



Penggunaan Komik Digital Terhadap Membaca Pemahaman Literal Peserta Didik

Ayu Salsabila, Vevy Liansari*

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Abstrak. Penelitian ini tentang penggunaan komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman literal peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini di lakukan dengan metode kuantitatif melalui rancangan satu kelompok dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, yang melibatkan 30 peserta didik. Kemampuan membaca diukur menggunakan tes pada tahap awal dan akhir, kemudian perbedaan hasilnya dianalisis dengan uji t berpasangan. Temuan penelitian memperlihatkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik digital memberikan dampak nyata dalam meningkatkan pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci - Komik Digital, Membaca Pemahaman Literal, Sekolah Dasar

DOI:

<https://doi.org/10.47134/jtp.v2i1.2638>

*Correspondence: Vevy Liansari

Email: vevyliansari@umsida.ac.id

Received: 23-07-2024

Accepted: 23-08-2024

Published: 23-09-2024



Copyright: © 2024 by the authors.

Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Research on the use of digital comics on students' literal reading comprehension skills of fourth-grade elementary school students. The study was conducted using a quantitative method through a single-group design with pre- and post-treatment measurements, involving 30 students. Reading skills were measured using tests at the beginning and end of the study, and the differences in the results were analyzed using a paired t-test. The findings of the study showed a jump in the average score from 45.83 in the initial measurement to 85.00 after the use of digital comics, with a significance level of less than 0.05. Based on these results, it can be concluded that digital comics have a real impact on improving literal reading comprehension skills and have the potential to become a choice of Indonesian language learning media in elementary schools.

Keywords: Digital Comics, Literal Reading Comprehension, Elementary School

Pendahuluan

Permasalahan terbesar yang dihadapi peserta didik di sekolah dasar saat ini adalah kemampuan membaca masih rendah. Berbagai program telah dilakukan untuk mengembangkan minat baca. Proses pembelajaran di setiap jenjang kelas menuntun peserta didik untuk memiliki kemampuan dalam menguasai keterampilan berbahasa, salah satunya yaitu membaca. Membaca penting untuk diterapkan pada anak-anak khususnya untuk peserta didik di sekolah dasar. Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan membaca, seseorang tidak hanya bisa menangkap dan memahami informasi serta pengetahuan, tetapi juga dapat meningkatkan komunikasi secara efektif serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Putri et al., 2024). Pentingnya keterampilan membaca pada peserta didik

mulai terlihat pada usia 7–12 tahun, yaitu ketika mereka berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada masa ini, peran guru sangat penting dalam menumbuhkan minat dan kecintaan anak terhadap ilmu pengetahuan, salah satunya dengan membiasakan peserta didik melakukan kegiatan membaca secara rutin setiap hari (Zikrisyah et al., 2025). Membaca bukan sekadar kegiatan mengenali huruf dan kata, melainkan proses yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk memahami makna, menafsirkan isi, serta menganalisis informasi yang disampaikan dalam sebuah teks (Abdillah & Syifa, 2025). Menurut Farr (dalam Djiwandono,) menjelaskan bahwa keterampilan membaca pemahaman pada peserta didik sekolah dasar meliputi beberapa aspek, yaitu: 1) Memahami makna kosakata berdasarkan konteks penggunaannya, 2) Mengenali bagaimana wacana tersusun serta hubungan antar bagian, 3) Mengidentifikasi ide pokok dalam bacaan, dan, 4) Menyelesaikan pertanyaan yang jawabannya jelas tercantum dalam teks (Sari, 2026).

