

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH IDI TELLO BARU KOTA MAKASSAR**

Ransi Rande¹, Nurhadifah Amaliyah², Eka Fitriana Hs³,
Bellona Mardhatillah Sabillah⁴)

¹PGSD FKIP Universitas Megarezky

Alamat e-mail :¹ransiramde@gmail.com, ²nurhadifah.amaliyah05@gmail.com,
³ekafitriana88@gmail.com, ⁴bellona.sabillah@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using digital comic media in improving students' reading comprehension skills in Indonesian language learning for fifth-grade students at SD Muhammadiyah Idi Tello Baru, Makassar City. The method used is quantitative with descriptive and inferential approaches. Data were collected through observations of teacher and student activities, learning outcome tests, and student response questionnaires. The results of descriptive analysis show that teacher activity received an average score of 3.4, categorized as good; student activity 3.3, also categorized as good; the average student learning outcome was 3.3, categorized as good; and students' responses to digital comic media scored 3.5, categorized as very good. The results of inferential analysis through normality testing showed a significant value of $0.134 > 0.05$, indicating that the data are normally distributed. The homogeneity test showed a significant value of $0.673 > 0.05$, indicating that the data are homogeneously distributed. Furthermore, the hypothesis test yielded a significant value of $0.000 < 0.05$, which indicates a significant difference and an average effectiveness value of using digital comic media with a score of 3.3 in the fairly effective category. Based on these results, it can be concluded that the use of digital comic media is quite effective in improving students' reading comprehension skills in the Indonesian Language subject.

Keywords: Effectiveness, digital comic media, reading comprehension, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik digital dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Muhammadiyah Idi Tello Baru Kota Makassar. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan inferensial. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, serta angket respon siswa. Hasil analisis deskriptif

menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 3,4 kategori baik, aktivitas siswa 3,3 kategori baik, rata-rata hasil belajar siswa 3,3 kategori baik, dan respon siswa terhadap media komik digital sebesar 3,5 kategori sangat baik. Hasil analisis inferensial melalui uji normalitas menunjukkan nilai signifikan $0,134 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal, uji homogenitas menunjukkan nilai signifikan $0,673 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi homogen. Selanjutnya uji hipotesis memperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan dan nilai rata-rata keefektifan penggunaan media komik digital dengan nilai 3,3 pada kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Keefektifan, Media Komik Digital, Membaca Pemahaman, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan dijadikan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, hal ini dikarenakan dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Damanik Angelina dkk., 2024).

Dalam ruang lingkup yang lebih luas, pendidikan bukan hanya tentang

transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pelatihan keterampilan dan pengembangan karakter. Definisi pendidikan juga mencakup tindakan atau proses mendidik, di mana disiplin diterapkan pada pikiran atau karakter individu. Pendidikan bukanlah entitas statis; sebaliknya, itu merupakan instrumen perubahan yang dinamis. Tujuan utamanya adalah mempengaruhi perilaku sosial orang yang dididik, menciptakan dampak positif dalam masyarakat (MRizky, 2020).

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan pondasi awal dalam sistem pendidikan nasional. Pada jenjang ini, siswa dibekali dengan pengetahuan yang akurat dan benar sebagai landasan untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan

yang lebih tinggi. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD/MI adalah Bahasa Indonesia. Menguasai bahasa merupakan keterampilan yang kompleks karena melibatkan proses berpikir tingkat tinggi, aturan tata bahasa yang beragam, serta pemahaman terhadap aspek sosial dan budaya. Bahasa juga bersifat dinamis dan kreatif, memungkinkan individu untuk merangkai kalimat-kalimat baru yang belum pernah digunakan sebelumnya. Teknologi digital merupakan teknologi yang tidak menggunakan tenaga manusia atau manual. Sistem digital cenderung pada pengoperasian yang otomatis dengan format yang dapat dibaca oleh komputer. Teori digital berkaitan erat dengan media, karena media terus berkembang erat seiring dengan majunya teknologi dari media lama sampai media terbaru sehingga mempermudah dalam segala bidang yang berkaitan dengan digital. (Arima dkk., 2022)

