

KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR

Ransi Rande¹, Nurhadifah Amaliyah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Megarezky Makassar
Corresponden-E-mail: ransiramde@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik digital dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas tinggi SD Muhammadiyah Idi Tello Baru Kota Makassar. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional dan minimnya penggunaan media yang menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, komik digital dipilih sebagai media pembelajaran karena menggabungkan unsur visual dan naratif yang dapat memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen tipe *One Group Pretest-Posttest*. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, tes, dan angket. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil Analisis statistik menggunakan uji-t (independen) menunjukkan nilai signifikansi (p) sebesar $0,001 < 0,05$. Aktivitas dan respon siswa juga berada pada kategori baik hingga sangat baik. Dengan demikian, media komik digital terbukti dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif, khususnya dalam aspek membaca pemahaman.

Kata Kunci: Komik Digital; Media Pembelajaran; Membaca Pemahaman

This study aims to determine the effectiveness of using digital comic media in improving reading comprehension skills among upper-grade students at SD Muhammadiyah Idi Tello Baru, Makassar City. The low level of students' reading comprehension is attributed to the use of conventional teaching methods and the lack of engaging learning media. To address this issue, digital comics were chosen as a learning medium because they combine visual and narrative elements, which can help students better understand reading content. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental design using the One Group Pretest-Posttest model. The instruments used included observation, tests, and questionnaires. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics. Statistical analysis with a t-test showed a significance value (p) of $0.001 (< 0.05)$. Students' activities and responses were also categorized as good to very good. Therefore, digital comic media has proven to be an effective alternative learning medium for teaching Indonesian, particularly in the aspect of reading comprehension.

Keywords: Digital Comics; Learning Media; Reading Comprehension

1. Pendahuluan

Pendidikan dijadikan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, hal ini dikarenakan dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Damanik Angelina dkk., 2024)

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi awal dalam sistem pendidikan nasional. Pada jenjang ini, siswa dibekali dengan pengetahuan yang akurat dan benar sebagai landasan untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD/MI adalah Bahasa Indonesia. Menguasai bahasa merupakan keterampilan yang kompleks karena melibatkan proses berpikir tingkat tinggi, aturan tata bahasa yang beragam, serta pemahaman terhadap aspek sosial dan budaya. Bahasa juga bersifat dinamis dan kreatif, memungkinkan individu untuk merangkai kalimat-kalimat baru yang belum pernah digunakan sebelumnya. Teknologi digital merupakan teknologi yang tidak menggunakan tenaga manusia atau manual. Sistem digital cenderung pada pengoperasian yang otomatis dengan format yang dapat dibaca oleh computer. Teori digital berkaitan erat dengan media, karena media terus berkembang erat seiring dengan majunya teknologi dari media lama sampai media terbaru sehingga mempermudah dalam segala bidang yang berkaitan dengan digital. (Arima dkk., 2022)

Di era moderanisasi dan globalisasi sekarang ini Kemajuan ilmu Pengetahuan dan Teknologi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Pendidikan yang berlangsung baik secara formal, informal, dan non formal dapat menikmati fasilitas teknologi informasi dari yang sederhana sampai kepada yang canggih (Sabillah dkk, 2019). Keberhasilan kegiatan belajar di ruang kelas dipengaruhi oleh berbagai elemen seperti keterampilan mengajar guru, kemampuan pedagogis guru, metode pengajaran, dan alat pembelajaran yang dipakai. Untuk meningkatkan ketertarikan belajar siswa guru perlu menyesuaikan metode dan alat pembelajaran yang diterapkan agar sesuai dengan karakteristik siswa. Metode pengajaran dan alat belajar yang sesuai akan membantu siswa dalam memahami dengan lebih baik materi yang sedang diajarkan.

Kemampuan memahami sebuah bacaan sangat penting dalam semua muatan pelajaran di sekolah salah satunya bahasa Indonesia. Membaca dengan pemahaman diajarkan di kelas tiga, empat, lima, dan enam. Pada pelajaran Bahasa Indonesia, sering kali dilakukan kegiatan membaca pemahaman karena dalam proses pembelajaran terdapat berbagai jenis bahan bacaan yang perlu dipahami oleh para siswa. Selain itu, kemampuan ini bermanfaat tidak hanya untuk dunia akademis siswa, tetapi juga untuk kehidupan mereka sehari-hari. Meskipun begitu kadang-kadang siswa membaca tetapi masih kesulitan untuk mengerti isi dari bacaan tersebut (Riani dkk., 2021).

Hasil riset menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan membaca. Faktor-faktor yang menyebabkan yaitu faktor internal pada diri anak meliputi faktor fisik, intelektual dan psikologis. Adapun faktor eksternal di luar diri anak yaitu faktor lingkungan, keluarga dan sekolah. Namun kesulitan membaca yang di alami siswa-siswi berbeda dalam kondisi tersebut guru dan orang tua perlu mengupayakan bantuan dan pendampingan agar anak yang mengalami kesulitan membaca tersebut segera mendapatkan penanganan yang tepat (Sampe dkk., 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa alat ataupun bahan ajar. Selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif, semangat dan antusias dalam kegiatan belajar dan pembelajaran (Priyawati, 2024).

