

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA DI
SANGGAR BELAJAR KAMPUNG BHARU MALAYSIA**

JURNAL

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

DHEA MUTIARA SYAHFITRI
NPM : 2102090148



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Mei 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Dhea Mutiara Syahfitri
NPM : 2102090148
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia

Dengan diterimanya Jurnal ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (☒) Lulus Yudisium **A**
(☐) Lulus Bersyarat
(☐) Memperbaiki Skripsi
(☐) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.

1. 

2. 

3. 

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Artikel Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Artikel ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Dhea Mutiara Syahfitri
N.P.M : 2102090148
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Membaca Keterampilan Siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia.

sudah layak disidangkan.

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing



Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.

Diketahui oleh:

Dekan

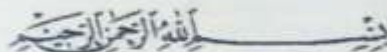


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Dhea Mutiara Syahfitri
N.P.M : 2102090148
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Membaca Keterampilan Siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel	Paraf
14/02-2025	- ABSTRAK - PENDAHULUAN	PP
	- METODE PENELITIAN - HASIL dan PEMBAHASAN	
17/02-2025	- ABSTRAK - DAFTAR PUSTAKA	
	- METODE PENELITIAN - HASIL dan PEMBAHASAN	
19/02-2025	- REFERENSI - HASIL dan PEMBAHASAN	
22/05-2025	Ace Sidang Negeri Huzau	

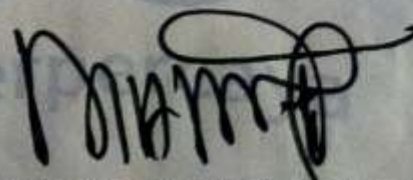
Diketahui oleh:
Ketua Prodi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Mei 2025

Dosen Pembimbing



Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Dhea Mutiara Syahfitri
N.P.M : 2102090148
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Membaca Keterampilan Siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia.

Dengan ini saya menyatakan bahwa Artikel saya yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Membaca Keterampilan Siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

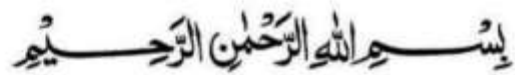
Medan, Mei 2025

Yang menyatakan



Dhea Mutiara Syahfitri
NPM. 2102090148

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikumWr.Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti berhasil menyelesaikan penulisan proposal yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia"**.

Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, yang juga selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan telah memberikan

banyak bimbingan serta arahan dalam proses penulisan skripsi ini.

8. Ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya saya ungkapkan kepada Orang Tua saya tercinta yaitu ayahanda **Alm. Safriadi**, seseorang yang biasa saya sebut bapak. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada ditempat ini, sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Walaupun pada akhirnya saya harus berjuang tertatih sendiri tanpa kau temani lagi. Dan ibunda tercinta **Duriyah** yang selalu melangitkan banyak doa-doa yang terbaik buat saya dan menjadi penyemangat saya dalam menyelesaikan perkuliahan ini hingga berada pada titik ini. Terimakasih Telah menjadi ibu dan ayah terbaik, yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik dan mendampingi saya sehingga sampai pada titik ini. Terimakasih atas perjuangan dan pengorbanan yang tulus dalam mengusahakan perjalanan dan pencapaian hidup saya selama ini. Dan Terimakasih juga sudah melangitkan banyak doa doa terbaik untuk saya dalam menyelesaikan perkuliahan ini hingga berada pada titik ini.
9. Kakak dan Abangnda Windy Arieska Putri, Widy Risky Syahputra, Erwin Syahputra ,Suspita. Terimakasih sudah berperan sebagai pengganti orangtua dalam membiayai pendidikan saya. Dukungan moril,materi dan kasih sayang yang tulus senantiasa menjadi motivasi saya untuk terus berjuang menyelesaikan pendidikan ini.
10. Keluarga saya seperti Kakek,Nenek,Ibu,Om,dan Adik saya yang selalu mendukung dan memberikan materi kepada saya untuk terus berjuang menyelesaikan pendidikan ini
11. Untuk diri saya sendiri. Terimakasih sudah berjuang dan bertahan selama ini yang sudah melalui masa-masa tersulit ini. Dimana saya sempat berputus asa kehilangan semangat semenjak kepergian ayah, dunia ini terasa hampa tidak tahu harus apa yang saya lakukan lagi.Tetapi setiap kesulitan yang saya hadapi mengajarkan saya untuk lebih sabar,ikhlas dan lebih percaya pada diri sendiri.

12. Rekan rekan sahabat dan teman se-angkatan kelas PGSD C-pagi yang selalu memberikan dukungan dan supportnya kepada penulis.

Kepada semua pihak yang telah membantu, kami tidak bisa membalas jasa yang telah diberikan kepada kami, hanya kepada Tuhan kami pasrah, semoga semua yang telah diberikan dibalas dengan baik.

Penulis menyadari dalam penyusunan Proposal ini masih banyak kekurangan-kekurangan yang terdapat di dalamnya, untuk itu penulis san mengharapkan adanya kritikan dan masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga Proposal yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca umumnya pada masa-masa yang akan datang, semoga Allah SWT. Memberi petunjuk kepada penulis. Aamiin..

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Medan, Mei 2025

Penyusun



Dhea Mutiara Syahfitri

SITTAH

Journal of Primary Education

KONTRIBUSI PERHATIAN ORANG TUA DALAM MEMOTIVASI TANGGUNG JAWAB BELAJAR ANAK DI SEKOLAH DASAR NEGERI

Tiwi Alawiyah, Afridha Sesrita

1-15

LEARNING TRAJECTORY KONSEP NILAI TEMPAT TIGA ANGKA

Ulsana Puji Lestari

16-27

PERAN PENDIDIKAN AGAMA DI ERA MODERNISASI SEBAGAI UPAYA PEMBENTUKAN KARAKTER BAIK

M. Ubaidillah Ridwanulloh, Arifah Dwi Wahyu Wulandari

28-44

HUBUNGAN ANTARA PEMBELAJARAN DARING DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SELAMA PANDEMI COVID-19

Alfatia Amini, Tegus Prasetyo, Resti Yektyastuti

45-59

PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI

Nurrohm Nurrohm, Suyoto Suyoto, Titi Anjarini

60-75

PENGEMBANGAN KOMPETENSI DIGITAL GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH DASAR DALAM KERANGKA KURIKULUM MERDEKA

Maimunatul Habibah

76-89

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM INTERDISIPLIN DI SEKOLAH DASAR

Rusmawati Rusmawati, Nur Raafitta Suci, Zahrotun Nisa

90-101

Diterbitkan Oleh:

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LP2M)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

Current Issue

Vol. 6 No. 1 (2025): SITTAH: Journal of Primary Education

Published: 2025-04-30

Articles

Akseptasi Kurikulum Merdeka dan Implikasinya terhadap Demoralisasi Siswa Pendidikan Dasar

Vita Fitriah Ulya, Ahmad Suyanto

1-14



Strategi Guru dalam Membiasakan Kebersihan Lingkungan sebagai Pendidikan Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah

Oktio Frenki Biantoro, Muhammad Istiqbal

15-30



Profil Kemampuan Guru dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Karakter di Sekolah Dasar Negeri

Nana Suryana, Wahyu Sopandi, Dasim Budimanaysh, Yadi Ruyadi

31-44



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar

Dhea Mutiara Syahfitri, Mandra Saragih

45-58



[View All Issues](#) >

[Make a Submission](#)

Editorial Team

Reviewer Acknowledgement

Focus and Scope

Publication Frequency

Plagiarism Check

Copyright and License

Publication Ethics

Author Guidelines

Submission Guidelines

Peer-Review Process

Open Access Policy

Publishing System

Publication Fees

Indexing & Abstracting

Journal History

Contact Us

Indonesia Time GMT+7

Browse By

Authors

Titles

Issues

Recommended Tools



MENDELEY

turnitin



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar

Dhea Mutiara Syahfitri,^{1*} Mandra Saragih,²

^{1,2}Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

¹dheamutiarasyahfitri@gmail.com, ²mandrasaragih@umsu.ac.id

*Corresponding Author

Received: 2025-02-17; Approved: 2025-04-06; Published: 2025-04-30

Abstract

This study aims to evaluate the effect of using digital comic media on the reading skills of elementary school students. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design and a group pretest-posttest design. The research sample consisted of all third-grade students at one of the studios in Malaysia using a purposive sampling method. The paired sample test analysis results showed a significant value (2s) of 0.000 & LT. 0.05. From these results, it can be concluded that there is a significant effect between the use of digital comic media and the reading skills of third-grade students. This study indicates that digital comic media has a positive role in improving students' reading skills. In addition, digital comic media can be used by teachers to connect learning materials with students' daily lives so that it can increase students' learning motivation. The main contribution of this study lies in the empirical evidence regarding the integration of narrative visual media in the form of digital comics that can increase students' interest and understanding of a reading. It provides opportunities for developing contextual and creative learning media in the learning process at the elementary education level.

Keywords: Digital Comic Media, Learning Media, Reading Skills.

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media komik digital terhadap kemampuan membaca siswa usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen, yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas III pada salah satu Sanggar di Malaysia melalui metode *purposive sampling*. Hasil analisis uji sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikan (2s) 0,000 & LT. 0,05. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media komik digital dan keterampilan membaca siswa kelas III. Penelitian ini mengindikasikan bahwa media komik digital memiliki peran positif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Selain itu, media komik digital dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pembuktian empiris mengenai integrasi media visual naratif berupa komik digital yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa atas suatu bacaan. Hal tersebut memberikan peluang bagi pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan kreatif dalam proses pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar.

Kata Kunci: Keterampilan Membaca, Media Komik Digital, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Membaca sering disebut sebagai jendela dunia karena melalui membaca dapat membuka wawasan dan pengetahuan dari seluruh penjuru dunia (Riyanti, 2021). Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang sama pentingnya dengan keterampilan bahasa lainnya. Keterampilan membaca adalah proses yang diterapkan pada pembaca untuk membantu memahami pesan yang ingin penulis melalui media (Alvi & Basri, 2023).

Dalam konteks pendidikan global, keterampilan membaca sangat penting. Keterampilan ini merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menangkap makna dari sebuah tulisan secara teliti dan lancar (Febrianingsih, 2021). Menurut Raisa Karima dalam Tridiastita membaca terdiri dari dua aspek, yaitu kecepatan membaca dan kemampuan untuk memahami isinya (Tridiastita et al., 2023). Keberhasilan siswa dalam belajar sangat bergantung pada keterampilan membaca yang mereka miliki karena dengan keterampilan itu, mereka bisa mengerti materi yang sedang dipelajari. Selain membaca aspek lain yang termasuk sebagai literasi dasar adalah kemampuan menulis (Istihari, 2024; Mercugliano et al., 2025).

Namun, masalah literasi membaca yang sering ditemukan pada siswa Sekolah Dasar (SD) meliputi rendahnya pemahaman isi bacaan, minat baca yang kurang, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, rasa malas, gangguan fisik dan mental, serta kurangnya ketertarikan dan pemahaman terhadap pelajaran yang diajarkan. Berbagai masalah tersebut menjadi salah satu pendorong pemerintah untuk meluncurkan Gerakan Literasi Nasional sejak 2016 (Habibah, 2019). Selain itu, penggunaan teknologi juga menjadi pertimbangan lain karena sebagai contoh yang mengurangi waktu murid guna membaca buku dengan cara tradisional. Meskipun begitu, guru mempunyai peran penting dalam mengatasi rendahnya ketangkasan membaca dengan merancang pembelajaran yang menarik, memberikan dukungan khusus, dan memanfaatkan teknologi guna membantu dalam proses belajar mengajar (Nainggolan et al., 2024).

Penelitian sebelumnya oleh Kamaluddin menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam keterampilan membaca cerpen pada siswa (Kamaluddin, 2021). Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan media komik dalam proses belajar dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap membaca serta memperdalam pemahaman mereka terhadap cerita yang ada dalam komik. Perbedaan antara studi ini dan penelitian sebelumnya ada pada variabel yang dikaji serta sumber data yang digunakan. Penelitian Kamaluddin fokus pada keterampilan membaca cerpen, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada keterampilan membaca

pemahaman teks narasi. Selain itu, subjek penelitian Kamaluddin adalah siswa SMP, sementara penelitian ini dilakukan pada siswa usia SD kelas III.

Penelitian lain oleh Ramadhani dkk., menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital terbukti valid dan layak digunakan sebagai alat pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan ini mampu memberikan sudut pandang baru bagi siswa serta berdampak positif terhadap hasil belajar mereka (Ramadhani et al., 2022). Perbedaan dari studi ini juga berada pada variabel yang menjadi fokus penelitian, di mana Ramadhani dkk. fokus pada keterampilan menulis cerita pendek, sementara penelitian ini berfokus pada keterampilan membaca pemahaman teks narasi. Subjek penelitian Ramadhani dkk. adalah siswa kelas IX-3 SMP, sedangkan penelitian ini menggunakan siswa usia SD kelas III.

