

Efektivitas Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 3 Kawak

Nilna Maulidatul Wafa^{1*}, Dwiana Asih Wiranti²

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email: 181330000296@unisnu.ac.id¹, wiranti@unisnu.ac.id²

Abstrak

Sebagai sarana untuk meningkatkan cakrawala ilmiah dan informasi siswa yang terus berkembang, pemahaman membaca adalah keterampilan yang penting untuk dikembangkan. Pemahaman membaca siswa masih buruk dan belum adanya media pendukung pembelajaran. Siswa tidak sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran karena pendekatan ceramah dan terbatasnya penggunaan materi pembelajaran (karena keterbatasan waktu dan biaya), sehingga berdampak pada nilai mereka karena mereka gelisah dan tidak memperhatikan di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik siswa kelas IV SDN 3 Kawak memahami komik digital sebagai salah satu jenis media. Tiga puluh siswa kelas empat SDN 3 Kawak berpartisipasi dalam penelitian ini. Observasi, wawancara, angket, dan tes (baik sebelum dan sesudah tes) digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Kita dapat menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima berdasarkan hasil uji-t sampel berpasangan yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 sig (2-tailed), karena nilai uji-t adalah $0,000 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa bervariasi secara signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital.

Kata Kunci: *bahasa indonesia, kemampuan membaca pemahaman, media komik digital*

PENDAHULUAN

Kurangnya motivasi membaca menjadi penyebab rendahnya kemampuan membaca anak sekolah dasar. Seseorang dapat memperoleh lebih banyak informasi dan perspektif yang lebih luas dengan membaca. Karena membaca sangat penting untuk mendapatkan informasi yang benar dengan cepat, idealnya membaca merupakan bakat yang dimiliki setiap orang (Muhaimin et al., 2023).

Memperoleh kefasihan dalam membaca adalah keterampilan hidup yang penting bagi setiap anak. Korelasi antara kemahiran membaca siswa dan prestasi akademiknya bersifat positif dan negatif (Ledina & Sumiyadi, 2020). Ketika anak-anak membaca, hal itu dimaksudkan agar mereka dapat memperluas pengetahuannya melalui paparan kata-kata tertulis atau lisan. Siswa yang memiliki kemampuan pemahaman membaca yang kuat lebih mampu menyerap materi baru. Namun melibatkan siswa dan berinvestasi dalam proses membaca adalah aspek tersulit dalam pengajaran membaca secara efektif (Prahesty & Zumrotun, 2023). Kemampuan membaca penting bagi anak karena menentukan seberapa baik mereka memahami materi tertulis. Siswa tidak dapat sepenuhnya terlibat dan memahami konten kursus jika mereka tidak memiliki keterampilan yang diperlukan (Destian et al., 2022). Membaca diyakini akan membantu siswa memahami pesan yang dimaksudkan penulis (Kamaluddin, 2021).

Mengembangkan keterampilan pemahaman bacaan anak-anak sangat penting untuk memastikan bahwa mereka memiliki pemahaman dasar tentang lanskap ilmiah dan informasi yang terus berkembang. (Ambarita dan rekan, 2021). Tujuan akhir dari setiap latihan pemahaman bacaan adalah agar pembaca dapat menarik kesimpulan tentang teks yang telah mereka baca. Menerapkan strategi pemahaman membaca sangat penting untuk perkembangan emosional dan kognitif anak (Sari & Prasetyo, 2021). Selain itu, mengajar siswa untuk memahami apa yang mereka baca juga menjadi prioritas utama di ruang kelas saat ini. Kemampuan membaca kritis, memahami apa yang dibaca, dan menerapkan apa yang dipelajari merupakan keterampilan penting bagi siswa sekolah dasar di sekolah menengah atas dan seterusnya. (Marliana & Subrata, 2023).