Bentuk media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam pembelajaran yaitu media komik digital. Komik Digital merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual yang dapat diakses melalui ponsel, komputer jinjing, atau tablet yang terhubung dengan internet maupun tanpa koneksi. Dapat dikatakan bahwa komik digital berfungsi sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang khas dapat menarik minat siswa selama proses belajar. Media komik digital dapat berfungsi sebagai alat pendidikan dan sarana pembelajaran bagi siswa (Khadar dkk., 2022)

Berdasarkan wawancara sebelumnya dilakukan pada tanggal 7 januari 2025 dengan wali kelas V di SD Muhammadiyah Idi Tello Baru, guru mengatakan bahwa masih banyak siswa yang mengalami rendahnya kemampuan membaca pemahaman pada saat belajar. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh karena model atau metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional yaitu masih berpusat pada teks saja. Akibatnya, para siswa menjadi kurang terlibat atau kurang aktif selama kegiatan pembelajaran. Di samping itu, faktor lain yang menyebabkan rendahnya pencapaian belajar siswa adalah sedikitnya pemanfaatan media dalam kegiatan belajar yang mengakibatkan siswa kurang antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Dari masalah tersebut, perlu dilakukan upaya penerapan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Salah satu bentuk media grafis yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa adalah komik digital. Menurut (Damayanti dkk.,2021) Saat ini media pembelajaran inovatif dan sangat mendidik berdasarkan digitalisasi cocok digunakan oleh pelajar salah satunya adalah media komik digital. Media komik adalah sebuah media visual

yang berisi gambar ilustrasi disertai cerita runtut dan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi media.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode ini berlandaskan pada filsafat positivisme yang memungkinkan peneliti untuk menyelidiki hubungan antara variabel dengan menggunakan instrumen yang dapat memudahkan pengukuran variabel-variabel tersebut. metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan peneliti yang ingin mengumpulkan data kuantitatif untuk menganalisis efektivitas penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Muhammadiyah Idi Tello Baru Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen (*Pre-Eksperimental*) yang merupakan penelitian sistematis untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Satu Kelompok *Pretest-Posttes (One Group Pretest-Posttest)*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu *pretest* dan di akhir pembelajaran diberi *posttest*.

Di awal proses pembelajaran, siswa akan mengikuti tes awal (*pretest*) untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan pemahaman membaca mereka sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, mereka akan menjalani proses pembelajaran yang menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran. Setelah perlakuan selesai diberikan, siswa akan melaksanakan tes akhir (*posttest*) guna mengevaluasi kemampuan membaca pemahaman mereka setelah pembelajaran menggunakan media tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Hasil Observasi

NO	Tanggal	Waktu	Tempat	Hasil Observasi
1.	Jumat, 7 Februari 2025	08.00 WITA	Halaman SD Muhammadiyah Idi Tello Baru	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyusun modul ajar atau RPP dan LKPD yang terintegrasi dengan media komik digital2. Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital melalui whatsapp yang diakses siswa secara mandiri.3. aktivitas guru selama pembelajaran menunjukkan ketelaksanaan yang baik berdasarkan hasil observasi mulai dari aprespsi, penyampaian tujuan, pemanfaatan media hingga refleksi.4. aktifitas siswa dalam pembelajaran menunjukkan antusiasme tinggi siswa membaca komik digital, berdiskusi dan menjawab pertanyaan dengan aktif.

5. respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media komik digital berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata diatas 3,5.
 6. hasil posttest menunjuka peningkatan signifikan dibandingkan pretest, dengan ketuntasan klaksial melebihi 85% dan rata-rata nilai diatas KKM (75).
-

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital secara signifikan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa. Melalui pendekatan visual dan cerita yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami isi bacaan karena dibantu dengan ilustrasi yang menggambarkan konteks cerita. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan nilai yang cukup mencolok pada siswa setelah penggunaan media komik digital diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Damayanti dkk. (2021), yang menyatakan bahwa komik digital dapat menyajikan ilustrasi cerita menarik dengan keterangan singkat, sehingga memudahkan siswa memahami isi bacaan.

Dari hasil observasi, aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan. Siswa tampak lebih antusias dan aktif terlibat dalam kegiatan membaca, menjawab pertanyaan, serta berdiskusi mengenai isi cerita dari komik digital yang disajikan. Ini menandakan bahwa komik digital tidak hanya membantu dalam aspek kognitif, tetapi juga mempengaruhi aspek afektif siswa seperti motivasi dan minat baca. Penelitian oleh Leni Marlina (2023) mendukung temuan ini, di mana penggunaan komik digital secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar dan menunjukkan hasil yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Respon siswa terhadap penggunaan media komik digital secara umum sangat positif. Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dimengerti karena materi disajikan dalam bentuk cerita bergambar. Mereka merasa lebih tertarik untuk membaca dan memahami isi bacaan jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menggunakan buku teks. Penelitian oleh Yubali Ani (2023) juga menegaskan bahwa kemampuan membaca komprehensif siswa dapat ditingkatkan secara efektif melalui media yang interaktif dan visual seperti komik digital.