Di jenjang SD, kemampuan membaca adalah basis yang sangat krusial dalam kegiatan belajar. Tanpa keterampilan membaca yang cukup, siswa akan menghadapi kesulitan dalam memahami isi pelajaran, menyelesaikan tugas, dan mengikuti perkembangan akademik. Namun, kenyataannya tidak semua siswa dapat dengan mudah menguasai keterampilan membaca (Siregar et al., 2024). Rendahnya pengetahuan membaca siswa di SD sebagian besar disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik. Hal tersebut mendorong beberapa peneliti aspek penggunaan metode pembelajaran seperti membaca nyaring yang interaktif (Istihari, 2024), melakukan uji kognitif pada kemampuan literasi (Patimah et al., 2023), dan mengadakan berbagai bentuk program literasi terfokus (Burhani et al., 2024; Habibah & Wahyuni, 2020; Jannah et al., 2023; Mahfudh & Imron, 2020; Nurhidin, 2022; Subakti et al., 2021).

Menurut Burhani, keterampilan membaca siswa masih kurang memadai. Banyak pelajar menghadapi tantangan dalam menangkap isi bacaan karena pengajar masih menerapkan teknik pengajaran tradisional (Burhani et al., 2024). Selain itu, keterbatasan media pembelajaran membuat siswa mudah merasa bosan, mengantuk, pasif, dan kurang aktif (Aliffia & Arifani, 2024; Hidayat et al., 2024). Kurangnya motivasi dan dorongan dari guru untuk menanamkan pentingnya membaca serta kurangnya inisiatif siswa dalam membaca juga menjadi faktor penghambat keterampilan membaca. Di zaman digital ini, teknologi berfungsi sebagai alat belajar yang bermanfaat, sehingga guru perlu terus memperbarui pengetahuan tentangnya karena penggunaannya berpengaruh besar bagi pengalaman belajar siswa. Guru bisa memanfaatkan teknologi dalam aktivitas belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif (Darmayanti & Amalia, 2024; Resti et al., 2024).

Salah satu alat pengajaran yang semakin diminati saat ini adalah komik dalam format digital. Media ini menarik perhatian siswa karena tampilannya yang visual dan menarik. Komik adalah sebuah media komunikasi yang menggunakan gambar dan teks yang diatur secara bertahap untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik perhatian (Pratama et al., 2023). Komik terdiri dari rangkaian gambar yang bertujuan menyampaikan informasi secara visual dan estetis kepada pembaca. Pemanfaatan komik digital dalam proses belajar terbukti mampu menambah minat siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan (Khaqi & Heryanto, 2021).

Media komik digital ini efektif dalam menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Media ini juga mudah digunakan karena dapat dijangkau melalui perangkat seperti *handphone* dan laptop, sehingga siswa bisa mengulang materi dengan mudah (Pratama et al., 2023). Komik digital berfungsi sebagai sarana yang ampuh untuk mendukung siswa SD dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka (Wulandari et al., 2023). Dengan ilustrasi yang menarik dan cerita yang sederhana, komik digital memudahkan siswa dalam memahami teks secara menyenangkan. Media ini juga dapat menginspirasi proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan, dan mendorong minat baca, terutama bagi siswa yang kurang tertarik membaca (Rodiah et al., 2024).

Komik digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi dalam bentuk visual, teks, dan animasi. Komik digital menggabungkan elemen interaktif seperti gambar dan teks untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Secara umum, komik digital adalah adaptasi dari komik tradisional ke dalam format digital yang sering tersedia melalui aplikasi, situs web, atau *e-book* (S & Sari, 2024). Dalam pengembangannya, komik digital dapat berisi berbagai elemen seperti gambar, teks, dan audio yang membantu meningkatkan pengalaman pembaca saat mengikuti cerita (Khadar et al., 2022). Pengembangan media komik juga mempunyai aspek kepraktisan dan manfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas (Pasira et al., 2024).

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di lokasi penelitian, terungkap bahwa kemampuan membaca siswa dalam memahami bacaan masih tergolong rendah. Sekitar 30% siswa usia SD kurang memiliki minat dan motivasi untuk berlatih membaca, 20% siswa belum mampu membaca dengan baik, dan 30% lainnya masih mengalami kesulitan serta terbata-bata saat membaca. Ketika diminta membaca sebuah cerita, mereka kesulitan dalam menjelaskan dan memahami alur cerita dengan baik. Selain itu, rendahnya keterampilan membaca ini juga dipengaruhi oleh fakta bahwa sekitar 20% guru masih

menerapkan cara mengajar tradisional dan kurang memanfaatkan alat pembelajaran yang kreatif. Kondisi ini mengakibatkan murid mudah merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti aktivitas membaca, sehingga minat dan kemampuan membaca mereka cenderung menurun akibat metode dan media pembelajaran yang kurang menarik.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pemanfaatan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa usia SD. Melalui penelitian ini, diharapkan ditemukan metode pembelajaran yang lebih tepat dan menarik untuk mendukung siswa dalam memahami isi bacaan dengan lebih baik. Komik digital mempunyai potensi dapat menarik minat dan meningkatkan semangat belajar siswa. Supaya proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal, penting bagi siswa untuk lebih fokus dan memperhatikan materi yang sedang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan kuantitatif melalui penelitian yang bersifat eksperimen. Metode yang digunakan adalah desain pra-eksperimental, yaitu model *One Group Pretest-Posttest Design*. Pemilihan desain ini didasarkan pada fakta bahwa hanya terdapat satu kelompok yang digunakan, yaitu kelas eksperimen, tanpa adanya kelompok kontrol. Dalam rancangan itu, siswa awalnya diberikan *pretest* untuk menilai kemampuan dasar mereka sebelum perlakuan diterapkan. Selanjutnya, mereka menerima intervensi berupa penggunaan media komik digital, kemudian dilanjutkan dengan *posttest* untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan keterampilan membaca setelah perlakuan. Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, efektivitas perlakuan dapat diukur secara lebih tepat, karena perubahan yang dialami dapat langsung dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan. Tahapan penelitian ini dapat digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Pretest and PostTest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
<i>O₁</i>	<i>X</i>	<i>O₂</i>

Tabel 1 merupakan desain *pretest* dan *posttest*. Di mana *O₁* memuat tentang nilai *pretest*, *X* memuat perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media pembelajaran komik digital, dan *O₂* berisi nilai *posttest*. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Validitas konstruk instrumen diukur melalui pendapat ahli (*expert judgement*). Di mana ahli yang memberikan validasi adalah dosen pembimbing peneliti terhadap rubrik keterampilan membaca siswa. Populasi dalam penelitian ini terdiri

dari seluruh siswa kelas III usia SD yang berjumlah 25 orang pada salah satu sanggar belajar di Malaysia. Metode pengambilan sampel yang diterapkan adalah *purposive sampling*, dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu dari tanggal 27 September hingga 24 Oktober 2024. Teknik analisis data yang diterapkan mencakup pengujian validitas, pengujian normalitas, serta uji-t (uji hipotesis) untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dengan cara melalui hasil *pretest* dan *posttest* setelah perlakuan diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum penelitian dilakukan, diperlukan proses validasi yang harus dipenuhi dan sudah dikonsultasikan kepada para ahli. Uji validitas dilaksanakan untuk menilai apakah sebuah kuesioner dapat diterima sebagai sah atau valid. Kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan-pertanyaannya mampu mencerminkan aspek yang ingin diukur (Sanaky, 2021). Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas konstruk. Penilaian validitas konstruk dilakukan dengan meminta pandangan dari para ahli, yaitu dosen pembimbing peneliti yang memberikan validasi terhadap instrumen rubrik penelitian keterampilan membaca siswa. Indikator yang dianalisis dalam studi ini mencakup keterampilan memahami isi teks, merangkum isi teks, menceritakan kembali, dan keterampilan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua fase. Fase pertama adalah pengamatan di kelas yang mendapatkan penjelasan dari guru tanpa memanfaatkan media komik digital. Pada tahap ini, keterampilan membaca siswa masih tergolong rendah sebelum perlakuan diberikan. Sebelum perlakuan, *pretest* dilakukan kepada siswa. Guru memantau dan melakukan pengamatan dengan memanfaatkan kertas pengamatan. Selama observasi, jika ditemukan perilaku yang sesuai dengan indikator, maka akan diberi tanda *checklist* (✓) pada lembar observasi tersebut. Indikator kemampuan membaca yang diperhatikan meliputi kemampuan memahami inti bacaan, kemampuan merangkum isi bacaan, kemampuan menyampaikan kembali, serta kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan.

Tahap berikutnya adalah *treatment*, yaitu saat siswa diberikan perlakuan. Selama pelaksanaan *treatment*, siswa diamati dan dinilai. Dalam studi ini, perlakuan yang diterapkan adalah pemanfaatan media komik digital sebagai alat untuk membaca. Setelah *treatment* selesai, peneliti melakukan *posttest*. Pada tahap ini, peneliti mengamati dan

menilai kemampuan pemahaman membaca siswa menggunakan instrumen observasi. Setiap indikator yang muncul selama *posttest* akan ditandai dengan *checklist* (✓). Data yang didapat guna membantu penelitian ini berasal dari hasil *pretest*, *posttest*, serta observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif berfungsi untuk memberikan ilustrasi umum tentang data dari *pretest* dan *posttest* siswa. Aspek yang dianalisis mencakup nilai rata-rata, deviasi standar, serta nilai tertinggi dan terendah, baik sebelum maupun sesudah perlakuan diberikan. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posstest*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Keterampilan Membaca	25	45.00	65.00	54.1600	5.43660
<i>Posttest</i> Keterampilan Membaca	25	60.00	80.00	71.4800	4.39811
Valid N (<i>listwise</i>)	25				

Tabel 2 memperlihatkan hasil dari *pretest* dan *posttest* dengan total peserta yang berjumlah 25 siswa. Di mana nilai terendah yang diperoleh pada *pretest* adalah 45 dan nilai *posttest*-nya mencapai 60. Sementara itu, nilai tertinggi pada *pretest* adalah 65 dan pada *posttest* mencapai 80.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melaksanakan uji *Paired Sample t-Test*, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menguji normalitas untuk memastikan bahwa data sesuai dengan kriteria distribusi normal. Prosedur pemeriksaan normalitas dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* dengan memanfaatkan metode Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk sesuai dengan jumlah sampel yang ada. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data tersebut dianggap berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke analisis uji-t. Hasil pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data sebelum dan sesudah tes memiliki distribusi yang normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Keterampilan Membaca	.178	25	.040	.928	25	.080
<i>Posttest</i> Keterampilan Membaca	.208	25	.007	.938	25	.132

Berdasarkan Tabel 3, hasil dari pengujian normalitas menunjukkan nilai signifikan di atas 0,05. Hal ini berarti bahwa data tersebut terdistribusi normal. Nilai signifikan untuk data *pretest* tercatat sebesar 0,080, sedangkan untuk data *posttest* adalah 0,132, keduanya lebih tinggi dari 0,05. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* yang didapat oleh siswa terdistribusi secara normal. Artinya, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data tersebut dianggap sebagai distribusi normal.

Uji Paired Sample T-Test

Setelah data dinyatakan memiliki distribusi normal, langkah berikutnya adalah menganalisis data menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam keterampilan membaca siswa. Uji ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan media komik digital terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa melalui aplikasi SPSS 26. Dalam penelitian ini, hipotesis merupakan sebuah pernyataan sementara yang berlandaskan norma-norma yang berkaitan dengan fenomena atau subjek penelitian dan akan diuji menggunakan metode atau analisis statistik yang sesuai (Yam & Taufik, 2021).

Tujuan pengujian hipotesis ini adalah untuk menentukan apakah ada dampak dari penggunaan media komik digital terhadap kemampuan membaca, jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak memanfaatkan media komik digital. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan program SPSS 26 dengan metode analisis *paired sample test*. Kriteria untuk mengambil keputusan adalah sebagai berikut: 1). Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* (hipotesis alternatif diterima).; 2). Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan (hipotesis nol diterima). Adapun hasil uji t dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Paired Samples T-Test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i> Keterampilan Membaca	54.1600	25	5.43660	1.08732
	<i>Posttest</i> Keterampilan Membaca	71.4800	25	4.39811	.87962

Tabel 4 memperlihatkan hasil uji *t-test* terhadap data *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebelum penerapan media pembelajaran komik digital pada siswa kelas III adalah 54,16 dengan standar deviasi 5,436. Pada fase ini, kemampuan membaca siswa masih dianggap kurang. Di sisi lain, setelah penerapan media komik digital, rata-rata nilainya naik menjadi 71,48 dengan deviasi standar 4,398, yang

menunjukkan adanya perbaikan dalam keterampilan membaca. Berdasarkan data tersebut, terdapat perbedaan signifikan, di mana rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari *pretest*.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest</i> Keterampilan Membaca - <i>Posttest</i> Keterampilan Membaca	- 17.32000	3.86997	.77399	- 18.91745	- 15.72255	- 22.377	24	.000

Berdasarkan informasi pada Tabel 5, hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) mencapai 0,000. Angka ini selanjutnya dibandingkan dengan batas signifikansi (alpha) yang ditetapkan sebesar 5% atau 0,05. Sesuai dengan aturan, hipotesis alternatif (Ha) akan diterima apabila nilai signifikansi berada di bawah 0,05, sedangkan hipotesis nol (H0) akan diterima jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. mengingat nilai signifikansi adalah 0,000.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media komik digital dengan cara yang tepat bisa meng-*enhance* kemampuan membaca siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan signifikan pada rata-rata nilai *posttest* setelah penerapan media tersebut. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa komik digital berhasil menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Komik sebagai media pembelajaran dapat menjadi pilihan alternatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia karena mampu mendorong motivasi dan minat belajar (Burhani et al., 2024). Komik juga mempermudah siswa dalam memahami materi serta meningkatkan kemampuan membaca, terutama bagi siswa tingkat SD/MI. Meski begitu, efektivitas penggunaan komik akan lebih optimal jika dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai. Melalui komik, siswa dapat menyesuaikan gaya belajarnya dengan cara membaca dan memahami isi materi (Ridzal et al., 2023). Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa penggunaan komik mempunyai aspek kepraktisan dan bermanfaat bagi guru dan meningkatkan pemahaman belajar siswa (Pasira et al., 2024).

