



EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD INPRES KANTISANG KOTA MAKASSAR

Rezki Afriyanti Sukoco^{1*}, Mayong², & Asis Nojeng³

^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Jalan Daeng Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan 90224, Indonesia

*Email: sukocorezkiafriyanti@gmail.com

Submit: 14-07-2025; Revised: 25-07-2025; Accepted: 26-07-2025; Published: 31-07-2025

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital, serta mengukur efektivitas penggunaannya terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Inpres Kantisang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian sebanyak 25 siswa kelas IVB. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 30. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 50,8 dengan 3 siswa (12%) yang mencapai ketuntasan. Setelah perlakuan menggunakan media komik digital, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 79,6 dengan 17 siswa (68%) mencapai ketuntasan. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan ($p = 0,01 < 0,05$; $t_{hitung} = 12,745 > t_{tabel} = 2,064$). Skor rata-rata *N-gain* sebesar 0,60 termasuk kategori sedang dengan tingkat efektivitas cukup efektif. Dengan demikian, media komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, karena mampu meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih menyenangkan. Media komik digital menunjukkan efektivitas yang cukup signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Hal ini disebabkan oleh kemampuannya dalam menyajikan pembelajaran yang menarik, memotivasi siswa, serta memfasilitasi pemahaman terhadap isi bacaan secara lebih optimal.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Komik Digital, Membaca Pemahaman.

ABSTRACT: This study aims to describe students' reading comprehension skills before and after using digital comic media, and to measure the effectiveness of its use on the reading comprehension skills of fourth-grade students of SD Inpres Kantisang. The method used is quantitative with a one-group pretest-posttest design. The sample of the study was 25 fourth-grade students. Data were collected through multiple-choice tests analyzed using the SPSS version 30 application. The pretest results showed an average score of 50.8 with 3 students (12%) achieving completeness. After treatment using digital comic media, the average posttest score increased to 79.6 with 17 students (68%) achieving completeness. Normality and homogeneity tests showed that the data were normally distributed and homogeneous. The results of the paired sample t-test showed a significant difference ($p = 0.01 < 0.05$; $t_{count} = 12.745 > t_{table} = 2.064$). The average *N-gain* score of 0.60 is included in the medium category with a fairly effective level of effectiveness. Thus, digital comics have proven effective in improving students' reading comprehension skills, as they increase learning motivation and help students understand reading content in a more enjoyable way. Digital comics have demonstrated significant effectiveness in improving students' reading comprehension skills. This is due to their ability to present engaging learning, motivate students, and facilitate optimal comprehension of reading content.

Keywords: Effectiveness, Digital Comics, Reading Comprehension.

How to Cite: Sukoco, R. A., Mayong, M., & Nojeng, A. (2025). Efektivitas Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Inpres Kantisang Kota Makassar. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(3), 793-801. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i3.584>



PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa termasuk menyimak, berbicara, membaca, dan menulis ialah komponen esensial dalam komunikasi sehari-hari serta dalam proses pembelajaran. Keterampilan membaca sebagai penunjang perkembangan intelektual dan emosional seseorang serta sebagai landasan penting bagi pengembangan pribadi dan pembelajaran sepanjang hayat. Keterampilan membaca pemahaman merupakan keterampilan untuk memahami, menganalisis, serta menginterpretasikan teks yang dibaca. Kesuksesan peserta didik dalam tahap pembelajaran bergantung pada keterampilan membaca pemahaman mereka.

Berdasarkan hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018, Indonesia menempati peringkat ke-74 dari 79 negara dalam aspek membaca dengan skor rata-rata 371, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 487, dimana sekitar 70% siswa Indonesia tidak mencapai tingkat kompetensi minimum. Temuan ini sejalan dengan hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) tahun 2021 yang menunjukkan bahwa 23,4% siswa SD berada pada level terendah dalam literasi membaca dan memerlukan intervensi khusus, sementara hanya sekitar 5% yang mampu mencapai level tinggi. Selain itu, studi dari Bank Dunia dan RISE Indonesia tahun 2020 mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa SD di Indonesia membaca tanpa benar-benar memahami isi bacaan, dan kemampuan membaca mereka lebih dipengaruhi oleh usia daripada lama belajar di sekolah.