Pemahaman membaca siswa relatif rendah, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 3 Kawak. Sekolah tersebut berlokasi di Desa Kawak, RT 04 RW 01, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara. Hal ini disebabkan karena nilai rata-rata siswa pada pertengahan semester 1 materi pelajaran bahasa Indonesia belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal. Penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 3 Kawak memiliki materi pelajaran bahasa Indonesia yang nilainya di bawah KKM yang ditetapkan. Ketiga tugas pemahaman bacaan ini—memahami teks, menjawab pertanyaan tentang teks, dan menceritakannya kembali—merupakan tantangan bagi siswa. Kelas IV SDN 3 Kawak menggunakan metode pengajaran tradisional seperti ceramah dan media pembelajaran yang kurang efektif (media sederhana yang sesuai dengan materi pelajaran membutuhkan waktu lebih lama, biaya lebih sedikit), sehingga siswa kurang memperhatikan di kelas dan tidak belajar apa pun. Mungkin ada keterputusan antara tujuan guru dalam membantu siswa membaca dengan lantang dan lancar dengan pemahaman aktual siswa terhadap teks tersebut.

Pendidik harus berperan aktif di kelas jika ingin siswanya belajar paling efektif. Kemampuan untuk menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran dan mendorong siswa untuk terlibat dengan gembira dan aktif dalam mengejar pengetahuan adalah tanggung jawab terpenting seorang guru (Widiyono, 2020). Individu dengan ketidakmampuan belajar dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang sesuai (Nisa & Widiyono, 2023). Kualitas audiens yang dituju, materi pelajaran, dan persyaratan khusus masing-masing siswa harus dipertimbangkan ketika mengembangkan media pendidikan (Rakhmi et al., 2020). Kegiatan belajar mengajar seringkali memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Arwati dan Oktaviani (2023), untuk mencapai tujuan sekolah di bidang pendidikan, guru perlu memiliki kemampuan memilih materi pembelajaran yang relevan dan aplikatif.

Karena kartun dapat beradaptasi dengan banyak bidang topik, kartun dapat berfungsi sebagai alat pengajaran yang berguna di kelas. Arwati dan Oktaviani (2023) menemukan bahwa siswa sekolah dasar menjadi lebih terlibat dan terus membaca ketika disuguhkan dengan sajian komik digital kreatif yang penuh warna. Nasrulloh dkk. (2020) menemukan bahwa penggunaan komik sebagai teknik pengajaran sangat membantu pemahaman dan kesenangan membaca siswa. Oleh karena itu, siswa akan lebih sering membaca jika pengajar lebih sering menggunakan materi komik digital dalam pembelajarannya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sinaga (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Komik Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Parulian 3 Medan Tahun Ajaran 2018/2019”. Berdasarkan temuan penelitian ini, siswa yang menggunakan media komik memiliki kemampuan pemahaman bacaan yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media komik. Menggunakan media komik digital di kelas dapat membantu siswa memahami apa yang mereka baca dan meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan mereka. Dalam hal pemahaman bacaan, siswa akan lebih baik jika menggunakan media yang lucu dibandingkan jika tidak menggunakan media yang lucu. Nilai rata-rata kelas V-A 103,83 dan kelas V-B 98,06 pada saat mengkonsumsi media komik. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Selly Rima Melati dan Febriana Dafit (2024) dengan judul “Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru”. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes siswa meningkat dari 54,81 pada pretest menjadi 80,74 pada posttest. Guru dapat memperoleh manfaat besar dari penggunaan komik digital dan bentuk media lain untuk menyampaikan informasi pelajaran, karena sebagian besar siswa memberikan perhatian penuh saat mereka membaca. Peningkatan skor posttest merupakan hasil langsung dari kemampuan media dalam menyederhanakan konsep-konsep kompleks bagi anak. Siswa kelas IV SDN 3 Kawak diyakini akan meningkatkan pemahaman membaca di kelas bahasa Indonesia dengan menggunakan media komik digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen, khususnya desain pra-eksperimental dengan menggunakan jenis desain *pretest-posttest* yang melibatkan satu kelompok. Untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menerima *posttest*, desain ini mencakup *pretest* sebelum pemberian perlakuan, sehingga memungkinkan pengetahuan yang lebih tepat tentang hasil perlakuan (Sugiyono, 2016).

Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SDN 3 Kawak Kecamatan Pakis Aji Kabupaten Jepara. Strategi pengambilan sampel penelitian ini adalah strategi sampling jenuh. Penggunaan seluruh populasi sebagai sampel dikenal dengan strategi sampling jenuh (Sugiyono, 2016). Dengan demikian, tiga puluh siswa kelas IV SDN 3 Kawak dijadikan sebagai sampel penelitian ini.