Komik digital dalam proses pengembangannya dapat dilengkapi dengan berbagai elemen seperti ilustrasi, teks, dan suara yang memperkaya pengalaman siswa dalam mengikuti alur cerita (Khadar et al., 2022). Ini memperkuat konsep *dual coding* yang diusulkan oleh Allan Paivio pada tahun 1971 dalam Pasira dkk., yang menyatakan bahwa memberikan informasi secara visual dan verbal sekaligus, seperti dalam komik digital, membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat (Pasira et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, penyajian materi secara visual melalui media seperti komik bisa meningkatkan pemahaman siswa karena mereka dapat menghubungkan informasi dari teks dengan gambar yang mendukung. Komik digital yang menggabungkan unsur teks dan visual memberikan cara belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengindikasikan bahwa komik digital sebagai alat pengajaran dapat berkontribusi dalam memperbaiki kemampuan baca siswa. Berdasarkan temuan Willya dkk., penggunaan media komik digital terbukti ampuh dalam menambah minat baca, membiasakan siswa untuk membaca, serta melatih mereka dalam menceritakan kembali isi bacaan (Willya et al., 2023). Rasa bosan yang biasanya muncul saat membaca buku biasa tidak dirasakan siswa saat membaca komik digital karena tampilannya yang menarik. Sementara itu, pada penelitian lain terlihat bahwa terdapat perbedaan nyata dalam pencapaian belajar antara siswa yang memanfaatkan komik digital dan yang tidak. Di mana siswa yang menggunakan komik sebagai media menunjukkan kemampuan memahami bacaan yang lebih baik (Wafa & Wiranti, 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil dari penelitian sebelumnya yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan media visual seperti komik mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa tentang materi membaca. Selain itu, hasil observasi juga memperlihatkan adanya perubahan positif dalam perilaku siswa, di mana mereka menunjukkan peningkatan aktivitas dan daya tanggap selama proses belajar, yang menunjukkan adanya kemajuan dalam partisipasi belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan komik digital bisa dijadikan pilihan media pengajaran yang efisien untuk meningkatkan keterampilan membaca, khususnya bagi siswa kelas 3.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa komik sebagai media ajar dapat menjadi pilihan yang efisien dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan sarana ini terbukti dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi, serta menumbuhkan

kemampuan membaca. khususnya pada siswa kelas III SD. Sebelum penggunaan komik digital, keterampilan membaca siswa masih rendah karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa merasa bosan. Namun, setelah diterapkannya media komik digital yang memuat gambar berwarna dan teks, minat siswa untuk membaca meningkat dan berdampak positif pada keterampilan membaca mereka.

Meskipun demikian, penelitian ini mempunyai keterbatasan. Pertama, studi ini hanya dilaksanakan di satu lokasi, yaitu salah satu sanggar belajar di Malaysia. Batasan wilayah ini menyebabkan temuan penelitian belum bisa digeneralisasi secara luas ke dalam konteks lain atau ke daerah berbeda. Kedua, jumlah sampel yang digunakan masih memiliki batasan, sehingga temuan yang didapat mungkin belum sepenuhnya menggambarkan kelompok siswa dengan sifat yang serupa. Berdasarkan keterbatasan-keterbatasan tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan lokasi dan jumlah sampel agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat melakukan perbandingan antara media komik digital dengan jenis media pembelajaran lainnya, seperti video edukatif, buku cerita bergambar, atau media berbasis permainan (gamifikasi), untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas setiap media.

REFERENSI

- Aliffia, Y., & Arifani, Y. (2024). The Utilization of Using Youtube Videos to Improve Students Speaking Skills During Online Learning at Ban Kaengsriphoom School, Thailand: English. *Journal of English Development*, 4(01), 1–14. <https://doi.org/10.25217/jed.v4i01.3766>
- Alvi, & Basri, A. (2023). Penggunaan Metode Sas (Struktural Analisis Sintetik) dengan Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 19 Asam Jawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22290–22299.
- Burhani, M. A., Sukron, M., & Yasman, L. A. (2024). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 19 Sitiung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), Article 04. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5287>
- Darmayanti, M., & Amalia, A. (2024). Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Analisis Bibliometrik dan Systematic Literature Review. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 45–60. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2536>
- Febrianingsih, D. (2021). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(2), 2721–2708.
- Habibah, M. (2019). Pengembangan Budaya Literasi Agama di SMA Negeri 2 Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.33367/ijies.v2i2.1110>

- Habibah, M., & Wahyuni, S. (2020). Literasi Agama Islam sebagai Strategi Pembinaan Karakter Religius Siswa RA KM Al Hikmah Kediri. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.30736/jce.v3i2.114>
- Hidayat, R., Parisu, C. Z. L., Husain, I. A., & Saputra, E. E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 102 Kendari. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i1.2079>
- Istihari, I. (2024). Improving Primary Students' Reading Engagement and Critical Literacy through Interactive Read-Aloud. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 211–224. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.3695>
- Jannah, M., Muassomah, Jannah, R., & Azmi, F. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Lok-R (Literasi, Orientasi, Kolaborasim Dan Refleksi) Dalam Meningkatkan Literasi Membaca (Maharah Qiraah) Pada Bacaan Teks Berbahasa Arab. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.51339/muhad.v5i1.750>
- Kamaluddin, M. I. (2021). Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Cerpen. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 125–131. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.608>
- Khadar, R. S. F., Rahmat, D., & Saepuloh, L. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Muhammadiyah Sukabumi. *Berajah Journal*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i3.113>
- Khaqi, R. B., & Heryanto, F. F. (2021). Riset Analisis Unsur Visual Pada Komik Digital Geng Komunika Pada Platform Webtoon. *Journal of Visual Communication Design*, 2, 1–23.
- Mahfudh, M. R., & Imron, A. (2020). Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di SMA Negeri 1 Kota Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.33367/ijies.v3i1.1138>
- Mercugliano, A., Bigozzi ,Lucia, De Cunto ,Antonella, Graziani ,Daniela, Pecini ,Chiara, Usai ,Maria Carmen, Vecchi ,Simona, & and Ruffini, C. (2025). Which childhood predictive indices forecast reading and writing skills in school-age children: A systematic review. *Child Neuropsychology*, 31(1), 161–196. <https://doi.org/10.1080/09297049.2024.2347381>
- Nainggolan, R., Nababan, R. D., Sianturi, S. L. J., Habibah, N., Ishadi, I. F., & Siallagan, L. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Literasi Membaca Buku di Sd Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 149–162. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.705>
- Nurhidin, E. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kualitas Literasi Membaca Qur'an Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i1.136>
- Pasira, E., Sukirman, S., & R, M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Komik pada Materi Akhlak Terpuji di Kelas IV SDN 116 Sepakat Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(2), Article 2.

- Patimah, P., Syamsi, A., & Fadia, L. (2023). Problem Implementasi Asesmen Kompetensi Minimum di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(2), 97–110. <https://doi.org/10.30762/sittah.v4i2.1122>
- Pratama, M. I., Ratricia, P., Fitri, A., & Ikhwan, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif E-Komik. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(4), 353–356. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.425>
- Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang Gusar, M. R. (2022). Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(02), 251–260. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i02.1870>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Ridzal, D. F. S., Mislikhah, S., & Mu'alimin, M. (2023). Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Menarik Bagi Siswa SD/MI. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 170–178.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. Penerbit K-Media.
- Rodiah, N., Ramadi, R., & Vai, A. (2024). Pengembangan Komik Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Materi Pencak Silat di SD Kota Pekanbaru. *Jurnal Porkes*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25763>
- S, P. H., & Sari, T. K. (2024). Pembuatan Komik Digital “Danau Naga Sakti. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), Article 8.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *JURNAL SIMETRIK*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Siregar, S., Harahap, F. A., Dalimunthe, D., & Purnama, T. B. (2024). Faktor Penyebab Kesulitan Membaca dan Dampak terhadap Perkembangan Prestasi Siswa Kelas IV-VI SDN 104255 Pantai Labu. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.37304/enggang.v5i1.19672>
- Subakti, H., Oktaviani, S., & Anggraini, K. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1209>
- Tridiastita, R., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & Nasution, I. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25229–25236. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10624>
- Wafa, N. M., & Wiranti, D. A. (2024). Efektivitas Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 3 Kawak. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5, 272–279.

- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449–454.
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif : Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>



LETTER OF ACCEPTANCE

4926.V6.N1/SITTAH/V/2025

May 6, 2025

Dear Authors,

On the behalf of the SITTAH: Journal of Primary Education, we are pleased to inform that your paper with information below

Author : **Dhea Mutiara Syahfitri, Mandra Saragih**

Title : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia**

has been **ACCEPTED** and will be published in SITTAH: Journal of Primary Education Vol. 6 No. 1, April 2025.

We congratulate for your achievement. The technical issue about the publication will be informed later. Thank you very much for participating in our journal. For more information about our journal, please visit this link

<https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/sittah>

Kindest Regards,

Editor in Chief,



Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd

NIP. 196608111999032002



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia

*Correspondance

Received: 20XX-XX-XX; Approved: 20XX-XX-XX; Published: 20XX-X-XX

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using digital comic media on the reading skills of third-grade students at Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. The research method used is quantitative. The type of this research is pre-experimental design with One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all third-grade students of Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. The sample in this study was taken using a sampling technique or purposive sampling. The sample in this study amounted to 25 students. The results of this research indicate that based on the paired samples t-test, the sig. (2 tailed) value is 0.000 < 0.05. Based on the t-test methodology, it can be concluded that there is a significant effect between digital comic learning media on the reading skills of third-grade students at Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Based on this research, digital comic media can have a very good effect on students' reading skills. Digital comic media can be used by teachers to connect learning materials with students' real lives, so that students are more active in improving their reading skills.

KEYWORDS: Digital Comic Media, Reading Skills, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap keterampilan membaca siswa di kelas III di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pre-experimen design. Design penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampling atau purposive sampling. Sampel pada penelitian ini berjumlah 25 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan uji-t *paired samples t test* diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Berdasarkan pedoman uji-t test maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran komik digital terhadap keterampilan membaca siswa kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Berdasarkan penelitian, bahwa media komik digital dapat memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap keterampilan membaca siswa. Media komik digital dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menghubungkan

Copyright © 20XX by the authors.

Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons

Attribution (CC BY NC SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, membuat siswa lebih aktif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa

KATA KUNCI: Media Komik Digital , Keterampilan Membaca, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Membaca adalah jendela dunia. Dengan membaca, kita membuka pintu bagi semua orang di dunia (Riyanti, 2021) Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang tidak kalah pentingnya dengan keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan membaca merupakan suatu pelajaran yang menawarkan banyak kesempatan untuk berkembang (Febrianingsih, 2021).Aktivitas membaca seseorang dapat menambah informasi untuk memperluas wawasan seseorang. Membaca dapat menjadikan manusia cerdas, kritis, dan sangat analitis. Seseorang yang terbiasa membaca akan lebih memusatkan perhatiannya pada membaca untuk memperoleh hasil yang lebih baik(Tantular dkk., 2024).

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Keterampilan membaca merupakan kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang untuk melihat dan memahami makna yang terkandung dalam sebuah tulisan secara akurat dan lancar. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan pesan pengarang pada tulisannya agar makna dapat ditangkap dan dipahami oleh pembaca dengan benar dan tepat(Febrianingsih, 2021). Keterampilan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh anak untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media(Alvi & Basri, 2023). Keterampilan membaca sangat penting dalam dunia pendidikan yang gunanya akan dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik yang lebih luas dan meningkatkan kemampuan untuk berpikir(Ritonga dkk., 2023).