Keterampilan membaca pemahaman merupakan keterampilan untuk memahami, menganalisis, serta menginterpretasikan teks yang dibaca. Menurut Alpian & Yatri (2022), kegiatan membaca meliputi pemahaman aspek-aspek penting dalam membaca. Tujuan membaca adalah pemahaman, bukan kecepatan, serta pemahaman membaca adalah keterampilan untuk memahami apa yang telah dibaca. Sarika *et al.* (2024) menyatakan bahwa kemampuan membaca pemahaman merupakan komponen dasar untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran peserta didik. Kemampuan memahami bacaan menjadi aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan langsung dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Budiarti & Haryanto (2016) menyatakan bahwa membaca pemahaman adalah salah satu dari banyak jenis membaca. Tingkat pemahaman bacaan memaksa siswa untuk dapat memahami apa yang ada dalam bacaan. Kemampuan memahami bacaan menjadi aspek penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran di sekolah, salah satu penyebab menurunnya pemahaman membaca siswa sekolah dasar adalah kurangnya motivasi membaca. Kemampuan membaca yang kuat menjadi modal utama bagi peserta didik dalam mengembangkan aspek intelektual, sosial, dan emosional. Namun, di era digital saat ini, kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) turut memengaruhi kebiasaan membaca peserta didik. Sejalan dengan Muhaimin *et al.* (2023) dan Pramana *et al.* (2022) mengutarakan bahwa pendidikan dapat diberikan melalui media apa saja termasuk media massa, seperti: majalah, buku, surat kabar, dan lain-



lain. Serta media elektronik, seperti: radio, televisi, dan internet. Menurut Muhaimin *et al.* (2023), peserta didik sekarang lebih sering menonton TV atau bermain *game* di gawai mereka.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Seiring dengan perkembangan teknologi, komik yang awalnya hadir dalam bentuk cetak kini berkembang menjadi komik digital, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik dan menawarkan pengalaman membaca yang lebih interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media komik digital menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Menurut Payanti (2022), komik merupakan sebuah media yang menyuguhkan cerita dengan gambar. Gambar tersebut digunakan untuk memperjelas alur cerita sehingga pembaca dapat dengan sederhana mengerti cerita yang diberikan oleh pengarang. Komik tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga memiliki keunggulan dalam penyampaian cerita yang praktis dan fleksibel.

Di era digital saat ini, lebih kerap memandang layar ponsel daripada membaca buku. Akibatnya, mereka lebih kerap merasa jenuh dan letih saat membaca buku daripada saat melihat layar ponsel. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah komik digital. Komik digital merupakan bentuk bacaan yang menggabungkan elemen visual dan teks, sehingga dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami isi bacaan. Selain itu, komik digital juga memungkinkan guru menyampaikan materi bacaan secara kreatif tanpa mengurangi esensi dari tujuan pembelajaran. Sejalan dengan Nandasari & Mufti (2024), komik digital menawarkan metode belajar yang memikat dan gembira, menambah pemahaman dan keterampilan membaca peserta didik, serta memfasilitasi pembelajaran di sekolah. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Desain ini melibatkan satu golongan yang diberi *pretest* (O), diberi *treatment* (X), dan diberi *posttest*. Keberhasilan *treatment* diputuskan dengan membandingkan nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Fokus penelitian ini adalah menganalisis efektivitas penggunaan media komik digital terhadap keterampilan membaca kelas IV UPT SPF SD Inpres Kantisang Kota Makassar. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian.