Tes (*pretest* dan *posttest*) dan angket merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan dari kuesioner penelitian ini adalah untuk menilai keterampilan membaca dan pemahaman peserta setelah penelitian. Adapun tesnya sendiri merupakan *pretest-posttest* yang terdiri dari tiga puluh soal pilihan ganda yang digunakan dalam penelitian ini. Uji t digunakan untuk menentukan ada tidaknya penggunaan media komik digital terhadap kemampuan pemahaman membaca siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan di SDN 3 Kawak, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara, Indonesia, selama dua minggu, dari tanggal 9 hingga 23 Oktober 2023. Tiga puluh anak kelas empat SDN 3 Kawak berpartisipasi dalam penelitian ini selama empat sesi. yang memanfaatkan media komik digital. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 3 Kawak.

Melalui wawancara dan observasi kelas, peneliti mengumpulkan data ketidakmampuan belajar siswa di kelas IV. Peneliti mempelajari pengaruh media terhadap hasil belajar, termasuk keterlibatan siswa dan pemahaman membaca. Komik digital karya peneliti dijadikan sebagai media pengajaran bahasa Indonesia. Dalam era digital, siswa cenderung lebih sering melihat layar ponsel dari pada membaca buku. Siswa lebih sering merasa bosan dan mengantuk apabila membaca buku, tetapi berbeda jika sedang melihat layar ponsel. Maka dari itu peneliti membuat komik digital dengan berbagai karakter dengan berbagai macam warna yang mendukung, dengan itu siswa akan lebih tertarik untuk membaca komik tersebut.

Peneliti memberikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan komik digital sebagai pengganti bahan bacaan siswa. Peneliti menampilkan komik di depan kelas melalui layar proyektor sehingga semua siswa dapat melihat dan membacanya, pemilihan kata, warna, dan karakter menjadikan komik lebih mudah dipahami dan digemari oleh siswa sehingga siswa tidak akan cepat merasa bosan dan akan berpikir bahwa pembelajaran berjalan menyenangkan.

Pertemuan pertama peneliti memusatkan perhatian peserta didik, dalam pertemuan ini peneliti belum menunjukkan media komik digital. Selama kegiatan pembelajaran, terdapat siswa yang masih bermain dengan teman sebangkunya. Sebelum memperkenalkan media komik digital ke dalam kelas, peneliti memberikan pretest pemahaman bacaan kepada siswa pada pertemuan ini. Mendapat nilai 49 dari 100 pada pretest tanpa menggunakan komik digital.

Pertemuan kedua, peneliti mulai menggunakan media komik digital untuk melihat respon siswa. Siswa terlihat bersemangat belajar menggunakan media komik digital, kemampuan membaca pemahaman siswa mulai meningkat meskipun belum menyeluruh. Para peneliti telah menemukan bahwa memasukkan media ke dalam pembelajaran akan lebih menarik minat siswa dibandingkan metode pengajaran tradisional.

Sama halnya dengan konferensi kedua, peneliti juga menggunakan media komik digital untuk pembelajaran pada pertemuan ketiga. Secara keseluruhan, keterampilan pemahaman membaca siswa mulai meningkat. Pada pertemuan ketiga peneliti tetap menggunakan pendekatan yang sama dengan pengajar kelas yaitu format ceramah yang tidak hanya berpusat pada penjelasan guru saja.