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang berperan penting dalam kehidupan masyarakat untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan yang baru (Cahyanti dkk., 2023).Kemampuan membaca sangat penting untuk menunjang pendidikan, keterlibatan guru juga berperan besar dalam membantu siswa memahami pengetahuan yang ada melalui membaca(Utami dkk., 2023). Menurut Raisa Karima, 2020 dalam (Tridiastita dkk., 2023) menyatakan bahwa kemampuan membaca ialah kecepatan membaca dan pemahaman isi. keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka membaca. Artinya peserta didik akan memahami materi pada semua mata pelajaran yang mereka ikuti dengan kegiatan membaca.

Commented [A1]: jelaskan permasalahan keterampilan membaca/literasi membaca yang kerap muncul di sekolah/siswa SD, lalu jelaskan hasil penelitian sebelumnya dan jelaskan perbedaan penelitian yang lalu dengan penelitian anda. Kemudian jelaskan tujuan penelitian

Sebelum menjelaskan perbedaan penelitian ini, jelaskan juga hasil penelitian sebelumnya sehingga pembaca dapat melihat perbedaannya

Commented [A2]: Hindari pengulangan. Lebih baik gabungkan dan jadikan lebih singkat

Di sekolah dasar, keterampilan membaca ini menjadi fondasi bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menyerap informasi yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mencapai keterampilan membaca yang optimal. Faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif dapat menjadi penyebab rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa. Hasil penelitian (Ristama Nainggolan dkk., 2024) menyatakan hal yang sama bahwa rendahnya pengetahuan membaca pada siswa di SD Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan yaitu metode pembelajaran yang kurang menarik mungkin menjadi penyebab utamanya.

Hasil penelitian (Burhani dkk., n.d.) menyatakan hal yang sama bahwa dalam keterampilan membaca siswa masih kurang. Siswa masih banyak yang kesulitan dalam memahami isi dari suatu teks bacaan, dikarenakan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan metode konvensional. Selain itu, media yang diterapkan selama proses pembelajaran masih sangat terbatas sehingga membuat siswa merasa cepat bosan, mengantuk, pasif, dan tidak berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Motivasi dan dorongan dari guru untuk menanamkan pentingnya membaca sangat kurang serta inisiatif dari siswa sendiri kurang untuk membaca.

Di era digital saat ini, teknologi dapat menjadi sarana pembelajaran yang sangat efektif di sekolah dasar, sehingga guru hendaknya selalu mengikuti perkembangan pembelajaran teknologi sebagai sarana pembelajaran baru. Pemanfaatan teknologi mempunyai dampak yang signifikan terhadap pengalaman belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan media teknologi sebagai alat untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga diharapkan pembelajaran yang diberikan bersifat dinamis dan interaktif (Resti dkk., 2024).

Salah satu media pembelajaran yang mulai banyak digunakan adalah komik digital. Media komik merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Komik merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang menarik secara visual dan disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca (Pratama dkk., 2023). Komik merupakan gambar yang berurutan dengan bertujuan untuk memberi dan menyampaikan informasi dalam bentuk visual yang berkesan estetik bagi para pembaca (Khaqi & Heryanto, 2021).

Penggunaan media komik digital ini dapat menarik perhatian siswa dan lebih menguntungkan siswa dalam memudahkan pemahaman mereka mengenai materi yang ada

pada komik tersebut. Media pembelajaran komik digital ini dapat diakses di handphone, maupun laptop yang kapan saja bisa diakses sehingga memudahkan siswa untuk menggulang bacaan komik(Pratama dkk., 2023). Komik digital menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa SD mengembangkan keterampilan membaca mereka sambil tetap menjaga daya tarik mereka terhadap dunia literasi(Wulandari dkk., 2023).

Komik digital, dengan ilustrasi yang menarik dan alur cerita yang mudah dipahami, dapat membantu siswa memahami teks secara lebih baik dan menyenangkan. Manfaat dari media komik antara lain dapat menginspirasi murid selama proses belajar mengajar, komik edukasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara permanen, dan komik dapat menarik minat murid untuk membaca dan mengarahkan mereka ke arah instruksi membaca, terutama bagi mereka yang tidak suka membaca(Rodiah Na'imatul dkk., 2024).

Media komik digital adalah bentuk media pembelajaran yang berbasis digital, yang dapat berisi materi pembelajaran dalam bentuk gambar, teks, dan animasi. Komik digital menggabungkan teks interaktif dengan gambar, menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Secara umum, komik digital adalah bentuk media komik yang diadaptasi dalam format digital dan sering tersedia dalam bentuk aplikasi, situs web, atau buku elektronik. (Herlia & Sari, 2024). Dalam pengembangannya, komik digital dapat berisi berbagai elemen seperti gambar, teks, dan audio yang dapat membantu meningkatkan pengalaman pembaca dalam mengikuti cerita(Fitri Khadar, 2020)

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di Sanggar Belajar Kampung Bharu di Malaysia dapat diketahui bahwa keterampilan siswa dalam membaca terutama keterampilan membaca pemahaman masih rendah. Siswa tidak memiliki minat yang cukup dalam membaca atau kurang termotivasi untuk berlatih membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji apakah penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menemukan cara yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan adanya komik digital dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, siswa harus memperhatikan materi yang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data berdasarkan angka-angka dan pengukuran numerik(Ardiansyah, Risnita, 2023). Jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen (experimental research). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design atau biasa disebut pre-experimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan one group pretest-posttest design. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dengan hasil post-test. Dimana desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Sehingga dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment).Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pre-Test and Post-Test Design

Pretest	Perlakuan (Treatment)	Posttest
O ₁	X	O ₂

- Keterangan :
- O₁ : Nilai Pretest (sebelum diberikan perlakuan).
 - X : Perlakuan yang diberikan menggunakan media pembelajaran Komik Digital .
 - O₂ : Nilai Posttest (setelah diberikan perlakuan).

Instrumen yang digunakan yaitu lembar obseervasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di Sanggar Belajar Kampung Baru, Malaysia. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling. Sampel dari penelitian ini adalah kelas III di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia,tepatnya pada bulan Oktober 2024. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validas dan uji t atau uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Dengan jumlah sampel 25 siswa. Sebelum melakukan penelitian diperlukan validasi yang harus memenuhi dan sudah di konsultasikan kepada para ahlinya. Menurut Ghozali (2009)

Commented [A3]: Penulis bisa menjelaskan bagian-bagian metode penelitian dengan lebih jelas dan runtut serta tidak perlu menjelaskan definisinya. Metode penelitian terdiri dari jenis penelitian yang digunakan, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas data, analisis data

Commented [A4]: Tunjukkan dan bagaimana validasinya/siapa yang memvalidasi?

Commented [A5]: Berapa jumlahnya?

Commented [A6]: Oktober sampai bulan apa atau dari tanggal berapa sampai berapa?

Commented [A7]: Dalam penyusunan hasil dan pembahasan, silakan diurutkan secara runtut, hasil dijelaskan terlebih dulu, lalu baru jelaskan pembahasan yang mengaitkan dengan teori dan penelititan terdahulu, sehingga kebaruan penelitian ini menjadi jelas. Pisahkan hasil dan pembahasan. Hasil terdiri dari beberapa sub yang sesuai dengan pertanyaan penelitian.

dalam(Sanaky Mardiani Musrifah dkk., 2021) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Validitas yang digunakan adalah validitas konstruktif (construct validity). Untuk mengukur validitas konstruktif dapat menggunakan pendapat dari ahli (judgement Expert).

Penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama melakukan observasi terhadap kelas yang mendapat penjelasan dari guru tanpa menggunakan media komik digital .Kemudian tahap kedua peneliti menggunakan media komik digital. Pada tahap pertama keterampilan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan masih sangat rendah. Setelah itu pretest dilakukan pada siswa sebelum diberi perlakuan. Guru mengawasi dan mengobservasi siswa dengan menggunakan instrument lembar observasi. Pada saat observasi, jika ada yang sesuai dengan item maka diberi tanda checklis (√) pada lembar observasi.

Langkah selanjutnya yaitu treatment yaitu tahap saat siswa diberi perlakuan. siswa di amati dan di nilai saat pelaksanaan treatment. Treatment pada penelitian ini berupa penggunaan media komik digital yang merupakan membaca. Kemudian peneliti memberikan posttest. Pada tahap ini merupakan tahap observasi yang dilakukan oleh peneliti setelah diberi perlakuan. Selama kegiatan posttest berlangsung, peneliti akan menilai kemampuan membaca pemahaman siswa berdasarkan instrument observasi. Jika terdapat item yang muncul maka akan diberikan checklis (√). Adapun hasil pretest dan posttest dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
pretest dan posstest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
keterampilan membaca (awal)	25	45.00	65.00	54.7600	4.78957
keterampilan membaca siswa(akhir)	25	67.00	80.00	72.1600	3.28735
Valid N (listwise)	25				

Tabel 4.1 diatas menunjukan hasil pretest dan posttest dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang siswa maka diperoleh nilai terendah pada pretest yaitu 45 dan nilai

posttest adalah 67. Sedangkan nilai tertinggi pada pretest yaitu 65 dan pada nilai posttest yaitu 80.

Langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan analisis data menggunakan uji ttest melalui aplikasi SPSS 26. Menurut (Yam & Taufik, 2021), hipotesis adalah pernyataan sementara berbasis norma-norma terkait pada suatu fenomena atau kasus penelitian dan akan diuji dengan suatu metode atau statistika yang tepat. Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media komik digital dalam keterampilan membaca dibandingkan dengan yang tidak menggunakan komik digital. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS 2 yaitu dengan teknik analisis paired sample test.

Kriteria pengujian hipotesis adalah jika signifikansi t-test $> 0,05$ maka terima H_0 dan jika signifikansi t-test $< 0,05$ maka tolak H_0 atau terima H_a . Tabel dibawah ini merupakan hasil dari perbedaan rata-rata pemahaman antara tahap pertama yang tidak menggunakan media komik digital dengan tahap kedua yang menggunakan media komik digital dalam pembelajaran.

Adapun hasil uji t dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2

Uji t-test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	keterampilan membaca (awal)	54.7600	25	4.78957	.95791
	keterampilan membaca siswa(akhir)	72.1600	25	3.28735	.65747

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa setelah Uji t-test data nilai pretest dan posttest menunjukkan hasil perolehan nilai rata-rata (mean) sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran komik digital untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia adalah 54,76 dengan standar deviasi sebesar 4,789. Dimana pada tahap ini keterampilan membaca siswa masih rendah. Sedangkan hasil perolehan nilai rata-rata (mean) sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran komik digital untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia adalah 72,16 dengan standar deviasi sebesar 3,287. Dimana pada tahap ini keterampilan membaca siswa terjadi

peningkatan. Dari data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan yang dimana nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari pada nilai rata-rata pretest.

Tabel 4.3
Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	keterampilanmem	-	3.75810	.75162	-	-	-	24	.000
	baca (pretest) - Keterampilan membaca (posttest)	18.9600			20.51127	17.40873	25.225		

Berdasarkan dari data pada tabel 4.3 diatas diperoleh hasil uji hipotesis menunjukan nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Hasil perolehan nilai sig dibandingkan dengan nilai alpha 5% (0,05). Adapun ketentuan nilai hipotesis alternatif (Ha) diterima apabila perolehan nilai sig $a < 0,05$, hipotesis nol (H0) diterima apabila nilai sig $a > 0,05$. Dilihat pada tabel nilai sig 2 tailed $0,000 < 0,05$ maka dapat diambil keputusan bahwasannya Ha diterima. Melihat dari nilai signifikan dari kedua variabel tersebut yaitu sebesar $0,000 \leq 0,05$, Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Media pembelajaran komik digital terhadap ketrampilan membaca siswa kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh kesimpulan yaitu Media pembelajaran berupa komik dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan keterampilan membaca, khususnya siswa kelas III di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Sebelum menggunakan media komik digital keterampilan membaca siswa kurang, karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik saat proses belajar, sehingga siswa jenuh dan keterampilan membaca mereka kurang. Setelah menggunakan media komik digital keterampilan

membaca siswa meningkat, karena media komik digital berisi banyak gambar berwarna, dan teks sehingga siswa tertarik untuk membacanya.

REFERENSI

Commented [A8]: Tambah 10 artikel scopus

- Alvi, & Basri, A. (2023). Penggunaan Metode Sas (Struktural Analisis Sintetik) dengan Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 19 Asam Jawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22290–22299.
- Ardiansyah, Risnita, M. S. J. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Burhani, M. A., Sukron, M., & Yasman, L. A. (n.d.). PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III SDN 19 SITIUNG. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 2670–2672. <https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00196643>
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Febrianingsih, D. (2021). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(2), 2721–7078. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Fitri Khadar, R. S. (2020). Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Journal of Educational Technology*, 1945–1949.
- Herlia, P., & Sari, T. K. (2024). PEMBUATAN KOMIK DIGITAL “ DANAU NAGA SAKTI ” DIGITAL COMIC CREATION OF THE “ NAGA SAKTI LAKE .” *JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 4247–4257.
- Khaqi, R. B., & Heryanto, F. F. (2021). Riset Analisis Unsur Visual Pada Komik Digital Geng Komunika Pada Platform Webtoon. *Journal of Visual Communication Design*, 2, 1–23.
- Pratama, M. I., Ratricia, P., Fitri, A., & Ikhwan, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif E-Komik. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(4), 353–356. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.425>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Ristama Nainggolan, Ratna Dewi Nababan, Santi Lorensa Junita Sianturi, Nur Habibah, Ivan Fauza Ishadi, & Lasenna Siallagan. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Literasi Membaca Buku di Sd Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 149–162. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.705>
- Ritonga, A. A., Purba, A. Z., Nasution, F. H., Adriyani, F., & Azhari, Y. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 102–113.