Di era modernisasi dan globalisasi sekarang ini Kemajuan ilmu Pengetahuan dan Teknologi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Pendidikan yang berlangsung baik secara formal, informal, dan non formal

dapat menikmati fasilitas teknologi informasi dari yang sederhana sampai kepada yang canggih (Sabillah dkk., 2019). Keberhasilan kegiatan belajar di ruang kelas dipengaruhi oleh berbagai elemen seperti keterampilan mengajar guru, kemampuan pedagogis guru, metode pengajaran, dan alat pembelajaran yang dipakai. Untuk meningkatkan ketertarikan belajar siswa guru perlu menyesuaikan metode dan alat pembelajaran yang diterapkan agar sesuai dengan karakteristik siswa. Metode pengajaran dan alat belajar yang sesuai akan membantu siswa dalam memahami dengan lebih baik materi yang sedang diajarkan.

Menurut Marliana & Subrata, (2023) membaca pemahaman sangat penting untuk diterapkan agar siswa dapat mengasah kemampuan kognitif dan afektif mereka. Sifat pembaca yang kritis dapat menginterpretasikan isi teks lebih dalam dengan mengkaji tujuan dan peranan dari teks tersebut. Disamping itu proses pembelajaran membaca pemahaman semakin menjadi hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan saat ini. Siswa ditingkat kelas atas sekolah dasar perlu diajarkan cara membaca dengan baik dan memahami informasi yang

mereka dapat agar mereka dapat menilai dan menanyakan informasi tersebut secara kritis dalam proses pembelajaran. Maka dari itu agar tercapai hal yang demikian guru harus bisa memberikan proses pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa alat maupun bahan ajar. Selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif, semangat dan antusias dalam kegiatan belajar dan pembelajaran (Priyawati, 2024).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan terkirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media juga merupakan dasar yang sangat penting yang bersifat melengkapi dan merupakan komponen penting dari proses pembelajaran yang berhasil. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan siswa dapat memahami

pesan dalam materi dengan mudah dan efektif (HS dkk., 2024)

Bentuk media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam pembelajaran yaitu media komik digital. Komik Digital merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual yang dapat diakses melalui ponsel, komputer jinjing, atau tablet yang terhubung dengan internet maupun tanpa koneksi. Dapat dikatakan bahwa komik digital berfungsi sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang khas dapat menarik minat siswa selama proses belajar. Media komik digital dapat berfungsi sebagai alat pendidikan dan sarana pembelajaran bagi siswa (Khadar dkk., 2022).

Berdasarkan wawancara sebelumnya dilakukan dengan wali kelas V di SD Muhammadiyah Idi Tello Baru, guru mengatakan bahwa masih banyak siswa yang mengalami rendahnya kemampuan membaca pemahaman pada saat belajar. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh karena model atau metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional yaitu masih berpusat pada teks saja. Akibatnya, para siswa menjadi kurang terlibat atau kurang aktif selama kegiatan pembelajaran. Di samping itu, faktor

lain yang menyebabkan rendahnya pencapaian belajar siswa adalah sedikitnya pemanfaatan media dalam kegiatan belajar yang mengakibatkan siswa kurang antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Dari masalah tersebut, perlu dilakukan upaya penerapan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Salah satu bentuk media grafis yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa adalah komik digital. Menurut Damayanti dkk., (2023) Saat ini media pembelajaran inovatif dan sangat mendidik berdasarkan digitalisasi cocok digunakan oleh pelajar salah satunya adalah media komik digital. Media komik adalah sebuah media visual yang berisi gambar ilustrasi disertai cerita runtut dan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi media. Media komik digital sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu karena format komik disajikan dengan cara yang praktis, menyajikan beberapa ilustrasi cerita yang menarik beserta keterangan singkat mengenai

cerita tersebut (M. I. Damayanti dkk., 2021).