Membaca pemahaman merupakan tahap lanjutan dari aktivitas membaca dalam hati yang mulai diajarkan di sekolah dasar Rubin mengelompokkan membaca pemahaman ke dalam empat jenis, yaitu: (1) pemahaman literal, (2) pemahaman interpretatif, (3) pemahaman kritis, dan (4) pemahaman kreatif. Kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menginterpretasikan dan mengolah kembali informasi yang terdapat dalam teks yang dibacanya (Pramesti et al., 2024). Kemampuan membaca pemahaman memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya bersumber dari kegiatan menyimak, tetapi juga dari aktivitas membaca. Melalui kemampuan membaca pemahaman yang baik, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, sehingga pengetahuan yang dimilikinya dapat berkembang. Kegiatan membaca pemahaman dilakukan untuk menangkap isi bacaan sekaligus menemukan makna yang terkandung di dalamnya (Puteri et al., 2022). Pemahaman literal adalah kemampuan untuk menangkap informasi yang secara eksplisit tertulis dalam teks yang dibaca tanpa penambahan makna atau interpretasi, sehingga menjadi landasan dalam memahami teks secara utuh sesuai dengan isinya (Aulia et al., 2025). Mamugudubi, menyatakan bahwa membaca literal mencakup kemampuan mengenali dan mengingat serta mengungkapkan kembali isi teks. Sementara itu, menurut Reeves, proses mengenali dan menyampaikan kembali tersebut meliputi beberapa aspek, antara lain informasi rinci atau fakta seperti nama, sifat, tempat, waktu, dan penyebab, serta ide pokok bacaan, urutan peristiwa, perbandingan, hubungan sebab-akibat, dan karakter tokoh. Untuk menguasai kemampuan ini, diperlukan pemahaman terhadap struktur paragraf, susunan kalimat, hingga keseluruhan isi teks (Zikrisyah et al., 2025).

Program *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk menilai tingkat daya saing peserta didik di tingkat internasional. Dalam penilaian tersebut, kemampuan memahami teks tertulis hanya menjadi salah satu unsur dari keseluruhan kompetensi membaca yang diukur. Untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik, pemerintah dapat

mengoptimalkan pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai upaya menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca sejak dini. Keberhasilan pelaksanaan GLS sangat bergantung pada sinergi berbagai pihak, mulai dari guru yang berperan aktif mendorong peserta didik untuk gemar membaca, kepala sekolah yang menyediakan dukungan berupa kebijakan dan akses sarana literasi, hingga pemerintah pusat yang memberikan dukungan melalui pendanaan serta pengembangan fasilitas perpustakaan (Syifa, 2025). Hasil PISA tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik Indonesia masih rendah. Nilai yang diperoleh hanya 359, turun dari 371 pada tahun 2018, serta tertinggal cukup jauh dari rata-rata internasional yang berada di angka 476. Dari seluruh peserta didik, hanya sekitar 25% yang mampu mencapai Level 2 ke atas, yaitu level dasar yang menandakan kemampuan memahami teks sederhana. Sebaliknya, di negara-negara OECD, rata-ratanya mencapai 74%. Hampir tidak ada peserta didik Indonesia yang sampai ke Level 5, level yang menuntut pemahaman terhadap teks panjang dan konsep yang lebih abstrak, sementara rata-rata OECD berada di angka 7%. Fakta ini menggambarkan bahwa Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan keterampilan membaca, baik pada aspek dasar maupun kritis. Salah satu penyebabnya ialah pendekatan pembelajaran yang kurang menyesuaikan kebutuhan peserta didik (Sari & Setiawan, 2023).

Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di sekolah tempat penelitian, diketahui bahwa meskipun sebagian besar peserta didik sudah bisa membaca, akan tetapi tidak semua memahami isi bacaan dan ada ketidaktertarikan dalam membaca. Berdasarkan keterangan guru, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks bacaan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik agar kemampuan membaca pemahaman literal peserta didik dapat ditingkatkan.



Gambar 1. Komik Digital, Cerita Fabel

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media komik digital yang menggabungkan teks cerita dengan gambar-gambar menawan dan karakter-karakter unik, menyampaikan pesan atau informasi secara visual (Pramessti et al., 2024). Saat ini, komik telah bertransformasi dari sekadar hiburan menjadi alat yang efektif dalam pendidikan, khususnya sebagai media untuk mengedukasi peserta didik. Seperti yang telah diketahui, peserta didik cenderung lebih tertarik pada buku yang menampilkan karakter animasi (Fatih, 2023). Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media ini memiliki berbagai keunggulan,

salah satunya mampu menarik minat peserta didik sehingga perhatian mereka selama proses pembelajaran menjadi lebih baik. Penyajian materi dalam komik yang disusun secara ringkas dan jelas membantu peserta didik memahami isi pelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif menjadikan komik sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Tampilan visual berupa warna dan ilustrasi yang menarik turut membantu meningkatkan konsentrasi dan daya tangkap peserta didik, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat huruf, kata, maupun kalimat, serta memperkaya perbendaharaan kosakata yang tersimpan dalam ingatan jangka panjang (Ananda et al., 2023).