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai *Pre-test*; O₂ = Nilai *Post-test*; dan

X = Perlakuan kepada siswa menggunakan media komik digital.



Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Kantisang dengan subjek sebanyak 25 siswa kelas IVB. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang dikembangkan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa sesuai dengan indikator pada kurikulum.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda, validitas dan instrumen diuji sebelum digunakan. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS *Statistics* versi 30. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar siswa melalui nilai rata-rata, nilai maksimum dan minimum, serta standar deviasi, sehingga dapat memberikan gambaran umum mengenai sebaran data (Sugiyono, 2016).

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan analisis statistik inferensial berupa uji-t satu pihak (*one-tailed t-test*) yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan setelah menggunakan media komik digital. Sebelum uji-t dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji normalitas untuk menguji distribusi data, dan uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians sebagai syarat utama penggunaan uji-t. Seluruh pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS *statistics* versi 30 untuk memastikan ketepatan perhitungan dan efisiensi dalam proses analisis data kuantitatif.

Alpian & Yatri (2022) menjelaskan bahwa tes merupakan alat atau metode yang dipakai untuk mengukur kemampuan membaca, pengetahuan, serta kecerdasan individu atau kelompok. Tes disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda yang berhubungan dengan media komik digital. Uji *paired sample t-test* untuk menguji perbedaan skor *pretest* dan *posttest*, dan perhitungan *N-gain* untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa.

Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa kelas IV SD Inpres Kantisang Kota Makassar Sebelum Menggunakan Media Komik Digital

Sebelum diberikan media komik digital, siswa mengikuti *pretest* untuk mengukur kemampuan awal membaca pemahaman. Berdasarkan hasil *pretest*, rata-rata nilai siswa tergolong rendah dengan banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami isi teks. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi, siswa memerlukan dukungan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka.

Tabel 2. Nilai *Pretest* Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sebelum Menggunakan Media Komik Digital.

No.	Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Keterangan Skor
1	91-100	0	0	Sangat Baik
2	81-90	0	0	Baik
3	71-80	3	12.0	Cukup
4	<70	22	88.0	Kurang



Tabel 2 menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kriteria cukup berjumlah 3 siswa dengan persentase 12%, kriteria kurang berjumlah 22 siswa dengan persentase 88%. Berdasarkan perolehan nilai *pretest* menunjukkan bahwa ada 3 siswa yang memperoleh nilai sesuai KKTP, sedangkan 22 siswa memperoleh nilai dibawah KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Adapun nilai rata-rata kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum menggunakan media komik digital adalah 50,8.

Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Inpres Kantisang Kota Makassar Setelah Menggunakan Media Komik Digital

Setelah diberikan media komik digital, siswa mengikuti *posttest*.

Tabel 3. Nilai *Posttest* Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Setelah Menggunakan Media Komik Digital.

No.	Persentase Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Keterangan Skor
1	91-100	3	12.0	Sangat Baik
2	81-90	4	16.0	Baik
3	71-80	10	40.0	Cukup
4	<70	8	32.0	Kurang

Tabel 3 menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kriteria sangat baik berjumlah 3 siswa dengan persentase 12%, kriteria baik berjumlah 4 siswa dengan persentase 16%, kriteria cukup berjumlah 10 siswa dengan persentase 40%, dan kriteria kurang berjumlah 8 siswa dengan persentase 32%. Adapun nilai rata-rata kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media komik digital adalah 79,6.

Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Inpres Kantisang Kota Makassar

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca pemahaman siswa dapat diketahui perbedaan nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media komik digital. Untuk mengetahui efektivitas media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa, maka peneliti melakukan analisis data nilai membaca pemahaman melalui analisis statistik inferensial *paired samples t-test* dengan menggunakan program IBM SPSS *version 30*.

Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan yaitu uji statistik inferensial *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program IBM SPSS *version 30*. Adapun kriteria pengujian, yaitu: 1) jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal; dan 2) jika nilai signifikansi (sig.) < 0,005 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman.