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen (Pre-Eksperimental) yang merupakan penelitian sistematis untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Satu Kelompok *Pretest-Posttest* (*One Group Pretest-Posttest*). Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu *pretest* dan di akhir pembelajaran diberi *posttest*.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar dan respon siswa. Serta statistik inferensial dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (*paired sample t-test*) untuk menguji efektivitas penggunaan media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VB SD Muhammadiyah Idi Tello Baru, maka peneliti telah mengumpulkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah

diberikan treatment atau perlakuan dengan menggunakan media komik digital. Adapun analisis deskriptif digunakan adalah sebagai berikut: Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Idi Tello Baru Kota Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan media komik digital memperoleh skor rata-rata sebesar 3,4 yang termasuk dalam kategori *baik*. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu memanfaatkan media komik digital secara optimal dalam menyampaikan materi dan mengelola kelas. Aktivitas siswa juga menunjukkan hasil yang positif dengan rata-rata skor 3,3 yang berada pada kategori *baik*. Ini mengindikasikan bahwa siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Skor Aktivitas Guru

Aktivitas Guru	Skor	Kategori
Pertemuan 1	3,5	Sangat baik
Pertemuan 2	3,4	Baik
Pertemuan 3	3,5	Sangat baik
Pertemuan 4	3,4	Baik
Rata-rata	3,4	Baik

Berdasarkan tabel penilaian aktivitas guru diatas, diperoleh nilai pada pertemuan pertama yaitu 3,5 dengan kategori sangat baik, pada

pertemuan kedua dengan skor 3,4 kategori baik, pertemuan ketiga dengan skor 3,5 berada pada kategori sangat baik, pertemuan keempat dengan skor 3,4 dengan baik, maka diperoleh rata-rata di setiap pertemuannya adalah 3,4 dengan kategori baik.

Tabel 2. Skor Aktivitas Siswa

Aktivitas Guru	Skor	Kategori
Pertemuan 1	3,5	Sangat baik
Pertemuan 2	2,9	Baik
Pertemuan 3	3,5	Sangat baik
Pertemuan 4	3,5	Baik
Rata-rata	3,3	Baik

Berdasarkan tabel penilaian aktivitas siswa, pada pertemuan pertama memperoleh nilai dengan skor 3,5 dengan kategori sangat baik, pertemuan kedua dengan skor 2,9 dengan kategori baik, pada pertemuan ketiga dengan skor 3,5 dengan kategori sangat baik, pada pertemuan keempat dengan skor 3,5 dengan kategori sangat baik. Maka dapat diperoleh rata-rata pada setiap pertemuan adalah 3,3 dengan kategori baik.

Tabel 3. Deskriptif Data Respon Siswa

Rata-rata	Kategori
3,5	Sangat Baik

Sesuai dengan tabel deskripsi data respon siswa diatas, dalam keseluruhan respon siswa terhadap penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa memperoleh nilai rata-rata 3,5 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa yaitu sangat baik.

Selain aktivitas dan respon siswa, peningkatan hasil belajar menjadi salah satu indikator utama dalam penelitian ini. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh sebelum penerapan media komik digital adalah 43,86, dengan nilai minimum 30 dan maksimum 60. Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest meningkat signifikan menjadi 81,36, dengan nilai minimum 65 dan maksimum 90.

Tabel 4. Deskriptif Statistik Pretest

	<i>Pretest</i>
N Valid	22
Missing	0
Mean	43,86
Std. Error of Mean	1,999
Median	42,50
Mode	35
Std. Deviation	9,377
Variance	87,377
Range	30
Minimum	30
Maximum	60
Sum	965

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data tes awal (*pretest*) pada hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V B SD Muhammadiyah Idi Tello Baru Kota Makassar dengan jumlah sampel 22 siswa terdapat nilai *mean* (rata-rata) 43,86, *median* 42,50, *mode* 35, nilai standar deviasi 9,377, nilai *varians*, *range* 87,377, nilai *minimum* (nilai terendah) 30 dan nilai *maximum* (nilai tertinggi) 60.