Media komik memiliki berbagai keunggulan dalam pembelajaran, antara lain (a) bahasa yang digunakan cenderung lebih bervariasi sehingga memperkenalkan peserta didik pada kosakata dan struktur kalimat yang lebih beragam, (b) penyajian cerita yang runtut membantu meningkatkan daya ingat karena melibatkan proses mengingat sekaligus imajinasi, (c) alur cerita yang disajikan sering kali tidak biasa, misalnya dengan perpindahan waktu dari masa kini ke masa lalu atau sebaliknya sehingga lebih menarik diikuti, (d) komik dapat menjadi alternatif dalam mempelajari karya sastra yang beragam dan relatif kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami, (e) komik dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran karakter melalui nilai-nilai yang terkandung dalam cerita, (f) penyajian visual memudahkan pembaca menangkap pokok-pokok isi bacaan, (g) aktivitas membaca komik dapat menumbuhkan minat anak untuk menulis karena imajinasi dan kreativitasnya terstimulasi, (h) membaca komik membantu menambah perbendaharaan kosakata, (i) komik berperan dalam mengembangkan dan memperluas daya imajinasi pembaca, serta (j) pemanfaatan komik dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan berdampak positif pada capaian belajar, sehingga menumbuhkan minat membaca dan menulis pada anak-anak (Budiarti & Haryanto, 2016). Pemanfaatan media komik dalam pembelajaran mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara langsung selama proses belajar berlangsung, sehingga potensi dan kemampuan yang dimiliki peserta didik dapat berkembang secara optimal (Muhaimin et al., 2023).

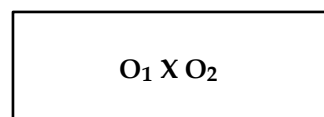
Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media komik mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar, khususnya dalam membaca. Penelitian oleh Melati dalam penelitian tentang *Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada peserta didik Kelas IV Sd Negeri 21 Pekanbaru* menyatakan penggunaan media komik berdampak positif terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik dengan menunjukkan bahwa media komik efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh antusiasme peserta didik terhadap media komik yang menarik secara visual dan belum pernah digunakan sebelumnya, sehingga membantu mereka lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik (Melati & Dafit, 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Haqiqi menunjukkan bahwa penggunaan media komik berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di MI The Noor. Komik membantu peserta didik lebih mudah memahami materi dan meningkatkan minat belajar dibandingkan metode konvensional.

Efektivitas penggunaan media komik edukasi bermuatan budaya Jawa dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Media komik edukasi bermuatan budaya Jawa efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik SD, dengan hasil kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya menggunakan teks. Media ini direkomendasikan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam keterampilan membaca. Selain itu, pengembangan komik digital dianjurkan agar media pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan interaktif (Haqiqi & Permadi, 2022).

Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa media komik memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam kegiatan membaca (Melati & Dafit, 2024; Haqiqi & Permadi, 2022). Akan tetapi, dengan jenjang peserta didik yang beragam dan masih jarang ditemukan penelitian yang secara spesifik membahas penggunaan komik digital dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman literal pada peserta didik kelas IV sekolah dasar (Syahfitri & Saragih, 2025; Utami et al., 2026).