- Riyanti, A. (2021). Keterampilan Membaca. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 175–184. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/mfyhe>
- Rodiah Na'imatul, Ramadi Ramadi, & Vai Aref. (2024). Pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi pencak silat. *Jurnal Porkes*, 7(1), 534–546. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25763>
- Sanaky Mardiani Musrifah, Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Tantular, L. D., Nurfadhillah, S., & Azhar, A. P. (2024). Pengaruh Metode Speed Reading terhadap Kemampuan Membaca Teks pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Kunciran 9 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 75–82.
- Tridiastita, R., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & ... (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 25233–25234. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10624%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/10624/8504>
- Utami, C., Nasution, D. K., Syamsuyurnita, & Saragih, M. (2023). Peran Guru Menggunakan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 9957–9969.
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif : Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia

*Correspondance

Received: 20XX-XX-XX; Approved: 20XX-XX-XX; Published: 20XX-X-XX

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using digital comic media on the reading skills of third-grade students at Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. The research method used is quantitative. The type of this research is pre-experimental design with One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all third-grade students of Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. The sample in this study was taken using a sampling technique or purposive sampling. The sample in this study amounted to 25 students. The results of this research indicate that based on the paired samples t-test, the sig. (2 tailed) value is 0.000 < 0.05. Based on the t-test methodology, it can be concluded that there is a significant effect between digital comic learning media on the reading skills of third-grade students at Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Based on this research, digital comic media can have a very good effect on students' reading skills. Digital comic media can be used by teachers to connect learning materials with students' real lives, so that students are more active in improving their reading skills.

KEYWORDS: Digital Comic Media, Reading Skills, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap keterampilan membaca siswa di kelas III di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pre-experimen design. Design penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampling atau purposive sampling. Sampel pada penelitian ini berjumlah 25 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan uji-t *paired samples t test* diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Berdasarkan pedoman uji-t test maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran komik digital terhadap keterampilan membaca siswa kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Berdasarkan penelitian, bahwa media komik digital dapat memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap keterampilan membaca siswa. Media komik digital dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menghubungkan

Commented [A1]: Dua hal yang berbeda.. tentukan purposive apa sampling?

materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, membuat siswa lebih aktif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa

KATA KUNCI: Media Komik Digital , Keterampilan Membaca, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Membaca adalah jendela dunia. Dengan membaca, kita membuka pintu bagi semua orang di dunia (Riyanti, 2021) Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang tidak kalah pentingnya dengan keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan membaca merupakan suatu pelajaran yang menawarkan banyak kesempatan untuk berkembang (Febrianingsih, 2021).Aktivitas membaca seseorang dapat menambah informasi untuk memperluas wawasan seseorang. Membaca dapat menjadikan manusia cerdas, kritis, dan sangat analitis. Seseorang yang terbiasa membaca akan lebih memusatkan perhatiannya pada membaca untuk memperoleh hasil yang lebih baik(Tantular dkk., 2024).

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Keterampilan membaca merupakan kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang untuk melihat dan memahami makna yang terkandung dalam sebuah tulisan secara akurat dan lancar. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan pesan pengarang pada tulisannya agar makna dapat ditangkap dan dipahami oleh pembaca dengan benar dan tepat(Febrianingsih, 2021). Keterampilan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh anak untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media(Alvi & Basri, 2023). Keterampilan membaca sangat penting dalam dunia pendidikan yang gunanya akan dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik yang lebih luas dan meningkatkan kemampuan untuk berpikir(Ritonga dkk., 2023).

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang berperan penting dalam kehidupan masyarakat untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan yang baru (Cahyanti dkk., 2023).Kemampuan membaca sangat penting untuk menunjang pendidikan, keterlibatan guru juga berperan besar dalam membantu siswa memahami pengetahuan yang ada melalui membaca(Utami dkk., 2023). Menurut Raisa Karima, 2020 dalam (Tridiastita dkk., 2023) menyatakan bahwa kemampuan membaca ialah kecepatan membaca dan pemahaman isi. keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka membaca. Artinya peserta didik akan memahami materi pada semua mata pelajaran yang mereka ikuti dengan kegiatan membaca.

Commented [A2]: Refrensi mana?

Di sekolah dasar, keterampilan membaca ini menjadi fondasi bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menyerap informasi yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mencapai keterampilan membaca yang optimal. Faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif dapat menjadi penyebab rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa. Hasil penelitian (Ristama Nainggolan dkk., 2024) menyatakan hal yang sama bahwa rendahnya pengetahuan membaca pada siswa di SD Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan yaitu metode pembelajaran yang kurang menarik mungkin menjadi penyebab utamanya.

Commented [A3]: Tambahkan referensi

Hasil penelitian (Burhani dkk., n.d.) menyatakan hal yang sama bahwa dalam keterampilan membaca siswa masih kurang. Siswa masih banyak yang kesulitan dalam memahami isi dari suatu teks bacaan, dikarenakan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan metode konvensional. Selain itu, media yang diterapkan selama proses pembelajaran masih sangat terbatas sehingga membuat siswa merasa cepat bosan, mengantuk, pasif, dan tidak berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Motivasi dan dorongan dari guru untuk menanamkan pentingnya membaca sangat kurang serta inisiatif dari siswa sendiri kurang untuk membaca.

Commented [A4]: Perbaiki cara pengutipan referensi

Di era digital saat ini, teknologi dapat menjadi sarana pembelajaran yang sangat efektif di sekolah dasar, sehingga guru hendaknya selalu mengikuti perkembangan pembelajaran teknologi sebagai sarana pembelajaran baru. Pemanfaatan teknologi mempunyai dampak yang signifikan terhadap pengalaman belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan media teknologi sebagai alat untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga diharapkan pembelajaran yang diberikan bersifat dinamis dan interaktif (Resti dkk., 2024).

Commented [A5]: Tambahkan referensi

Salah satu media pembelajaran yang mulai banyak digunakan adalah komik digital. Media komik merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Komik merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang menarik secara visual dan disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca (Pratama dkk., 2023). Komik merupakan gambar yang berurutan dengan bertujuan untuk memberi dan menyampaikan informasi dalam bentuk visual yang berkesan estetik bagi para pembaca (Khaqi & Heryanto, 2021).

Penggunaan media komik digital ini dapat menarik perhatian siswa dan lebih menguntungkan siswa dalam memudahkan pemahaman mereka mengenai materi yang ada

pada komik tersebut. Media pembelajaran komik digital ini dapat diakses di handphone, maupun laptop yang kapan saja bisa diakses sehingga memudahkan siswa untuk menggulang bacaan komik(Pratama dkk., 2023). Komik digital menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa SD mengembangkan keterampilan membaca mereka sambil tetap/ menjaga daya tarik mereka terhadap dunia literasi(Wulandari dkk., 2023).

Komik digital, dengan ilustrasi yang menarik dan alur cerita yang mudah dipahami, dapat membantu siswa memahami teks secara lebih baik dan menyenangkan. Manfaat dari media komik antara lain dapat menginspirasi murid selama proses belajar mengajar, komik edukasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara permanen, dan komik dapat menarik minat murid untuk membaca dan mengarahkan mereka ke arah instruksi membaca, terutama bagi mereka yang tidak suka membaca(Rodiah Na'imatul dkk., 2024).

Media komik digital adalah bentuk media pembelajaran yang berbasis digital, yang dapat berisi materi pembelajaran dalam bentuk gambar, teks, dan animasi. Komik digital menggabungkan teks interaktif dengan gambar, menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Secara umum, komik digital adalah bentuk media komik yang diadaptasi dalam format digital dan sering tersedia dalam bentuk aplikasi, situs web, atau buku elektronik. (Herlia & Sari, 2024). Dalam pengembangannya, komik digital dapat berisi berbagai elemen seperti gambar, teks, dan audio yang dapat membantu meningkatkan pengalaman pembaca dalam mengikuti cerita(Fitri Khadar, 2020)

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di Sanggar Belajar Kampung Bharu di Malaysia dapat diketahui bahwa keterampilan siswa dalam membaca terutama keterampilan membaca pemahaman masih rendah. Siswa tidak memiliki minat yang cukup dalam membaca atau kurang termotivasi untuk berlatih membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji apakah penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menemukan cara yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan adanya komik digital dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, siswa harus memperhatikan materi yang dipelajari.

Commented [A6]: Rendahnya berapa dan bagaimana cara pengukuran keterampilan membaca diawal ini?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data berdasarkan angka-angka dan pengukuran numerik(Ardiansyah, Risnita, 2023). Jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen (experimental research). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design atau biasa disebut pre-experimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan one group pretest-posttest design. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dengan hasil post-test. Dimana desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Sehingga dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment).Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pre-Test and Post-Test Design

Pretest	Perlakuan (Treatment)	Posttest
O ₁	X	O ₂

- Keterangan :
- O₁ : Nilai Pretest (sebelum diberikan perlakuan).
 - X : Perlakuan yang diberikan menggunakan media pembelajaran *Komik Digital* .
 - O₂ : Nilai Posttest (setelah diberikan perlakuan).

Instrumen yang digunakan yaitu lembar obseervasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di Sanggar Belajar Kampung Baru, Malaysia. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling. Sampel dari penelitian ini adalah kelas III di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia,tepatnya pada bulan Oktober 2024. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validas dan uji t atau uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Dengan jumlah sampel 25 siswa. Sebelum melakukan penelitian diperlukan validasi yang harus memenuhi dan sudah di konsultasikan kepada para ahlinya. Menurut Ghozali (2009)

dalam(Sanaky Mardiani Musrifah dkk., 2021) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Validitas yang digunakan adalah validitas konstruktif (construct validity). Untuk mengukur validitas konstruktif dapat menggunakan pendapat dari ahli (judgement Expert).

Penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama melakukan observasi terhadap kelas yang mendapat penjelasan dari guru tanpa menggunakan media komik digital .Kemudian tahap kedua peneliti menggunakan media komik digital. Pada tahap pertama keterampilan membaca siswa sebelum diberikan berlakuan masih sangat rendah. Setelah itu pretest dilakukan pada siswa sebelum diberi perlakuan. Guru mengawasi dan mengobservasi siswa dengan menggunakan instrument lembar observasi. Pada saat observasi, jika ada yang sesuai dengan item maka diberi tanda checklis (√) pada lembar observasi.

Langkah selanjutnya yaitu treatment yaitu tahap saat siswa diberi perlakuan. siswa di amati dan di nilai saat pelaksanaan treatment. Treatment pada penelitian ini berupa penggunaan media komik digital yang merupakan membaca. Kemudian peneliti memberikan posttest. Pada tahap ini merupakan tahap observasi yang dilakukan oleh peneliti setelah diberi perlakuan. Selama kegiatan posttest berlangsung, peneliti akan menilai kemampuan membaca pemahaman siswa berdasarkan instrument observasi. Jika terdapat item yang muncul maka akan diberikan checklis (√). Adapun hasil pretest dan posttest dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
pretest dan posstest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
keterampilan membaca (awal)	25	45.00	65.00	54.7600	4.78957
keterampilan membaca siswa(akhir)	25	67.00	80.00	72.1600	3.28735
Valid N (listwise)	25				

Tabel 4.1 diatas menunjukan hasil pretest dan posttest dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang siswa maka diperoleh nilai terendah pada pretest yaitu 45 dan nilai

Commented [A7]: Uji validasi untuk media komik belum ada. Padahal pengukuran kevalidan media harus dilakukan terlebih dulu

Commented [A8]: Hasil validasi ahli bagaimana?

Commented [A9]: Indikator keterampilan membaca yang harus diukur bagaimana?

Commented [A10]: Apakah pemberian media pembelajaran komik tidak memerlukan metode pembelajaran yang mendukung data treatment? Seharusnya ada supaya indikator keterampilan membaca bisa terpenuhi

posttest adalah 67. Sedangkan nilai tertinggi pada pretest yaitu 65 dan pada nilai posttest yaitu 80.

Langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan analisis data menggunakan uji ttest melalui aplikasi SPSS 26. Menurut (Yam & Taufik, 2021), hipotesis adalah pernyataan sementara berbasis norma-norma terkait pada suatu fenomena atau kasus penelitian dan akan diuji dengan suatu metode atau statistika yang tepat. Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media komik digital dalam keterampilan membaca dibandingkan dengan yang tidak menggunakan komik digital. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS 2 yaitu dengan teknik analisis paired sample test.