Tabel 5. Deskriptif Statistik Posttest

	<i>Pretest</i>
N Valid	22
Missing	0
Mean	81,36
Std. Error of Mean	1,478
Median	82,50
Mode	85
Std. Deviation	6,932
Variance	48,052
Range	25
Minimum	65
Maximum	90
Sum	1790

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh data akhir (*posttest*) pada hasil pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas V B SD Muhammadiyah Idi Tello Baru Kota Makassar dengan jumlah sampel 22 orang terdapat nilai *mean* (rata-rata) 81.36, *median* 82,50, nilai standar deviasi 6.932, nilai *varians* 48.052, *range* 25, nilai *minimum* (nilai terendah) 65, nilai *maximum* (nilai tinggi) 90.

Selanjutnya Analisis statistik digunakan untuk menguji hipotesis

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0.593	4	16	0.673

penelitian. Sebelum menguji hipotesis, harus dilakukan uji prasyarat data. Pada uji prasyarat terdapat uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t). Uji normalitas pada pembelajaran bahasa indonesia dilakukan untuk mengetahui data apakah berdistribusi dengan normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *One-sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada program SPSS dan hipotesis yang diuji berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Pretest

<i>Shapiro-wilk</i>			
Pretest	<u>Statistic</u>	<u>Df</u>	<u>Sig.</u>
	.932	22	.134

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari analisis data dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* test, maka signifikan atau P-Value = 0.134 dari 22 siswa. P-Value *pretest* = 0.134 \geq α (tarif signifikan α = 0.05) ini menandakan bata berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS test *homogeneity of variance* dengan *levene*. Uji homogenitas ini

untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memenuhi konstanta varian

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Pretest

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel diatas dengan *test of homogeneity of variance* maka diperoleh nilai P-Value = 0.673 > (taraf signifikan) = 0,05). Jadi, pengujian homogenitas terpenuhi.

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis data, kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan tes bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa, pengujian hipotesis ini menggunakan uji T

Tabel 8 Hasil Uji Paired Sample Test

	T	df	95% Confidence Interval of the Difference		Mean Difference	Sig(2tailed)
			Interval of the			
			Lower	Upper		
Pretest posttest	-5.846	21	-42.422	-32.578	-37.500	.000

Berdasarkan hasil data independent sample test sig (2 tailed), diperoleh nilai 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikan (0,05) yang berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa, sehingga H_1 bisa diterima yaitu

media komik digital efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Muhammadiyah Idi Tello Baru Kota Makassar.

Keefektifan media komik digital secara keseluruhan juga dihitung dengan menggabungkan tiga indikator utama, yaitu aktivitas siswa, hasil belajar, dan respon siswa. Berdasarkan rumus keefektifan pembelajaran yang mengutamakan hasil belajar sebagai aspek terpenting, skor rata-rata keefektifan mencapai 3,3. Skor ini berada dalam kategori *cukup efektif*. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Keefektifan Model Pembelajaran

Ketuntasan klasikal	Aktivitas siswa	Hasil belajar	Respon siswa	E
86.3%	3,3	3,3	3,5	3,3

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diperoleh nilai untuk hasil belajar kelas VB dengan media komik digital, yaitu 3,3 untuk nilai aktivitas siswa, 3,3 untuk nilai hasil belajar, 3,5 untuk nilai respon siswa, melalui ketiga nilai tersebut maka diperoleh rata-rata efektivitas dengan nilai 3,3 dengan kategori cukup efektif dan dikatakan tuntas secara klasikal karena skor 86,3% dari skor minimal 85%.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Idi

Tello Baru Kota Makassar dengan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa terlaksana dengan baik. Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dimana pertemuan pertama siswa diberikan tes awal, setelah itu pada pertemuan kedua sampai kelima diberikan perlakuan atau treatment dengan menggunakan media komik digital dan pada pertemuan keenam siswa kembali diberikan tes akhir untuk mengetahui efektivitas media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa ini pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca pemahaman di kelas V SD Muhammadiyah Idi Tello Baru memberikan dampak positif terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar, dan respon siswa. Dari aspek aktivitas guru, rata-rata nilai keterlaksanaan media komik digital sebesar 3,4 yang termasuk kategori *baik*. Ini menunjukkan guru mampu mengelola pembelajaran secara terencana, melaksanakan proses belajar secara sistematis, dan

memanfaatkan media komik digital sebagai alat bantu yang efektif untuk menjelaskan materi bacaan. Hal ini sejalan dengan Bistari, (2018) yang mengatakan bahwa salah satu indikator keefektifan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam memfasilitasi pembelajaran bermakna.