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperiment. Metode eksperiment adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengetahui dan membuktikan adanya hubungan sebab dan akibat antara variabel-variabel yang menjadi fokus kajian melalui pemberian perlakuan tertentu. Pendekatan kuantitatif jenis murni (pre eksperimen) dengan populasi, mengingat subjek penelitian hanya melibatkan satu kelas. Desain ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa akan memudahkan peneliti dalam mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti, tanpa adanya kelompok kontrol. Adapun skema desain pre eksperimen desain adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Pre Eksperiment Desain

O₁ = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan komik digital)

X = perlakuan (Penggunaan komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman literal)

O₂ = nilai posttest (setelah diberi perlakuan komik) Sugiyono 2024.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas IV yang berjumlah 30 peserta didik. Populasi merupakan keseluruhan kelompok objek yang menjadi fokus penelitian, sedangkan sampel adalah bagian dari populasi tersebut yang dipilih melalui prosedur tertentu untuk mewakili karakteristik populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan nonprobability sampling dengan jenis sampel jenuh. Sampel jenuh dipilih karena jumlah populasi relatif kecil sehingga memungkinkan peneliti menggunakan seluruh populasi untuk diteliti. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen. Instrumen pertama terdiri dari modul ajar yang digunakan sebagai pedoman guru dalam melakukan pembelajaran. Kedua merupakan soal pretest dan posttest yang

terdiri dari 30 soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator membaca pemahaman dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Sehingga instrumen yang dikembangkan dapat menyajikan kemampuan membaca pemahaman literal sesuai dengan muatan mata pelajaran. Prosedur pengumpulan data terdiri lima tahap, yaitu pertama tahap observasi awal di sekolah, penyusunan instrumen penelitian, dan penentuan sampel. Tahap kedua, melakukan pretest kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman literal sebelum adanya perlakuan. Tahap ketiga, pemberian perlakuan kepada peserta didik, satu kelas akan mendapat pembelajaran bahasa Indonesia dengan media komik digital. Tahap keempat, pelaksanaan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan membaca pemahaman literal setelah diberi perlakuan. Tahap terakhir atau kelima, pengolahan data berdasarkan hasil penelitian. Tahap analisis data dilakukan melalui beberapa proses, pertama yaitu dilakukan uji validitas konstruk dengan melibatkan para ahli untuk menilai sejauh mana instrumen yang digunakan benar-benar mengukur konstruk yang dimaksud. Penilaian dari para ahli ini penting untuk memastikan bahwa setiap item dalam instrumen sesuai dengan konsep teoretis kemampuan membaca pemahaman literal yang menjadi fokus penelitian. Selain itu, validitas konstruk juga untuk mengevaluasi sejauh mana instrumen yang digunakan mampu mengukur aspek yang menjadi fokus penelitian yang menjadi alat ukur valid atau tidak valid. Kedua Uji reliabilitas data menggunakan dengan Cronbach's Alpha yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen. Validitas konstruk merupakan bentuk validitas yang digunakan untuk menilai sejauh mana setiap item dalam instrumen benar-benar mencerminkan dan mengukur konsep yang menjadi fokus penelitian, sebagaimana telah didefinisikan secara konseptual sebelumnya.

Instrumen dikatakan reliabel jika nilai signifikansi lebih dari 0,60. Selanjutnya uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk dengan menggunakan data pretest dan posttest peserta didik didasari karena jumlah sampel kurang dari 50. Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai tingkat keandalan suatu instrumen, yakni sejauh mana alat ukur tersebut mampu menghasilkan data yang konsisten dan stabil ketika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka, data dikatakan berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke tahap uji-t. Uji-t berpasangan (paired sampel t-test) digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai signifikansi dalam uji t menggunakan 0,05. Berikut uji paired sampel *t-test* :

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

Rumus 1. Uji paired sampel t-test

Keterangan :

t = nilai t hitung

S (d) = Standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2 (pretest dan posstest)

n = jumlah sample (nuku uji t)

Adapun kriteria pengambilan keputusan jika t tabel lebih besar dari t hitung maka H_0 di tolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan komik digital terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman literal peserta didik. Namun jika H_0 di terima dan H_1 di tolak maka dinyatakan tidak ada pengaruh dalam penggunaan komik digital terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman literal peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengambilan data dilakukan melalui pemberian tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang disusun berdasarkan indikator membaca pemahaman literal. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara kuantitatif melalui beberapa tahapan pengujian statistik, meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, serta uji paired sampel t-test. Tahapan analisis tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan layak, data memenuhi asumsi statistik, serta perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman literal peserta didik.

