

PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SDN JADDIH 5 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Selviani Rahmadani¹, Vita Khofifah², Andika Adinanda Siswoyo³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan 69162, Jawa Timur, Indonesia

1240611100088@student.trunojoyo.ac.id, 240611100103@student.trunojoyo.ac.id,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Jaddih 5 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian melibatkan 25 siswa kelas IV SDN Jaddih 5. Alat pengumpulan data berupa tes membaca pemahaman yang mencakup kemampuan menentukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, menceritakan kembali isi bacaan, serta menarik kesimpulan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *t* berpasangan setelah terlebih dahulu memenuhi uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan media komik digital. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 39,60 pada pretest menjadi 92,00 pada posttest. Pengujian hipotesis menghasilkan nilai *t* hitung sebesar 32,35 yang lebih besar daripada nilai *t* tabel sebesar 2,064 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol dinyatakan ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Jaddih 5. Oleh karena itu, media komik digital dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Komik Digital, Membaca Pemahaman, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to examine the effect of using digital comic media on the reading comprehension skills of fourth-grade students at SDN Jaddih 5 in Indonesian language learning. The research employed a quantitative approach with a one group pretest-posttest experimental design. The participants consisted of 25 fourth-grade students at SDN Jaddih 5. Data were collected using a reading comprehension test that assessed students' abilities to identify main ideas, answer questions based on the text, retell the content of the reading, and draw conclusions. The data were analyzed using descriptive statistical analysis and a paired t-test after meeting the prerequisites of normality and homogeneity. The results indicated a significant improvement in students' reading comprehension skills after the implementation of digital comic media. The mean pretest score of 39.60 increased to 92.00

Article History

Received: Januari 2026
Reviewed: Januari 2026
Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No 799
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

in the posttest. The hypothesis testing showed that the obtained t value of 32.35 was greater than the t table value of 2.064 at a significance level of 0.05, leading to the rejection of the null hypothesis. Therefore, it can be concluded that digital comic media have a significant effect on improving the reading comprehension skills of fourth-grade students at SDN Jaddih 5. Digital comic media can be used as an innovative instructional alternative to support the development of literacy skills in elementary school students.

Keywords: Digital Comics, Reading Comprehension, Indonesian Language, Elementary School

Pendahuluan

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan mendasar yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar karena menjadi landasan utama dalam proses memperoleh serta mengembangkan berbagai pengetahuan. Selain itu, aktivitas membaca tidak hanya sebatas melafalkan kata atau kalimat, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna bacaan, menemukan gagasan utama, menafsirkan makna tersirat, dan menarik kesimpulan dari teks yang dibaca (Marliana, 2023). Dengan demikian, keterampilan membaca pemahaman berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa pada seluruh mata pelajaran, khususnya Bahasa Indonesia, yang menuntut kemampuan memahami isi teks secara mendalam (Syahfitri dkk., 2025).

Namun demikian, realitas di lapangan memperlihatkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih berada pada tingkat yang rendah. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Jaddih 5, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok, menceritakan kembali isi bacaan, dan menyimpulkan teks dengan tepat. Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti rendahnya minat baca, terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan berpusat pada guru (Wafa dkk., 2024). Selain itu, penggunaan media yang monoton, seperti buku teks tanpa dukungan visual yang menarik, menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kehilangan motivasi untuk membaca. Akibatnya, hal tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang umumnya menyukai hal-hal bersifat visual, interaktif, serta dekat dengan konteks kehidupan mereka. Salah satu media yang dianggap tepat adalah komik digital. Media ini memadukan teks dan gambar dalam alur cerita yang menarik, penuh warna, serta mudah diakses melalui perangkat elektronik yang familiar bagi siswa. Dengan adanya kombinasi visual dan teks, komik digital dapat meningkatkan minat baca sekaligus mempermudah siswa memahami isi bacaan melalui bantuan visual yang kontekstual (Muhaimin dkk., 2023). Oleh karena itu, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, sejumlah penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Marliana (2023) menunjukkan bahwa penerapan komik digital secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selanjutnya, hasil studi yang dilakukan oleh Wafa dkk. (2024) mengungkapkan bahwa siswa yang belajar menggunakan komik digital memiliki motivasi belajar lebih tinggi serta menunjukkan pemahaman bacaan yang lebih baik. Selain itu, penelitian oleh Syahfitri dkk. (2025) menegaskan bahwa perpaduan antara unsur visual dan verbal dalam komik digital membantu siswa memahami makna teks karena gambar berperan