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.193	19	.060	.908	19	.068
<i>Posttest</i>	.240	19	.005	.910	19	.074



Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas diperoleh *sig. output* (p) = 0,68 untuk *pretest*, dan *sig. output* p = 0,074 untuk *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $sig. > 0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut dinyatakan bahwa nilai berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik inferensial *test of homogeneity of variances* dengan menggunakan program IBM SPSS version 30. Adapun kriteria dalam pengambilan keputusan, yaitu: 1) jika $sig. > 0,05$ maka data homogen; dan 2) jika $sig. < 0,05$ maka data tidak homogen.

Tabel 5. Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman.

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.743	4	20	.574

Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas variansi populasi diperoleh nilai $sig. = 0,574$, yang mana nilai $sig. > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas variansi populasi tersebut, maka dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dengan menggunakan program IBM SPSS version 30. Adapun pengambilan keputusan, yaitu: 1) jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan setelah menggunakan media komik digital; dan 2) jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak terdapat perbedaan setelah menggunakan media komik digital.

Tabel 6. Uji *Paired t-test* Nilai *Pretest* dan *Posttest* Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman.

Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest-Posttest	-28.800	11.298	2.259	-33.463	-24.136	-12.745	24	.001

Pada Tabel 6 *paired samples t-test* (uji hipotesis) menunjukkan bahwa nilai probabilitas (signifikansi) adalah ,001, karena nilai signifikansi $0,001 < 0,005$, maka H_0 ditolak. Berdasarkan uji *paired t test* menggunakan aplikasi SPSS diketahui bahwa t_{hitung} adalah 12,745 dan nilai df adalah 24 dengan penentuan distribusi nilai t_{tabel} adalah 2,064, maka diketahui perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} adalah $12,745 > 2,064$. Sehingga berdasarkan pengambilan keputusan uji hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan.

Normal Gain Score

Uji normal *gain score* dilakukan untuk mengukur efektivitas suatu media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kriteria untuk mengetahui efektif atau tidaknya suatu media adalah sebagai berikut:



Kategori *N-gain Score*

- $g > 0,7$: Tinggi;
- $0,3 < g < 0,7$: Sedang; dan
- $g < 0,3$: Rendah.

Kategori Tafsiran *N-gain Score* Persentase (%)

- < 40 : Tidak Efektif;
- $40 - 55$: Kurang Efektif;
- $56 - 75$: Cukup Efektif; dan
- > 76 : Efektif.

Tabel 7. *Normal Gain Score* Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>N-gain_Score</i>	25	.20	1.00	.6048	.20550
<i>N-gain_Persen</i>	25	20.00	100.00	60.4762	20.54989
<i>Valid N (Listwise)</i>	25				

Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai *N-gain Score* yang diperoleh adalah 0,60 dengan standar deviasi 0,205, jika merujuk kategori interpretasi *N-gain* maka nilai termasuk dalam kategori sedang. Sementara nilai rata-rata *N-gain* dalam bentuk persen adalah 60,4 dengan standar deviasi 20,549, jika merujuk kategori tafsiran *N-gain* maka nilai termasuk kategori cukup efektif. Peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* dan hasil analisis statistik menunjukkan bahwa media komik digital memiliki kontribusi positif terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa. Media komik memiliki sifat yang transparan, menarik, dan sederhana dipahami. Selain itu, komik juga memiliki fungsi informasi dan edukasi yang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Irfan & Islamiati (2021) yang menyatakan bahwa media visual seperti komik mampu membantu siswa dalam memahami isi teks karena menyajikan informasi secara kontekstual dan menarik.

Selain itu, komik digital menyediakan stimulus visual dan naratif yang meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam proses membaca. Hal ini sejalan dengan penelitian Nandasari & Mufti (2024) yang menyatakan bahwa media komik digital mengarahkan cara belajar yang memikat dan gembira yang mampu menambah pemahaman dan kemampuan membaca siswa. Temuan ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap bacaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Fadilah *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan produktif.