Tabel 1. Uji Validitas

No. Soal	r hitung	r tabel	Kesimpulan
Soal 1	0,67	0,361	Valid
Soal 2	0,792	0,361	Valid
Soal 3	0,569	0,361	Valid
Soal 4	0,513	0,361	Valid
Soal 5	0,611	0,361	Valid
Soal 6	0,541	0,361	Valid
Soal 7	0,641	0,361	Valid
Soal 8	0,509	0,361	Valid
Soal 9	0,622	0,361	Valid
Soal 10	0,625	0,361	Valid
Soal 11	0,638	0,361	Valid
Soal 12	0,641	0,361	Valid
Soal 13	0,602	0,361	Valid

No. Soal	r hitung	r tabel	Kesimpulan
Soal 14	0,581	0,361	Valid
Soal 15	0,54	0,361	Valid
Soal 16	0,613	0,361	Valid
Soal 17	0,556	0,361	Valid
Soal 18	0,672	0,361	Valid
Soal 19	0,565	0,361	Valid
Soal 20	0,542	0,361	Valid
Soal 21	0,559	0,361	Valid
Soal 22	0,566	0,361	Valid
Soal 23	0,556	0,361	Valid
Soal 24	0,576	0,361	Valid
Soal 25	0,554	0,361	Valid
Soal 26	0,61	0,361	Valid
Soal 27	0,614	0,361	Valid
Soal 28	0,543	0,361	Valid
Soal 29	0,593	0,361	Valid
Soal 30	0,597	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang disajikan pada Tabel 1, seluruh butir soal menunjukkan nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan nilai r tabel sebesar 0,361. Nilai r hitung yang diperoleh berada pada rentang 0,509 hingga 0,792. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap butir soal memiliki tingkat korelasi yang berada pada kategori cukup hingga kuat terhadap skor total. Oleh karena itu, seluruh butir soal dapat dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen dalam penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan telah sesuai dengan indikator kemampuan membaca pemahaman literal, seperti kemampuan peserta didik dalam mengenali informasi yang tersurat dalam teks, memahami isi bacaan secara langsung, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan unsur apa, siapa, kapan, dan di mana. Kevalidan

instrumen menjadi aspek yang penting dalam penelitian ini karena instrumen yang berkualitas akan menghasilkan data yang akurat dan mampu menggambarkan kemampuan peserta didik secara nyata.

**Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.934	.937	30

Setelah instrumen dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur kemampuan membaca pemahaman literal peserta didik. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha, dengan kriteria bahwa instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,60. Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang ditunjukkan pada Tabel 2, nilai Cronbach's Alpha berada di atas batas minimum yang ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat digunakan secara berulang tanpa menghasilkan perbedaan hasil yang signifikan.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Statistik	df	Sig.
Pretest	.948	30	.145
Posttest	.941	30	.094

Pengujian normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data nilai sebelum dan sesudah perlakuan memiliki pola sebaran yang wajar. Pengujian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk terhadap data pretest dan posttest kemampuan membaca pemahaman literal dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov untuk data pretest sebesar 0,200, sedangkan pada data posttest sebesar 0,073. Hasil pengujian dengan Shapiro-Wilk juga menunjukkan nilai signifikansi 0,145 pada pretest dan 0,094 pada posttest. Seluruh nilai tersebut berada di atas batas signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memiliki sebaran yang normal.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest-Posttest	-18.267	6.034	1.102	-20.520	-16.014	-16.581	29	<.001

Pengujian ini membandingkan nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelompok peserta didik yang sama. Berdasarkan hasil uji paired sampel t-test yang disajikan pada Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang jelas pada kemampuan membaca pemahaman literal peserta didik antara sebelum dan sesudah diterapkannya media komik digital. Kenaikan nilai pada posttest menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca pemahaman literal peserta didik. Perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest juga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum perlakuan diberikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman literal peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Riski Hidayat dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa media komik digital mampu meningkatkan minat baca peserta didik sekolah dasar. Sebelum penerapan media tersebut, tingkat minat baca peserta didik berada pada persentase 59,1%, kemudian meningkat menjadi 84,5% setelah pembelajaran menggunakan komik digital. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam menumbuhkan minat baca peserta didik. Juga sejalan dengan Hasil yang sejalan juga ditunjukkan oleh penelitian Syahfitri dan Saragih (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik dengan nilai signifikansi di bawah 0,05, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca peserta didik secara signifikan setelah penggunaan media tersebut. Dengan demikian, media komik digital dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik sekolah dasar.