dalam membentuk representasi mental terhadap isi bacaan. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Jaddih 5 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis, khususnya dalam upaya mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, serta selaras dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen one group pretest-posttest, di mana siswa kelas IV SDN Jaddih 5 terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest), kemudian mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital, dan setelah itu diberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN Jaddih 5 Kecamatan Socah selama dua minggu pada bulan September 2025, bertepatan dengan jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Rangkaian kegiatan penelitian mencakup tahap persiapan, pelaksanaan pretest, penerapan pembelajaran berbasis media komik digital, hingga pemberian posttest guna memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa. Subjek penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IV SDN Jaddih 5 di Kecamatan Socah. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes kemampuan membaca pemahaman dengan indikator meliputi menemukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, menceritakan kembali isi bacaan, serta menarik kesimpulan. Adapun teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata hasil pretest dan posttest untuk mengetahui sejauh mana terjadi peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media komik digital.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jaddih 5 Kecamatan Socah selama dua minggu pada bulan September 2025. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Jaddih 5 yang berjumlah 25 orang.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian tes awal (pretest), dilanjutkan dengan empat sesi perlakuan menggunakan media komik digital, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest). Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan membaca pemahaman dengan empat indikator utama, yaitu menemukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, menceritakan kembali isi bacaan, dan menarik kesimpulan.

Analisis deskriptif dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata (mean), standar deviasi (standard deviation), dan sebaran frekuensi hasil pretest dan posttest. Hasil ringkasan statistik disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil
Pretest & Posttest**

N	Minimum	Maxsimum	Mean	Std. Deviation
25	22	48	39,60	7,38
25	88	94	92,00	2,87

Berdasarkan Tabel 1, hasil pretest menunjukkan bahwa skor terendah yang diperoleh siswa adalah 22, sedangkan skor tertinggi mencapai 48. Nilai rata-rata pretest sebesar 39,60 mengindikasikan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum diterapkannya

perlakuan masih berada pada kategori rendah. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 7,38 menunjukkan adanya variasi kemampuan yang cukup lebar antar siswa pada tahap awal pembelajaran.

Sebaliknya, hasil posttest memperlihatkan peningkatan yang sangat jelas. Skor terendah siswa setelah perlakuan berada pada angka 88, dengan skor tertinggi mencapai 94. Nilai rata-rata posttest sebesar 92,00 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai tingkat pemahaman membaca yang tinggi. Standar deviasi yang lebih kecil, yaitu 2,87, mengindikasikan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa setelah penggunaan media komik digital cenderung lebih seragam. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membuat pencapaian siswa menjadi lebih merata.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Uji Normalitas	Sig	Kriteria
<i>Pre-test</i>	Shapiro-Wilk	0,312	Normal
<i>Post-test</i>	Shapiro-Wilk	0,421	Normal

Hasil pengujian normalitas data yang dilakukan melalui uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,312, sedangkan pada data posttest sebesar 0,421. Kedua nilai tersebut melampaui batas signifikansi 0,05, yang menandakan bahwa sebaran data, baik sebelum maupun sesudah perlakuan, tidak mengalami penyimpangan dari distribusi normal. Dengan demikian, data pretest dan posttest dalam penelitian ini dinyatakan memenuhi asumsi normalitas dan layak digunakan dalam analisis statistik lanjutan.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Fhitung	Ftabel	kriteria	Keterangan
<i>Pre-test</i>	1,274	4,04	Fhitung < Ftable	Homogen
<i>Post-test</i>				

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 3, diperoleh nilai F hitung sebesar 1,274, sedangkan nilai F tabel sebesar 4,04. Karena nilai F hitung lebih kecil daripada F tabel, maka dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest bersifat homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

N	Mean Pretest	Mean Posttest	Selisih Mean	T hitung	df	T tabel	a	Keputusan
25	36,60	92,00	52,40	32,35	24	2,064	0,05	H ₀ ditolak