Kriteria pengujian hipotesis adalah jika signifikansi t-test $> 0,05$ maka terima H_0 dan jika signifikansi t-test $< 0,05$ maka tolak H_0 atau terima H_a . Tabel dibawah ini merupakan hasil dari perbedaan rata-rata pemahaman antara tahap pertama yang tidak menggunakan media komik digital dengan tahap kedua yang menggunakan media komik digital dalam pembelajaran.

Adapun hasil uji t dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2

Uji t-test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	keterampilan membaca (awal)	54.7600	25	4.78957	.95791
	keterampilan membaca siswa(akhir)	72.1600	25	3.28735	.65747

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa setelah Uji t-test data nilai pretest dan posttest menunjukkan hasil perolehan nilai rata-rata (mean) sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran komik digital untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia adalah 54,76 dengan standar deviasi sebesar 4,789. Dimana pada tahap ini keterampilan membaca siswa masih rendah. Sedangkan hasil perolehan nilai rata-rata (mean) sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran komik digital untuk mengetahui kemampuan membaca siswa kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia adalah 72,16 dengan standar deviasi sebesar 3,287. Dimana pada tahap ini keterampilan membaca siswa terjadi

Commented [A11]: Sebelum melakukan uji T dengan paired t-test perlu adanya uji prasyarat terlebih dahulu. Perlu ditambahkan uji prasyarat

peningkatan. Dari data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan yang dimana nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari pada nilai rata-rata pretest.

Tabel 4.3
Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	keterampilanmem baca (pretest) - Keterampilan membaca (posttest)	- 18.960 00	3.75810	.75162	- 20.51127	- 17.40873	- 25.22 5	24	.000

Berdasarkan dari data pada tabel 4.3 diatas diperoleh hasil uji hipotesis menunjukan nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Hasil perolehan nilai sig dibandingkan dengan nilai alpha 5% (0,05). Adapun ketentuan nilai hipotesis alternatif (H_a) diterima apabila perolehan nilai sig $a < 0,05$, hipotesis nol (H_0) diterima apabila nilai sig $a > 0,05$. Dilihat pada tabel nilai sig 2 tailed $0,000 < 0,05$ maka dapat diambil keputusan bahwasannya H_a diterima. Melihat dari nilai signifikan dari kedua variabel tersebut yaitu sebesar $0,000 \leq 0,05$, Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Media pembelajaran komik digital terhadap ketrampilan membaca siswa kelas III Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh kesimpulan yaitu Media pembelajaran berupa komik dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan keterampilan membaca, khususnya siswa kelas III di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. Sebelum menggunakan media komik digital keterampilan membaca siswa kurang, karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik saat proses belajar, sehingga siswa jenuh dan keterampilan membaca mereka kurang. Setelah menggunakan media komik digital keterampilan

Commented [A12]: Ini hanya membahas ttg hasilnya, belum ada hasil interpretasi data dengan teori. Perlu adanya interpretasi data dengan teori sehingga pembahasan akan lebih dalam dan kajian teoritis yang dilakukan di latar belakang

Commented [A13]: Tambahkan keterbatasan penelitian dan saran untuk penelitian lanjutan

membaca siswa meningkat, karena media komik digital berisi banyak gambar berwarna, dan teks sehingga siswa tertarik untuk membacanya.

REFERENSI

- Alvi, & Basri, A. (2023). Penggunaan Metode Sas (Struktural Analisis Sintetik) dengan Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 19 Asam Jawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22290–22299.
- Ardiansyah, Risnita, M. S. J. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Burhani, M. A., Sukron, M., & Yasman, L. A. (n.d.). PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III SDN 19 SITIUNG. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 2670–2672. <https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00196643>
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Febrianingsih, D. (2021). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(2), 2721–7078. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Fitri Khadar, R. S. (2020). Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Journal of Educational Technology*, 1945–1949.
- Herlia, P., & Sari, T. K. (2024). PEMBUATAN KOMIK DIGITAL “DANAU NAGA SAKTI” DIGITAL COMIC CREATION OF THE “NAGA SAKTI LAKE.” *JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 4247–4257.
- Khaqi, R. B., & Heryanto, F. F. (2021). Riset Analisis Unsur Visual Pada Komik Digital Geng Komunika Pada Platform Webtoon. *Journal of Visual Communication Design*, 2, 1–23.
- Pratama, M. I., Ratricia, P., Fitri, A., & Ikhwan, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif E-Komik. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(4), 353–356. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.425>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Ristama Nainggolan, Ratna Dewi Nababan, Santi Lorensa Junita Sianturi, Nur Habibah, Ivan Fauza Ishadi, & Lasenna Siallagan. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Literasi Membaca Buku di Sd Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 149–162. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.705>
- Ritonga, A. A., Purba, A. Z., Nasution, F. H., Adriyani, F., & Azhari, Y. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 102–113.

- Riyanti, A. (2021). Keterampilan Membaca. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 175–184. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/mfyhe>
- Rodiah Na'imatul, Ramadi Ramadi, & Vai Aref. (2024). Pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi pencak silat. *Jurnal Porkes*, 7(1), 534–546. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25763>
- Sanaky Mardiani Musrifah, Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Tantular, L. D., Nurfadhillah, S., & Azhar, A. P. (2024). Pengaruh Metode Speed Reading terhadap Kemampuan Membaca Teks pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Kunciran 9 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 75–82.
- Tridiastita, R., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & ... (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 25233–25234. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10624%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/10624/8504>
- Utami, C., Nasution, D. K., Syamsuyurnita, & Saragih, M. (2023). Peran Guru Menggunakan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 9957–9969.
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>

Commented [A14]: Koreksi penulisan referensi

Total Transaksi

Rp500.000

No. Ref

838094449392

Sumber Dana



DHEA MUTIARA SYAHFITRI

BANK BRI

3537 **** * 536

Tujuan



MAIMUNATUN HABIBAH

BANK BRI

0033 0113 4270 508

Jenis Transaksi

Transfer Bank BRI

Catatan

Uang publish jurnal
Dhea Mutiara Syahfit

Nominal

Rp500.000

Biaya Admin

Rp0

INFORMASI:

Biaya Termasuk PPN (Apabila Dikenakan/Apabila Ada)

PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk.

Kantor Pusat BRI - Jakarta Pusat

NPWP : 01.001.608.7-093.000

Editor SITTAH 2

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar

 2025

 Sittah

 IAIN Kediri

Document Details

Submission ID**tm:oid:::1:3254864668****Submission Date****May 20, 2025, 4:45 AM GMT+7****Download Date****May 20, 2025, 4:49 AM GMT+7****File Name****4._Penggunaan_Media_Pembelajaran_Komik_Digital-45.doc****File Size****277.0 KB****14 Pages****4,517 Words****29,865 Characters**

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Exclusions

- 16 Excluded Matches

Top Sources

- 18%  Internet sources
- 12%  Publications
- 4%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

18%	Internet sources
12%	Publications
4%	Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	eprints.uny.ac.id	1%
2	Internet	repository.uinsu.ac.id	<1%
3	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
4	Internet	repository.upi.edu	<1%
5	Internet	jbasic.org	<1%
6	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
7	Internet	jurnal.unimed.ac.id	<1%
8	Internet	www.researchgate.net	<1%
9	Internet	eprints.bbg.ac.id	<1%
10	Publication	Putri Nurjati Rahayu, Ani Nur Aeni, Atep Sujana. "Meningkatkan Pemahaman Ko...	<1%
11	Publication	Viscal Oktari, Rahayu Condro Murti. "PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL ...	<1%

12	Internet	docplayer.info	<1%
13	Internet	jurnal.iainponorogo.ac.id	<1%
14	Internet	ejournal.undiksha.ac.id	<1%
15	Internet	interoperabilitas.perpusnas.go.id	<1%
16	Internet	jptam.org	<1%
17	Student papers	IAIN MAdura	<1%
18	Publication	Salwa Sulaimah Nurhakim, Abdul Latip, Shinta Purnamasari. "Peran Media Pem...	<1%
19	Internet	journal.ikipsiliwangi.ac.id	<1%
20	Internet	jurnalfkip.unram.ac.id	<1%
21	Internet	pdfslide.net	<1%
22	Internet	repository.unhas.ac.id	<1%
23	Publication	Marhamah Marhamah, Alchonity Harika Fitri, Faradilla Intan Sari. "Pengaruh Mo...	<1%
24	Publication	Syiva Nur Saadah, Atin Karjatin. "PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP P...	<1%
25	Internet	jonedu.org	<1%

26	Internet	journal.asdkvi.or.id	<1%
27	Internet	jurnal.uns.ac.id	<1%
28	Internet	repository.uindatokarama.ac.id	<1%
29	Internet	conference.upgris.ac.id	<1%
30	Internet	e-journal.hamzanwadi.ac.id	<1%
31	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
32	Internet	ml.scribd.com	<1%
33	Internet	www.journal.das-institute.com	<1%
34	Publication	Endah Yuliana Lestari, Dewi Shinta, Joko Susilo, Khoirulloh Khoirulloh. "Efektivitas...	<1%
35	Publication	Meidy Atina Kuron, Arnold Umboh. "PENGARUH VIRTUALISASI LABORATORIUM B...	<1%
36	Internet	media.neliti.com	<1%
37	Internet	p3i.my.id	<1%
38	Internet	repository.stiewidyagamalumajang.ac.id	<1%
39	Internet	repository.unpas.ac.id	<1%

40	Internet	text-id.123dok.com	<1%
41	Publication	Adillah Ayu Flawery, Desyandri Desyandri. "Pengembangan E-Big Book pada Pem...	<1%
42	Publication	Maya Nurani Faiza, Muhammad Turhan Yani, Agus Suprijono. "Efektivitas Penggu...	<1%
43	Publication	Yehofa Wajin. "ANALISIS REAKSI PASAR BURSA EFEK INDONESIA SEBELUM DAN SE...	<1%
44	Internet	ejournal.umpri.ac.id	<1%
45	Internet	eprints.umm.ac.id	<1%
46	Internet	journal.stkipsubang.ac.id	<1%
47	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
48	Internet	journal.walisongo.ac.id	<1%
49	Internet	jurnal.stkipbanten.ac.id	<1%
50	Internet	jurnal.umk.ac.id	<1%
51	Internet	jurnal.unprimdn.ac.id	<1%
52	Internet	jurnal.untan.ac.id	<1%
53	Internet	repository.widyatama.ac.id	<1%

54	Internet	www.sciencegate.app	<1%
55	Internet	www.scribd.com	<1%
56	Publication	Siti Nur Kasanah, Narendradewi Kusumastuti, Aulia Fajar Khasanah. "Pengemban...	<1%
57	Publication	Ima Oktaria, Nurul Farida, Satrio Wicaksono Sudarman. "DEVELOPMENT OF DIGIT...	<1%
58	Publication	Mushthafa Shadiq Al-Rafi'i, Nunung Nursyamsyah, Rinaldi Supriadi. "Meningkatk...	<1%
59	Publication	Renti Yasmar. "Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Ma...	<1%
60	Internet	zombiedoc.com	<1%



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar

Dhea Mutiara Syahfitri,^{1*} Mandra Saragih,²

^{1,2}Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

¹dheamutiarasyahfitri@gmail.com, ²mandrasaragih@umsu.ac.id

*Corresponding Author

Received: 2025-02-17; Approved: 2025-04-06; Published: 2025-04-30

Abstract

This study aims to evaluate the effect of using digital comic media on the reading skills of elementary school students. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design and a group pretest-posttest design. The research sample consisted of all third-grade students at one of the studios in Malaysia using a purposive sampling method. The paired sample test analysis results showed a significant value (2s) of 0.000 & LT. 0.05. From these results, it can be concluded that there is a significant effect between the use of digital comic media and the reading skills of third-grade students. This study indicates that digital comic media has a positive role in improving students' reading skills. In addition, digital comic media can be used by teachers to connect learning materials with students' daily lives so that it can increase students' learning motivation. The main contribution of this study lies in the empirical evidence regarding the integration of narrative visual media in the form of digital comics that can increase students' interest and understanding of a reading. It provides opportunities for developing contextual and creative learning media in the learning process at the elementary education level.

Keywords: Digital Comic Media, Learning Media, Reading Skills.

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media komik digital terhadap kemampuan membaca siswa usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen, yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas III pada salah satu Sanggar di Malaysia melalui metode *purposive sampling*. Hasil analisis uji sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikan (2s) 0,000 & LT. 0,05. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media komik digital dan keterampilan membaca siswa kelas III. Penelitian ini mengindikasikan bahwa media komik digital memiliki peran positif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Selain itu, media komik digital dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pembuktian empiris mengenai integrasi media visual naratif berupa komik digital yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa atas suatu bacaan. Hal tersebut memberikan peluang bagi pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan kreatif dalam proses pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar.