Selanjutnya, penelitian Marliana dan Subrata (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan media komik digital menghasilkan capaian belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa penggunaan media. Hal ini terlihat dari tingkat ketuntasan belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang mencapai 80,76%, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 57,69%. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital berperan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Ningsih, Hafid, dan Yulianto (2026) yang menyimpulkan bahwa penerapan media komik digital efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 45,83 sebelum pembelajaran menjadi 85,00 setelah penggunaan media komik digital.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman literal peserta didik kelas IV sekolah

dasar. Sebelum penerapan media komik digital, kemampuan membaca pemahaman literal peserta didik berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 45,83 pada pretest. Setelah pembelajaran menggunakan media komik digital, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 85,00 pada posttest, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman literal secara nyata. Berdasarkan hasil analisis data melalui uji paired sampel t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah batas 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang nyata antara nilai pretest dan posttest peserta didik. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan. Selain menunjukkan pengaruh secara statistik, penerapan media komik digital juga membantu peserta didik dalam memahami materi bacaan secara lebih optimal. Dengan demikian, media komik digital dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki peranan penting dalam mendukung proses belajar peserta didik.

Referensi

- Abdillah, M. T., & Syifa, S. N. (2025). *Membaca kebijakan pendidikan di Indonesia dan Malaysia terkait tes PISA*, 15, 137–152.
- Akbar, A., & Zahfa, F. (2025). *Validitas and reliabilitas validity and reliability*. *Intelek Insan Cendekia*.
- Ananda, N. M., Aka, K. A., & Kurnia, I. (2023). Pengembangan media komik cerita anak berbantuan LKPD untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 953–960. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4771>
- Aulia, N. S., Retnosari, I. E., et al. (2025). Pengaruh media next level card dalam pembelajaran kolaboratif terhadap kemampuan membaca pemahaman literal siswa SD.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Fatih, M. (2023). Pengembangan komik narasi untuk meningkatkan keterampilan menulis dan membaca siswa kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. *Briliant*, 8(3). <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i3>

- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik kelas III tema I subtema I di MI The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- Hermina, D., & Huda, N. (2024). *Memahami populasi dan sampel: Pilar utama dalam penelitian kuantitatif*.
- Melati, S. R., & Dafit, F. (2024). Pengaruh media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Muhaimin, M. R., Ni, N. U., Listryanto, D. P., & Artikel, R. (2023). *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik digital berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285–294. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80447>
- Puteri, A., Ferdiansyah, M., & Murjainah, M. (2022). Media komik proklamasi untuk kemampuan membaca pemahaman siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 46–53. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.41070>
- Putri, A., Putri, H. E., Chandra, C., & Suriani, A. (2024). Analisis kemampuan membaca pemahaman kelas V SD. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 252–261. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.772>
- Sari, D. A. K., & Setiawan, E. P. (2023). Literasi baca siswa Indonesia menurut jenis kelamin, growth mindset, dan jenjang pendidikan: Survei PISA. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3873>
- Syahfitri, D. M., & Saragih, M. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap keterampilan membaca siswa usia sekolah dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 6(1), 45–58. <https://doi.org/10.30762/sittah.v6i1.4926>
- Syifa, M. T. (2025). Membaca kebijakan pendidikan di Indonesia dan Malaysia terkait tes PISA. 15(1), 137. <https://doi.org/10.33366/rfr.v%vi%i.6459>
- Utami, T., Hafid, A., & Yulianto, A. (2026). Signifikansi media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa. *Jurnal Papeda*, 8(1).
- Yulianti, R., et al. (2024). *Metode penelitian eksperimen: Konsep, implementasi, dan studi kasus PT Mifandi Mandiri Digital*.

Zikrisyah, M., Chandra, C., & Syam, S. S. (2025). Analisis kemampuan siswa dalam pemahaman membaca fokus berpikir literal di kelas III sekolah dasar. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(2), 165–173. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1618>