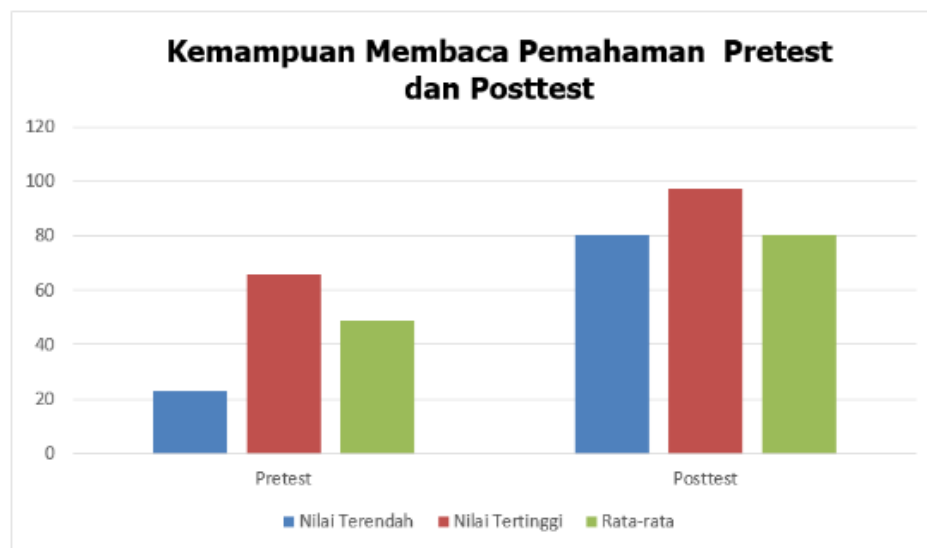
Pada pertemuan keempat, peneliti mengulangi prosedur dari pertemuan ketiga, menyampaikan konten melalui media komik digital. Pada pertemuan ini, peneliti mengulangi pretest dengan memberikan posttest menggunakan pertanyaan yang sama dengan yang

digunakan pada survei pertama. Setelah memasukkan media komik digital ke dalam pembelajaran mereka, siswa mengambil posttest untuk mengukur kemajuan mereka dalam pemahaman membaca. Siswa kelas IV SDN 3 Kawak mencapai rata-rata 80 persen.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, kemampuan membaca pemahaman mengalami peningkatan setelah menggunakan media komik digital. Media komik digital dapat memikat setiap pembelajar sepanjang proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa 30 siswa kelas empat SDN 3 Kawak mengalami peningkatan 31 poin, dari 49 menjadi 80, karena mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital. Dibandingkan dengan *pretest*, rata-rata hasil *posttest* lebih baik. Terapi media komik digital membantu anak-anak meningkatkan keterampilan pemahaman membaca mereka.

Pembahasan

Hasil pada *pretest* dan *posttest* mengungkapkan seberapa baik siswa memahami teks. Tiga puluh siswa kelas empat SDN 03 Kawak berpartisipasi dalam penelitian ini. Berikut kemampuan membaca pemahaman siswa pada media komik digital:



Gambar 1. Hasil belajar pretest dan posttest

Gambar di atas menunjukkan perubahan pemahaman membaca antara kedua kelompok: kelompok yang belum mendapatkan terapi dan kelompok yang memanfaatkan media komik digital dalam pembelajarannya. Sekolah telah menetapkan KKM 70 atau lebih. Skor yang berkisar antara 23 (terendah) hingga 60 (terbaik) dan 49 (rata-rata) menunjukkan keterampilan pemahaman membaca pada *pretest*. Hanya empat siswa yang mendapat nilai lebih tinggi dari KKM, sedangkan dua puluh enam siswa mendapat nilai lebih rendah dari KKM. Skor berkisar antara 80 (yang terendah) hingga 97 (yang terbaik) dan 80 (rata-rata) pada *posttest*. Terdapat 25 siswa yang nilainya lebih tinggi dari KKM dan 5 siswa yang nilainya lebih rendah. Terbukti kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 3 Kawak mengalami peningkatan.

Tes hasil belajar dilakukan dengan melihat hasil analisis uji prasyarat dan uji hipotesis berikut ini:

1. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas, tingkat signifikansi 0,200 lebih besar dari tingkat signifikansi (α) 0,05. Setelah dipastikan H_0 benar maka dapat dikatakan bahwa data uji normalitas soal tes mengikuti distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa sebaran tes hasil belajar bersifat homogen, dengan nilai signifikansi 0,260 dan nilai Sig 0,05. Hal ini menunjukkan nilai signifikan lebih dari 0,05 atau $0,260 > 0,05$.

3. Uji Hipotesis

Tabel 1. Uji-t

	Rata-rata	SD	t	df	Sig (2-tailed)
Pretes-Postes	-31,000	12,940	-13,121	29	0,000

Jika nilai Sig 0,05 dan uji t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000, maka nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 atau kurang dari $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu kita menerima H_0 dan H_a yang berarti hasil belajar siswa mengalami perubahan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital.