Secara keseluruhan, keefektifan penggunaan media komik digital terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas belajar yang meningkat, serta respon siswa yang

positif. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada post-test berada di atas KKM (75) dan ketuntasan klasikal melebihi 85%, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan komik digital memenuhi kriteria keefektifan baik secara deskriptif maupun inferensial. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Riska Aulika (2023), yang mengembangkan media komik digital berbasis Canva dan mendapatkan hasil layak serta mampu memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

Faktor penting yang turut mendukung keberhasilan penggunaan media komik digital adalah peran guru dalam menyusun skenario pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Guru tidak hanya menyajikan komik sebagai bahan bacaan, tetapi juga mengaitkannya dengan diskusi kelas, tugas reflektif, dan latihan soal. Guru yang mampu mengelola pembelajaran berbasis komik digital dengan baik dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Penelitian I Nyoman Urip (2023) juga menemukan bahwa komik digital dapat menjadi sarana menyisipkan materi pelajaran secara kontekstual melalui dialog antar karakter yang mudah dicerna siswa.

Dengan demikian, media komik digital merupakan salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Keunggulan komik digital terletak pada kemampuannya menyampaikan pesan edukatif secara visual, naratif, dan menarik. Komik digital mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran yang konvensional dan membangkitkan motivasi belajar yang tinggi. Penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya dan memberikan rekomendasi agar guru lebih aktif dalam mengadopsi media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media komik digital dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik digital efektif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Berdasarkan studi literatur, komik digital sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Visualisasi yang menarik dan konteks cerita yang konkret membantu siswa memahami isi bacaan lebih mudah dan menyenangkan. Komik digital juga memfasilitasi peningkatan minat baca, memperkuat daya ingat, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Secara keseluruhan, komik digital merupakan media inovatif yang relevan dan efektif untuk meningkatkan kompetensi literasi di tingkat dasar.

5. Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih ditunjukkan untuk Universitas Megarezky yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan prapenelitian.

Daftar Pustaka

- Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., Widiya, P., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Islam, U., ... Palembang, F. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. 4(5), 702–709.
- Bistari, B. (2018). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* (Vol. 1, Issue 2, p. 13). <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>
- Damayanti, F., Sofyan, D., & Siti Sundari, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5427–5433. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1229>
- Damayanti, M. I., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Abstrak*. 2670–2684.
- HS, E. F., Satriawati, & Salemuddin, M. R. (2024). Pendampingan mendesain media pembelajaran berbasis etnomatika pada guru sekolah dasar. 8(September), 2930–2935.
- Julizawati, L. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Smpn 40 Pekanbaru. *Skripsi Thesis, UIN SUSKA RIAU*, 1(1), 107.
- Keguruan, F., Hkbp, U., & Pematangsiantar, N. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV UPTD SD Negeri 124386 Jl . Jambu Pendidikan dijadikan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas , hal ini dikarenakan dengan pendi*. 2(2), 53–64.
- Kusumasari, E. D., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital pada Kurikulum Merdeka. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–29. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1399>
- Khadar, R. S. F., Rahmat, D., & Saepuloh, L. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran Ipa Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sukabumi. *Berajah Journal : Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 2(3), 647–660.
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Indonesian Language Learning in Elementary Schools Through Life Skills Education Model. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(1), 40. [https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpsd*, 11(6), 1274–1283.
- MRizky, A. (2020). Ilmu Pengantar Pendidikan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurashiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis

- Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nur Fitriani, Bellona Mardhatillah Sabillah, M. K., Maret, B., Halaman, T., Kelas, D., Sd, V. D. I., & Lawallu, I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Pada Murid Kelas IV Sd Nur. 6(2), 93–102.
- Nurhaeda, Nurhadifah Amaliyah, C. (2022). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Kartu Kata Increasing Of The Students Interest In Learning Through Pictorial Word Cards Media With Inquiry Learning Strategues For Class II Of Sd Inpres Lappatemma In Barru District. 2(1), 9–14.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Priyawati, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tenoyasa*, xx(xx), 13–16.
- Riani, N., Ngatman, N., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 6 Jatisari Kedungreja, Kab. Cilacap Tahun Pelajaran 2020/2021. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i2.50922>
- Sabillah, B. M., Supardi, R., & Indrabudiman, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Di SD. (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 698–708.
- Sampe, M., Koro, M., & Tunliu, E. V. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Sakteo Kecamatan Mollo Tengah Kabupaten Tts. *Journal of Character and Elementary Education*, 1(3), 47–56. <https://doi.org/10.35508/jocee.v1i3.11859>