Kata Kunci: Keterampilan Membaca, Media Komik Digital, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Membaca sering disebut sebagai jendela dunia karena melalui membaca dapat membuka wawasan dan pengetahuan dari seluruh penjuru dunia (Riyanti, 2021). Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang sama pentingnya dengan keterampilan bahasa lainnya. Keterampilan membaca adalah proses yang diterapkan pada pembaca untuk membantu memahami pesan yang ingin penulis melalui media (Alvi & Basri, 2023).

Dalam konteks pendidikan global, keterampilan membaca sangat penting. Keterampilan ini merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menangkap makna dari sebuah tulisan secara teliti dan lancar (Febrianingsih, 2021). Menurut Raisa Karima dalam Tridiastita membaca terdiri dari dua aspek, yaitu kecepatan membaca dan kemampuan untuk memahami isinya (Tridiastita et al., 2023). Keberhasilan siswa dalam belajar sangat bergantung pada keterampilan membaca yang mereka miliki karena dengan keterampilan itu, mereka bisa mengerti materi yang sedang dipelajari. Selain membaca aspek lain yang termasuk sebagai literasi dasar adalah kemampuan menulis (Istihari, 2024; Mercugliano et al., 2025).

Namun, masalah literasi membaca yang sering ditemukan pada siswa Sekolah Dasar (SD) meliputi rendahnya pemahaman isi bacaan, minat baca yang kurang, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, rasa malas, gangguan fisik dan mental, serta kurangnya ketertarikan dan pemahaman terhadap pelajaran yang diajarkan. Berbagai masalah tersebut menjadi salah satu pendorong pemerintah untuk meluncurkan Gerakan Literasi Nasional sejak 2016 (Habibah, 2019). Selain itu, penggunaan teknologi juga menjadi pertimbangan lain karena sebagai contoh yang mengurangi waktu murid guna membaca buku dengan cara tradisional. Meskipun begitu, guru mempunyai peran penting dalam mengatasi rendahnya ketangkasan membaca dengan merancang pembelajaran yang menarik, memberikan dukungan khusus, dan memanfaatkan teknologi guna membantu dalam proses belajar mengajar (Nainggolan et al., 2024).

Penelitian sebelumnya oleh Kamaluddin menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam keterampilan membaca cerpen pada siswa (Kamaluddin, 2021). Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan media komik dalam proses belajar dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap membaca serta memperdalam pemahaman mereka terhadap cerita yang ada dalam komik. Perbedaan antara studi ini dan penelitian sebelumnya ada pada variabel yang dikaji serta sumber data yang digunakan. Penelitian Kamaluddin fokus pada keterampilan membaca cerpen, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada keterampilan membaca

pemahaman teks narasi. Selain itu, subjek penelitian Kamaluddin adalah siswa SMP, sementara penelitian ini dilakukan pada siswa usia SD kelas III.

Penelitian lain oleh Ramadhani dkk., menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital terbukti valid dan layak digunakan sebagai alat pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan ini mampu memberikan sudut pandang baru bagi siswa serta berdampak positif terhadap hasil belajar mereka (Ramadhani et al., 2022). Perbedaan dari studi ini juga berada pada variabel yang menjadi fokus penelitian, di mana Ramadhani dkk. fokus pada keterampilan menulis cerita pendek, sementara penelitian ini berfokus pada keterampilan membaca pemahaman teks narasi. Subjek penelitian Ramadhani dkk. adalah siswa kelas IX-3 SMP, sedangkan penelitian ini menggunakan siswa usia SD kelas III.

Di jenjang SD, kemampuan membaca adalah basis yang sangat krusial dalam kegiatan belajar. Tanpa keterampilan membaca yang cukup, siswa akan menghadapi kesulitan dalam memahami isi pelajaran, menyelesaikan tugas, dan mengikuti perkembangan akademik. Namun, kenyataannya tidak semua siswa dapat dengan mudah menguasai keterampilan membaca (Siregar et al., 2024). Rendahnya pengetahuan membaca siswa di SD sebagian besar disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik. Hal tersebut mendorong beberapa peneliti aspek penggunaan metode pembelajaran seperti membaca nyaring yang interaktif (Istihari, 2024), melakukan uji kognitif pada kemampuan literasi (Patimah et al., 2023), dan mengadakan berbagai bentuk program literasi terfokus (Burhani et al., 2024; Habibah & Wahyuni, 2020; Jannah et al., 2023; Mahfudh & Imron, 2020; Nurhidin, 2022; Subakti et al., 2021).

Menurut Burhani, keterampilan membaca siswa masih kurang memadai. Banyak pelajar menghadapi tantangan dalam menangkap isi bacaan karena pengajar masih menerapkan teknik pengajaran tradisional (Burhani et al., 2024). Selain itu, keterbatasan media pembelajaran membuat siswa mudah merasa bosan, mengantuk, pasif, dan kurang aktif (Aliffia & Arifani, 2024; Hidayat et al., 2024). Kurangnya motivasi dan dorongan dari guru untuk menanamkan pentingnya membaca serta kurangnya inisiatif siswa dalam membaca juga menjadi faktor penghambat keterampilan membaca. Di zaman digital ini, teknologi berfungsi sebagai alat belajar yang bermanfaat, sehingga guru perlu terus memperbarui pengetahuannya karena penggunaannya berpengaruh besar bagi pengalaman belajar siswa. Guru bisa memanfaatkan teknologi dalam aktivitas belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif (Darmayanti & Amalia, 2024; Resti et al., 2024).

Salah satu alat pengajaran yang semakin diminati saat ini adalah komik dalam format digital. Media ini menarik perhatian siswa karena tampilannya yang visual dan menarik. Komik adalah sebuah media komunikasi yang menggunakan gambar dan teks yang diatur secara bertahap untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik perhatian (Pratama et al., 2023). Komik terdiri dari rangkaian gambar yang bertujuan menyampaikan informasi secara visual dan estetis kepada pembaca. Pemanfaatan komik digital dalam proses belajar terbukti mampu menambah minat siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan (Khaqi & Heryanto, 2021).

Media komik digital ini efektif dalam menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Media ini juga mudah digunakan karena dapat dijangkau melalui perangkat seperti *handphone* dan laptop, sehingga siswa bisa mengulang materi dengan mudah (Pratama et al., 2023). Komik digital berfungsi sebagai sarana yang ampuh untuk mendukung siswa SD dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka (Wulandari et al., 2023). Dengan ilustrasi yang menarik dan cerita yang sederhana, komik digital memudahkan siswa dalam memahami teks secara menyenangkan. Media ini juga dapat menginspirasi proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan, dan mendorong minat baca, terutama bagi siswa yang kurang tertarik membaca (Rodiah et al., 2024).

Komik digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi dalam bentuk visual, teks, dan animasi. Komik digital menggabungkan elemen interaktif seperti gambar dan teks untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Secara umum, komik digital adalah adaptasi dari komik tradisional ke dalam format digital yang sering tersedia melalui aplikasi, situs web, atau *e-book* (S & Sari, 2024). Dalam pengembangannya, komik digital dapat berisi berbagai elemen seperti gambar, teks, dan audio yang membantu meningkatkan pengalaman pembaca saat mengikuti cerita (Khadar et al., 2022). Pengembangan media komik juga mempunyai aspek kepraktisan dan manfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas (Pasira et al., 2024).

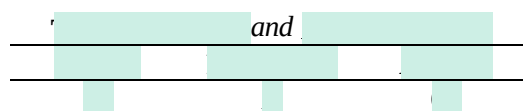
Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di lokasi penelitian, terungkap bahwa kemampuan membaca siswa dalam memahami bacaan masih tergolong rendah. Sekitar 30% siswa usia SD kurang memiliki minat dan motivasi untuk berlatih membaca, 20% siswa belum mampu membaca dengan baik, dan 30% lainnya masih mengalami kesulitan serta terbata-bata saat membaca. Ketika diminta membaca sebuah cerita, mereka kesulitan dalam menjelaskan dan memahami alur cerita dengan baik. Selain itu, rendahnya keterampilan membaca ini juga dipengaruhi oleh fakta bahwa sekitar 20% guru masih

menerapkan cara mengajar tradisional dan kurang memanfaatkan alat pembelajaran yang kreatif. Kondisi ini mengakibatkan murid mudah merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti aktivitas membaca, sehingga minat dan kemampuan membaca mereka cenderung menurun akibat metode dan media pembelajaran yang kurang menarik.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pemanfaatan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa usia SD. Melalui penelitian ini, diharapkan ditemukan metode pembelajaran yang lebih tepat dan menarik untuk mendukung siswa dalam memahami isi bacaan dengan lebih baik. Komik digital mempunyai potensi dapat menarik minat dan meningkatkan semangat belajar siswa. Supaya proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal, penting bagi siswa untuk lebih fokus dan memperhatikan materi yang sedang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan kuantitatif melalui penelitian yang bersifat eksperimen. Metode yang digunakan adalah desain pra-eksperimental, yaitu model *One Group Pretest-Posttest Design*. Pemilihan desain ini didasarkan pada fakta bahwa hanya terdapat satu kelompok yang digunakan, yaitu kelas eksperimen, tanpa adanya kelompok kontrol. Dalam rancangan itu, siswa awalnya diberikan *pretest* untuk menilai kemampuan dasar mereka sebelum perlakuan diterapkan. Selanjutnya, mereka menerima intervensi berupa penggunaan media komik digital, kemudian dilanjutkan dengan *posttest* untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan keterampilan membaca setelah perlakuan. Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, efektivitas perlakuan dapat diukur secara lebih tepat, karena perubahan yang dialami dapat langsung dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan. Tahapan penelitian ini dapat digambarkan pada Tabel 1.



Tabel 1 merupakan desain *pretest* dan *posttest*. Di mana O_1 memuat tentang nilai *pretest*, X memuat perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media pembelajaran komik digital, dan O_2 berisi nilai *posttest*. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Validitas konstruk instrumen diukur melalui pendapat ahli (*expert judgement*). Di mana ahli yang memberikan validasi adalah dosen pembimbing peneliti terhadap rubrik keterampilan membaca siswa. Populasi dalam penelitian ini terdiri

dari seluruh siswa kelas III usia SD yang berjumlah 25 orang pada salah satu sanggar belajar di Malaysia. Metode pengambilan sampel yang diterapkan adalah *purposive sampling*, dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu dari tanggal 27 September hingga 24 Oktober 2024. Teknik analisis data yang diterapkan mencakup pengujian validitas, pengujian normalitas, serta uji-t (uji hipotesis) untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dengan cara melalui hasil *pretest* dan *posttest* setelah perlakuan diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum penelitian dilakukan, diperlukan proses validasi yang harus dipenuhi dan sudah dikonsultasikan kepada para ahli. Uji validitas dilaksanakan untuk menilai apakah sebuah kuesioner dapat diterima sebagai sah atau valid. Kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan-pertanyaannya mampu mencerminkan aspek yang ingin diukur (Sanaky, 2021). Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas konstruk. Penilaian validitas konstruk dilakukan dengan meminta pandangan dari para ahli, yaitu dosen pembimbing peneliti yang memberikan validasi terhadap instrumen rubrik penelitian keterampilan membaca siswa. Indikator yang dianalisis dalam studi ini mencakup keterampilan memahami isi teks, merangkum isi teks, menceritakan kembali, dan keterampilan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua fase. Fase pertama adalah pengamatan di kelas yang mendapatkan penjelasan dari guru tanpa memanfaatkan media komik digital. Pada tahap ini, keterampilan membaca siswa masih tergolong rendah sebelum perlakuan diberikan. Sebelum perlakuan, *pretest* dilakukan kepada siswa. Guru memantau dan melakukan pengamatan dengan memanfaatkan kertas pengamatan. Selama observasi, jika ditemukan perilaku yang sesuai dengan indikator, maka akan diberi tanda *checklist* (✓) pada lembar observasi tersebut. Indikator kemampuan membaca yang diperhatikan meliputi kemampuan memahami inti bacaan, kemampuan merangkum isi bacaan, kemampuan menyampaikan kembali, serta kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan.