Analisis terhadap pemahaman membaca siswa menunjukkan bahwa komik digital sebagai media pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan pemahaman membaca siswa. Pembelajaran siswa dan kemampuan instruktur dalam mengkomunikasikan konsep akan mendapatkan manfaat besar dari temuan ini. Siswa kelas empat mengalami peningkatan nilai rata-rata 31% dari 49 menjadi 80 setelah menggunakan media komik digital. Hal ini sejalan dengan penelitian Sinaga (2019) yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan komik terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan temuan penelitian ini, siswa yang menggunakan media komik memiliki kemampuan pemahaman bacaan yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media komik. Kelas V-A dengan nilai rata-rata 103,83 dalam mengkonsumsi media komik, dan kelas V-B dengan nilai rata-rata 98,06, keduanya menunjukkan kemanfaatan komik. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Selly Rima Melati dan Febriana Dafit (2024) yang membuktikan pengaruh media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes siswa meningkat dari 54,81 pada pretest menjadi 80,74 pada posttest. Hampir semua siswa menaruh perhatian ketika mereka membaca media, dan instruktur menemukan bahwa hal itu membantu mereka menyampaikan informasi pelajaran dengan lebih efektif ketika mereka menggunakan media. Peningkatan skor posttest merupakan hasil langsung dari kemampuan media dalam menyederhanakan konsep-konsep kompleks bagi anak. Oleh karena itu, siswa kelas IV SDN 3 Kawak mendapatkan manfaat besar dari penggunaan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan mereka.

KESIMPULAN

Bukti dari kelas empat di SDN 3 Kawak menunjukkan bahwa paparan komik digital dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman membaca mereka. Perubahan hasil yang signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah tes memberikan bukti akan hal ini. Terdapat rentang nilai yang luas dari 23 pada prates hingga 66 pada pascates, dengan 80 sebagai nilai terendah dan 97 sebagai nilai tertinggi. Nilai rata-rata siswa kelas empat SDN 3 Kawak yang berjumlah tiga puluh satu meningkat dari 49 menjadi 80 setelah mengikuti kegiatan pembelajaran memanfaatkan media komik digital. Siswa kelas empat SDN 3 Kawak meningkatkan pemahaman membaca mereka dengan penggunaan media komik digital. Jika nilai Sig = 0,05 dan uji t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000, maka nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 atau kurang dari $0,000 < 0,05$. Artinya, hasil belajar siswa mengalami perubahan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344.
- Arwati, A., & Oktaviani, A. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pelita Calistung*, 4(2), 121–138.
- Destian, I. H., Wiranti, D. A., & Widiyono, A. (2022). Strategi Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD di Masa Pandemi. *DLAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 197–203.
- Kamaluddin, M. I. (2021). Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Cerpen. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 125–131.
- Ledina, H., & Sumiyadi, S. (2020). Model Know, Want To Know, Learned (KWL) Dalam Pembelajaran Membaca Cerita Pendek Siswa SMP Kelas IX. *Babterusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 101–108.
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1274–1283.
- Melati, S. R., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5639–5647.
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
- Nasrulloh, M. F., Hanik, S., & Satiti, W. S. (2020). E-Comic Learning Media Based Problem Based Learning In Subject of Linear Equation System. *Hipotenusa: Journal of Mathematical Society*, 2(1), 34–40.

- Nisa, A., & Widiyono, A. (2023). Pengembangan Media Papan dan Kartu Rahasia (PAKARSA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *BASICA: Journal of Primary Education*, 3(1), 109–120.
- Prahesty, L. E., & Zumrotun, E. (2023). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2859–2868.
- Rakhmi, M., . S., & Zaini, M. (2020). Development of Science Learning Set on the Topic of Changing Objects Around Us. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 04(03), 111–117. <https://doi.org/10.36348/jaep.2020.v04i03.006>
- Sari, D. M. M., & Prasetyo, Y. (2021). Project-based-learning on critical reading course to enhance critical thinking skills. *Studies in English Language and Education*, 8(2), 442–456.
- Sinaga, N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Parulian 3 Medan Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Quality.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/Re&D)*. Alfabeta.
- Widiyono, A. (2020). Kemampuan Pengelolaan Kelas Guru Terhadap Proses Pembelajaran Di SDN 02 Banjarnegara. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(2), 55–63.