Berdasarkan teori belajar kognitivisme, penyajian materi dalam bentuk visual dapat mempercepat pemrosesan informasi dalam memori kerja sehingga meningkatkan pemahaman. Sejalan dengan Pahru *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa kognitivisme menyebutkan pengetahuan seseorang dibentuk atas dasar kebersinambungan antara seorang individu dengan lingkungannya. Dalam teori ini mencoba untuk melibatkan proses penerimaan, pemahaman, dan penggunaan pengetahuan. Dalam konteks ini, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu membangun pemahaman



melalui visualisasi cerita dan dialog yang sederhana. Visualisasi tersebut mampu mengaitkan informasi baru dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki siswa, sehingga memperkuat retensi dan transfer pengetahuan. Maka dari itu, teori belajar kognitivisme menekankan pentingnya peran visual dalam membantu pemahaman siswa.

Representasi visual mampu memudahkan otak dalam memproses informasi pada memori kerja, sehingga informasi lebih cepat diterima dan dipahami. Dalam hal ini, komik digital menjadi salah satu media edukatif yang efektif karena menyajikan materi pembelajaran melalui kombinasi gambar, teks, dan alur cerita yang kontekstual. Cerita dan dialog yang disajikan dalam komik digital tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga mempermudah mereka dalam memahami isi bacaan. Selain berfungsi sebagai hiburan, komik digital turut memperkuat daya ingat dan meningkatkan pemahaman konsep secara menyeluruh.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Inpres Kantisang Kota Makassar, diperoleh simpulan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Sebelum penggunaan media, nilai rata-rata siswa adalah 50,8 dengan standar deviasi 15,790, di mana 88,0% siswa termasuk dalam kategori kurang dan hanya 12,0% dalam kategori cukup. Setelah penerapan media komik digital, nilai rata-rata meningkat menjadi 79,6 dengan standar deviasi 11,718, siswa dalam kategori kurang menurun menjadi 32,0%, sementara yang masuk dalam kategori cukup meningkat menjadi 40,0%, kategori baik 16,0%, dan sangat baik 12,0%. Hasil uji *paired t-test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 12,745 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,064 ($df = 24$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Nilai rata-rata *N-gain Score* sebesar 0,60 mengindikasikan bahwa efektivitas media komik digital berada dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini tergolong cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

SARAN

Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan media ini sebagai salah satu alternatif dalam strategi pembelajaran yang inovatif. Di sisi lain, pihak sekolah juga memiliki peran penting dalam mendukung tersedianya media pembelajaran berbasis digital, termasuk komik digital, sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Untuk pengembangan ke depan, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas penelitian ini dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar atau keterampilan literasi



lainnya, agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas media komik digital dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Pendidikan*, 4(4), 5573-5581.
- 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), 233-242. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Irfan, M., & Islamiati, N. (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>
- Muhammad, B. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) melalui Aplikasi *Quizziz* terhadap Hasil Belajar PAI Kelas XI SMK TI Pelita Nusantara Kediri. *Disertasi*. IAIN Kediri.
- Nandasari, P. A., & Mufti, A. Y. A. (2024). Meta Analisis Efektifitas Penggunaan Media Komik Digital di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 103-109. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.20716>
- Pahru, S., Gazali, M., Pransisca, M. A., Marzuki, A. D., & Nurpitasari, N. (2023). Teori Belajar Kognitivistik dan Implikasinya dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Nusra : Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 1070-1077. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1745>
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (pp. 464-475). Denpasar, Indonesia: Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Program Magister, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.
- Pramana, I. B. W., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2022). Pengaruh Metode *Mind Map* dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 71-87. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i2.68>
- Sarika, R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sukagalih. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 62-69. <https://doi.org/10.31980/caxra.v1i2.801>