Aktivitas siswa juga menunjukkan rata-rata skor 3,3 yang termasuk kategori *baik*. Artinya, siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, membaca materi komik digital, berdiskusi, dan mampu menjawab pertanyaan sesuai isi bacaan. Penggunaan media visual yang menarik seperti komik digital terbukti membantu meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini sesuai dengan Khadar dkk., (2022), yang mengemukakan bahwa media komik digital mampu mempermudah pemahaman konsep melalui ilustrasi dan narasi yang sederhana dan menarik. Pada hasil belajar, terdapat peningkatan signifikan dari nilai pretest ke posttest. Rata-rata hasil belajar siswa mencapai 3,3 dalam kategori *baik*, dan persentase ketuntasan klasikal mencapai lebih dari 85%, yang berarti ketuntasan belajar tercapai secara klasikal. Analisis inferensial melalui uji

t diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Ini menunjukkan bahwa media komik digital cukup efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

Respon siswa terhadap penggunaan media komik digital juga positif dengan rata-rata skor 3,5 termasuk kategori *sangat baik*. Sebagian besar siswa merasa lebih tertarik, termotivasi, dan terbantu dalam memahami isi bacaan dengan media komik digital. Hal ini mendukung temuan Meidyawat dkk., (2018) bahwa komik digital dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman materi. Hasil penelitian yang telah dianalisis sejalan dengan teori Susanto mengenai tiga aspek keberhasilan efektivitas. Pertama, aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan baik, dibuktikan dengan skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 3,4 dengan kategori baik. Kedua, hasil belajar siswa memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal, terlihat dari persentase ketuntasan klasikal sebesar 86,3%, yang melampaui standar minimum 85%. Ketiga, respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran termasuk

dalam kategori sangat baik, dengan skor sebesar 3,5. Berdasarkan hasil penelitian ini dan penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa cukup efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa. Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca pemahaman di kelas V SD Muhammadiyah Idi Tello Baru terlaksana dengan baik, ditunjukkan oleh aktivitas guru dan siswa yang aktif selama proses belajar. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat signifikan setelah penerapan media komik digital, dengan ketuntasan klasikal melebihi 85% sesuai kriteria keberhasilan. Respon siswa terhadap media komik digital sangat positif, menunjukkan minat belajar yang tinggi dan perasaan terbantu dalam memahami materi bacaan. Secara keseluruhan, penggunaan media komik digital termasuk dalam kategori cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>
- Bistari, B. (2018). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* (Vol. 1, Issue 2, p. 13). <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>
- Damayanti, F., Sofyan, D., & Siti Sundari, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5427–5433. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1229>
- Damayanti, M. I., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Abstrak*. 2670–2684.
- HS, E. F., Satriawati, & Salemuddin, M. R. (2024). *Pendampingan mendesain media pembelajaran berbasis etnomatika pada guru sekolah dasar*. 8(September), 2930–2935.
- Khadar, R. S. F., Rahmat, D., & Saepuloh, L. (2022).

- Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran Ipa Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sukabumi. *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 2(3), 647–660.
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpsd*, 11(6), 1274–1283.
- Meidyawati, S., WS, R., & Hodidjah. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 283–295. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- MRizky, A. (2020). Ilmu Pengantar Pendidikan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Priyawati, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tenoyasa*, xx(xx), 13–16.
- Sabillah, B. M., Supardi, R., & Indrabudiman, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Di SD. (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 698–708.