Tahap berikutnya adalah *treatment*, yaitu saat siswa diberikan perlakuan. Selama pelaksanaan *treatment*, siswa diamati dan dinilai. Dalam studi ini, perlakuan yang diterapkan adalah pemanfaatan media komik digital sebagai alat untuk membaca. Setelah *treatment* selesai, peneliti melakukan *posttest*. Pada tahap ini, peneliti mengamati dan

menilai kemampuan pemahaman membaca siswa menggunakan instrumen observasi. Setiap indikator yang muncul selama *posttest* akan ditandai dengan *checklist* (✓). Data yang didapat guna membantu penelitian ini berasal dari hasil *pretest*, *posttest*, serta observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif berfungsi untuk memberikan ilustrasi umum tentang data dari *pretest* dan *posttest* siswa. Aspek yang dianalisis mencakup nilai rata-rata, deviasi standar, serta nilai tertinggi dan terendah, baik sebelum maupun sesudah perlakuan diberikan. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posstest*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Keterampilan Membaca	25	45.00	65.00	54.1600	5.43660
<i>Posttest</i> Keterampilan Membaca	25	60.00	80.00	71.4800	4.39811
Valid N (listwise)	25				

Tabel 2 memperlihatkan hasil dari *pretest* dan *posttest* dengan total peserta yang berjumlah 25 siswa. Di mana nilai terendah yang diperoleh pada *pretest* adalah 45 dan nilai *posttest*-nya mencapai 60. Sementara itu, nilai tertinggi pada *pretest* adalah 65 dan pada *posttest* mencapai 80.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melaksanakan uji *Paired Sample t-Test*, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menguji normalitas untuk memastikan bahwa data sesuai dengan kriteria distribusi normal. Prosedur pemeriksaan normalitas dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* dengan memanfaatkan metode Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk sesuai dengan jumlah sampel yang ada. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data tersebut dianggap berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke analisis uji-t. Hasil pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data sebelum dan sesudah tes memiliki distribusi yang normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Keterampilan Membaca	.178	25	.040	.928	25	.080
<i>Posttest</i> Keterampilan Membaca	.208	25	.007	.938	25	.132

Berdasarkan Tabel 3, hasil dari pengujian normalitas menunjukkan nilai signifikan di atas 0,05. Hal ini berarti bahwa data tersebut terdistribusi normal. Nilai signifikan untuk data *pretest* tercatat sebesar 0,080, sedangkan untuk data *posttest* adalah 0,132, keduanya lebih tinggi dari 0,05. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* yang didapat oleh siswa terdistribusi secara normal. Artinya, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data tersebut dianggap sebagai distribusi normal.

Uji Paired Sample T-Test

Setelah data dinyatakan memiliki distribusi normal, langkah berikutnya adalah menganalisis data menggunakan uji Paired Sample t-Test untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam keterampilan membaca siswa. Uji ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan media komik digital terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa melalui aplikasi SPSS 26. Dalam penelitian ini, hipotesis merupakan sebuah pernyataan sementara yang berlandaskan norma-norma yang berkaitan dengan fenomena atau subjek penelitian dan akan diuji menggunakan metode atau analisis statistik yang sesuai (Yam & Taufik, 2021).

Tujuan pengujian hipotesis ini adalah untuk menentukan apakah ada dampak dari penggunaan media komik digital terhadap kemampuan membaca, jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak memanfaatkan media komik digital. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan program SPSS 26 dengan metode analisis *paired sample test*. Kriteria untuk mengambil keputusan adalah sebagai berikut: 1). Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* (hipotesis alternatif diterima); 2). Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan (hipotesis nol diterima). Adapun hasil uji t dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Paired Samples T-Test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Keterampilan Membaca	54.1600	25	5.43660	1.08732
	Posttest Keterampilan Membaca	71.4800	25	4.39811	.87962

Tabel 4 memperlihatkan hasil uji *t-test* terhadap data *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai sebelum penerapan media pembelajaran komik digital pada siswa kelas III adalah 54,16 dengan standar deviasi 5,436. Pada fase ini, kemampuan membaca siswa masih dianggap kurang. Di sisi lain, setelah penerapan media komik digital, rata-rata nilainya naik menjadi 71,48 dengan deviasi standar 4,398, yang

menunjukkan adanya perbaikan dalam keterampilan membaca. Berdasarkan data tersebut, terdapat perbedaan signifikan, di mana rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari *pretest*.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			n	Mean	Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest</i> Keterampilan Membaca - <i>Posttest</i> Keterampilan Membaca	- 17.32000	3.86997	.77399	- 18.91745	- 15.72255	- 22.377	24	.000

Berdasarkan informasi pada Tabel 5, hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) mencapai 0,000. Angka ini selanjutnya dibandingkan dengan batas signifikansi (alpha) yang ditetapkan sebesar 5% atau 0,05. Sesuai dengan aturan, hipotesis alternatif (H_a) akan diterima apabila nilai signifikansi berada di bawah 0,05, sedangkan hipotesis nol (H_0) akan diterima jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. mengingat nilai signifikansi adalah 0,000.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media komik digital dengan cara yang tepat bisa meng-*enhance* kemampuan membaca siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan signifikan pada rata-rata nilai *posttest* setelah penerapan media tersebut. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa komik digital berhasil menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Komik sebagai media pembelajaran dapat menjadi pilihan alternatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia karena mampu mendorong motivasi dan minat belajar (Burhani et al., 2024). Komik juga mempermudah siswa dalam memahami materi serta meningkatkan kemampuan membaca, terutama bagi siswa tingkat SD/MI. Meski begitu, efektivitas penggunaan komik akan lebih optimal jika dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai. Melalui komik, siswa dapat menyesuaikan gaya belajarnya dengan cara membaca dan memahami isi materi (Ridzal et al., 2023). Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa penggunaan komik mempunyai aspek kepraktisan dan bermanfaat bagi guru dan meningkatkan pemahaman belajar siswa (Pasira et al., 2024).

Komik digital dalam proses pengembangannya dapat dilengkapi dengan berbagai elemen seperti ilustrasi, teks, dan suara yang memperkaya pengalaman siswa dalam mengikuti alur cerita (Khadar et al., 2022). Ini memperkuat konsep *dual coding* yang diusulkan oleh Allan Paivio pada tahun 1971 dalam Pasira dkk., yang menyatakan bahwa memberikan informasi secara visual dan verbal sekaligus, seperti dalam komik digital, membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat (Pasira et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, penyajian materi secara visual melalui media seperti komik bisa meningkatkan pemahaman siswa karena mereka dapat menghubungkan informasi dari teks dengan gambar yang mendukung. Komik digital yang menggabungkan unsur teks dan visual memberikan cara belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengindikasikan bahwa komik digital sebagai alat pengajaran dapat berkontribusi dalam memperbaiki kemampuan baca siswa. Berdasarkan temuan Willya dkk., penggunaan media komik digital terbukti ampuh dalam menambah minat baca, membiasakan siswa untuk membaca, serta melatih mereka dalam menceritakan kembali isi bacaan (Willya et al., 2023). Rasa bosan yang biasanya muncul saat membaca buku biasa tidak dirasakan siswa saat membaca komik digital karena tampilannya yang menarik. Sementara itu, pada penelitian lain terlihat bahwa terdapat perbedaan nyata dalam pencapaian belajar antara siswa yang memanfaatkan komik digital dan yang tidak. Di mana siswa yang menggunakan komik sebagai media menunjukkan kemampuan memahami bacaan yang lebih baik (Wafa & Wiranti, 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil dari penelitian sebelumnya yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan media visual seperti komik mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa tentang materi membaca. Selain itu, hasil observasi juga memperlihatkan adanya perubahan positif dalam perilaku siswa, di mana mereka menunjukkan peningkatan aktivitas dan daya tanggap selama proses belajar, yang menunjukkan adanya kemajuan dalam partisipasi belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan komik digital bisa dijadikan pilihan media pengajaran yang efisien untuk meningkatkan keterampilan membaca, khususnya bagi siswa kelas 3.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa komik sebagai media ajar dapat menjadi pilihan yang efisien dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan sarana ini terbukti dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi, serta menumbuhkan

kemampuan membaca. khususnya pada siswa kelas III SD. Sebelum penggunaan komik digital, keterampilan membaca siswa masih rendah karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa merasa bosan. Namun, setelah diterapkannya media komik digital yang memuat gambar berwarna dan teks, minat siswa untuk membaca meningkat dan berdampak positif pada keterampilan membaca mereka.

Meskipun demikian, penelitian ini mempunyai keterbatasan. Pertama, studi ini hanya dilaksanakan di satu lokasi, yaitu salah satu sanggar belajar di Malaysia. Batasan wilayah ini menyebabkan temuan penelitian belum bisa digeneralisasi secara luas ke dalam konteks lain atau ke daerah berbeda. Kedua, jumlah sampel yang digunakan masih memiliki batasan, sehingga temuan yang didapat mungkin belum sepenuhnya menggambarkan kelompok siswa dengan sifat yang serupa. Berdasarkan keterbatasan-keterbatasan tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan lokasi dan jumlah sampel agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat melakukan perbandingan antara media komik digital dengan jenis media pembelajaran lainnya, seperti video edukatif, buku cerita bergambar, atau media berbasis permainan (gamifikasi), untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas setiap media.

REFERENSI

- Aliffia, Y., & Arifani, Y. (2024). The Utilization of Using Youtube Videos to Improve Students Speaking Skills During Online Learning at Ban Kaengsriphoom School, Thailand: English. *Journal of English Development*, 4(01), 1–14. <https://doi.org/10.25217/jed.v4i01.3766>
- Alvi, & Basri, A. (2023). Penggunaan Metode Sas (Struktural Analisis Sintetik) dengan Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 19 Asam Jawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22290–22299.
- Burhani, M. A., Sukron, M., & Yasman, L. A. (2024). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 19 Sitiung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), Article 04. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5287>
- Darmayanti, M., & Amalia, A. (2024). Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Analisis Bibliometrik dan Systematic Literature Review. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 45–60. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2536>
- Febrianingsih, D. (2021). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(2), 2721–2708.
- Habibah, M. (2019). Pengembangan Budaya Literasi Agama di SMA Negeri 2 Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.33367/ijies.v2i2.1110>

- Habibah, M., & Wahyuni, S. (2020). Literasi Agama Islam sebagai Strategi Pembinaan Karakter Religius Siswa RA KM Al Hikmah Kediri. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.30736/jce.v3i2.114>
- Hidayat, R., Parisu, C. Z. L., Husain, I. A., & Saputra, E. E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 102 Kendari. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i1.2079>
- Istihari, I. (2024). Improving Primary Students' Reading Engagement and Critical Literacy through Interactive Read-Aloud. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 211–224. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.3695>
- Jannah, M., Muassomah, Jannah, R., & Azmi, F. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Lok-R (Literasi, Orientasi, Kolaborasim Dan Refleksi) Dalam Meningkatkan Literasi Membaca (Maharah Qiraah) Pada Bacaan Teks Berbahasa Arab. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.51339/muhad.v5i1.750>
- Kamaluddin, M. I. (2021). Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Cerpen. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 125–131. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.608>
- Khadar, R. S. F., Rahmat, D., & Saepuloh, L. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Muhammadiyah Sukabumi. *Berajah Journal*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i3.113>
- Khaqi, R. B., & Heryanto, F. F. (2021). Riset Analisis Unsur Visual Pada Komik Digital Geng Komunika Pada Platform Webtoon. *Journal of Visual Communication Design*, 2, 1–23.
- Mahfudh, M. R., & Imron, A. (2020). Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di SMA Negeri 1 Kota Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.33367/ijies.v3i1.1138>
- Mercugliano, A., Bigozzi, Lucia, De Cunto, Antonella, Graziani, Daniela, Pecini, Chiara, Usai, Maria Carmen, Vecchi, Simona, & and Ruffini, C. (2025). Which childhood predictive indices forecast reading and writing skills in school-age children: A systematic review. *Child Neuropsychology*, 31(1), 161–196. <https://doi.org/10.1080/09297049.2024.2347381>
- Nainggolan, R., Nababan, R. D., Sianturi, S. L. J., Habibah, N., Ishadi, I. F., & Siallagan, L. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Literasi Membaca Buku di Sd Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 149–162. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.705>
- Nurhidin, E. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kualitas Literasi Membaca Qur'an Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i1.136>
- Pasira, E., Sukirman, S., & R, M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Komik pada Materi Akhlak Terpuji di Kelas IV SDN 116 Sepakat Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(2), Article 2.

- Patimah, P., Syamsi, A., & Fadia, L. (2023). Problem Implementasi Asesmen Kompetensi Minimum di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(2), 97–110. <https://doi.org/10.30762/sittah.v4i2.1122>
- Pratama, M. I., Ratricia, P., Fitri, A., & Ikhwan, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif E-Komik. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(4), 353–356. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.425>
- Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang Gusar, M. R. (2022). Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(02), 251–260. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i02.1870>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Ridzal, D. F. S., Mislikhah, S., & Mu'alimin, M. (2023). Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Menarik Bagi Siswa SD/MI. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 170–178.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. Penerbit K-Media.
- Rodiah, N., Ramadi, R., & Vai, A. (2024). Pengembangan Komik Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Materi Pencak Silat di SD Kota Pekanbaru. *Jurnal Porkes*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25763>
- S, P. H., & Sari, T. K. (2024). Pembuatan Komik Digital “Danau Naga Sakti. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), Article 8.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *JURNAL SIMETRIK*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Siregar, S., Harahap, F. A., Dalimunthe, D., & Purnama, T. B. (2024). Faktor Penyebab Kesulitan Membaca dan Dampak terhadap Perkembangan Prestasi Siswa Kelas IV-VI SDN 104255 Pantai Labu. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.37304/enggang.v5i1.19672>
- Subakti, H., Oktaviani, S., & Anggraini, K. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1209>
- Tridiastita, R., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & Nasution, I. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25229–25236. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10624>
- Wafa, N. M., & Wiranti, D. A. (2024). Efektivitas Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 3 Kawak. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5, 272–279.

- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449–454.
- Wulandari, D., Rejekiingsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif : Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>