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan yang disajikan pada Tabel 5, diperoleh nilai t hitung sebesar 32,35 dengan derajat kebebasan 24. Nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05 adalah sebesar 2,064. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel, sehingga hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Temuan tersebut mempertegas bahwa media pembelajaran yang mengandalkan unsur visual dan teknologi digital dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya kemampuan literasi siswa, terutama dalam memahami isi bacaan secara menyeluruh. Hal ini tampak dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa yang cukup signifikan, yaitu dari 39,60 pada saat pretest menjadi 92,00 pada posttest setelah pembelajaran menggunakan media komik digital. Perpaduan antara teks dan gambar yang disajikan dalam komik digital membantu siswa memahami informasi bacaan dengan lebih mudah dan jelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Amaliyah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa komik digital merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan

kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Cerita yang disajikan secara menarik, didukung oleh penggunaan bahasa yang sederhana, membantu siswa dalam mengenali ide pokok, mengikuti alur cerita, serta memahami makna yang tersirat dalam bacaan. Dengan demikian, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan literasi siswa. Hal ini juga tercermin dalam penelitian ini, di mana siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam menemukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, dan menarik kesimpulan dari bacaan.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rande dkk. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Kehadiran unsur visual dalam komik digital membantu siswa membangun gambaran mental terhadap isi bacaan, sehingga proses memahami teks menjadi lebih mudah dan bermakna. Temuan tersebut sejalan dengan hasil uji hipotesis pada penelitian ini yang menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 32,35 lebih besar daripada nilai t tabel sebesar 2,064. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV.

Selain memberikan dampak pada aspek kognitif, media komik digital juga berpengaruh terhadap aspek afektif siswa, khususnya minat belajar. Styaningsih dan Nuryadi (2016) menyatakan bahwa penggunaan media komik digital mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Peningkatan minat belajar tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan terlibat dalam proses pembelajaran, termasuk pada kegiatan membaca. Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih antusias dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi saat membaca menggunakan media komik digital, sehingga pemahaman mereka terhadap isi bacaan pun meningkat.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Pramesti dkk. (2024) yang menyatakan bahwa komik digital berbasis kontekstual efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Materi bacaan yang dikaitkan dengan situasi dan pengalaman sehari-hari siswa membuat isi bacaan terasa lebih dekat dan mudah dipahami. Pendekatan kontekstual tersebut membantu siswa menghubungkan informasi dalam teks dengan pengalaman nyata, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan tidak sekadar menghafal.

Lebih lanjut, Irnawati dkk. (2020) menegaskan bahwa media komik efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca, terutama pada tahap membaca awal. Dukungan gambar dalam komik membantu siswa mengenali kosakata, memahami makna kalimat, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam membaca. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada membaca pemula, temuan ini tetap relevan dengan penelitian ini. Prinsip visualisasi yang digunakan dalam komik digital terbukti membantu siswa kelas IV dalam memahami bacaan secara lebih merata, yang terlihat dari menurunnya nilai standar deviasi pada hasil posttest.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital memiliki keunggulan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Keunggulan tersebut terletak pada penyajian visual yang menarik, kemampuannya dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta kemudahan siswa dalam memahami isi bacaan secara kontekstual. Oleh karena itu, media komik digital layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan keterampilan membaca pemahaman siswa di era digital.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Jaddih 5 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa yang semula berada pada angka 39,60 pada saat pretest, kemudian meningkat menjadi 92,00 pada posttest setelah pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan media komik digital.

Pengujian hipotesis melalui uji t berpasangan menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 32,35 lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel sebesar 2,064 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menegaskan bahwa hipotesis nol ditolak, sehingga dapat dinyatakan bahwa media komik digital efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, terutama dalam menentukan ide pokok, memahami isi bacaan, menceritakan kembali teks, serta menarik kesimpulan secara tepat.

Selain berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif, penggunaan media komik digital juga memberikan pengaruh positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Penyajian materi yang mengombinasikan teks dan gambar secara menarik serta dekat dengan kehidupan siswa mampu menumbuhkan antusiasme dan keaktifan mereka selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media komik digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung pengembangan keterampilan literasi siswa sekolah dasar di era digital.

Daftar Pustaka

- Amaliyah, N., & Rande, R. (2024). Komik Digital Sebagai Media Inovatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(3), 113-120.
- Irnowati, I., Uswatun, D. A., & Nurmeta, I. K. (2020). Penerapan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca pemula siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3951-3962.
- Marliana, L. (2023). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR: KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6).
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399-405.
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik Digital Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285-294.
- Rande, R., Amaliyah, N., Hs, E. F., & Sabillah, B. M. (2025). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah Idi Tello Baru Kota Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 390-401.
- Styaningsih, H. A., & Nuryadi, M. H. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar PPKN Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. *JURNAL PROFESI PENDIDIK Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah*, 3(2), 129-140.

- Syahfitri, D. M., & Saragih, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 6(1), 45-58.
- Wafa, N. M., & Wiranti, D. A. (2024). Efektivitas media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 3 Kawak. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 272-279.