

## **PENINGKATAN PEMAHAMAN MEMBACA DAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA KOMIK DIGITAL DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Ramiyati, S.Pd<sup>1\*</sup>, Dr. Haryadi, M.Pd<sup>1</sup>, Dr. Bernadus Wahyudi Joko Santoso, M.Hum<sup>2</sup>

<sup>1</sup>\*Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

<sup>2</sup>Sastrा Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

Alamat e-mail : ramiyati40@students.unnes.ac.id

### **ABSTRACT**

This study aims to examine the improvement of reading comprehension and learning interest in Indonesian language through the use of digital comic media among fifth-grade elementary school students. The research was motivated by the low level of student engagement and motivation in reading activities, as well as the limited availability of engaging learning media that suits the developmental characteristics of young learners. This research employed a classroom action research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 15 fifth-grade students from a public elementary school. Data on reading comprehension were collected through evaluation tests at the end of each cycle, while data on learning interest were obtained through questionnaires and observation sheets. The results showed that the use of digital comics improved students' reading comprehension, as indicated by the increase in the average test scores across the cycles. In addition, students' learning interest also increased, reflected in their growing enthusiasm, attention, and active participation during the learning process. Therefore, digital comics are proven to be an effective alternative learning medium for improving reading comprehension and learning interest in Indonesian language instruction at the elementary school level.

*Keywords:* *digital comics, reading comprehension, learning interest.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman membaca dan minat belajar Bahasa Indonesia melalui penggunaan media komik digital pada siswa kelas V sekolah dasar. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam kegiatan membaca, serta terbatasnya media

pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas V di salah satu sekolah dasar negeri. Data pemahaman membaca dikumpulkan melalui tes evaluasi setiap akhir siklus, sedangkan data minat belajar diperoleh melalui angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata tes pada setiap siklus. Selain itu, minat belajar siswa juga mengalami peningkatan yang ditandai dengan meningkatnya ketertarikan, perhatian, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media komik digital terbukti efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman membaca dan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: komik digital, minat belajar, pemahaman membaca.

## **A. Pendahuluan**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar karena menjadi dasar kemampuan berbahasa dan berpikir kritis siswa dalam memahami berbagai bidang ilmu. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa adalah kemampuan memahami bacaan. Namun, pada kenyataannya, kemampuan pemahaman membaca siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menangkap makna teks, menemukan ide pokok, serta menafsirkan isi bacaan secara mendalam. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran

yang monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, dan minimnya minat siswa terhadap teks bacaan yang dianggap membosankan.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi membuka peluang bagi guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa adalah media komik digital. Komik digital memadukan unsur teks dan gambar secara menarik, sehingga dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang

mampu menumbuhkan minat baca serta motivasi belajar siswa.

Dengan penggunaan komik digital, diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih interaktif, visual, dan bermakna bagi siswa. Selain itu, media ini dapat menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui gambar dan cerita.

Pemahaman membaca dan minat belajar saling berkaitan erat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa dengan minat tinggi akan lebih mudah memahami bacaan karena mereka terlibat aktif dalam kegiatan membaca. Penggunaan media komik digital berperan sebagai jembatan yang mampu meningkatkan keduanya secara bersamaan: memperkuat pemahaman melalui visualisasi dan menumbuhkan minat belajar melalui aspek hiburan dan interaktivitas. Oleh karena itu, pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa Kelas

V SD Negeri Getasan Kecamatan Getasan.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses serta hasil peningkatan pemahaman membaca dan minat belajar Bahasa Indonesia melalui penggunaan media komik digital pada siswa kelas V sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin menggambarkan secara alami dan objektif bagaimana media komik digital dapat memengaruhi proses belajar tanpa adanya perlakuan atau manipulasi variabel. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Getasan, Kecamatan Getasan, pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian yaitu guru Bahasa Indonesia dan 15 siswa kelas V yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung mengamati dan berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Data dalam penelitian

ini diperoleh melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan media komik digital. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa guna memperoleh informasi mendalam mengenai persepsi, pengalaman, dan tanggapan mereka terhadap penggunaan media tersebut. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai data pendukung seperti foto kegiatan, hasil pekerjaan siswa, serta catatan lapangan yang relevan dengan penelitian.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan untuk menyederhanakan dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai proses pembelajaran dan hasil pengamatan. Tahap akhir adalah

penarikan kesimpulan, di mana peneliti menafsirkan makna dari data yang diperoleh untuk menjawab tujuan penelitian.

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode, yakni dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta melakukan member check kepada guru dan siswa untuk memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan kondisi sebenarnya. Melalui metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman membaca dan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Getasan, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang yang terdiri atas 15 siswa terdiri 4 laki-laki dan 11 perempuan. Tujuan utama penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan

pemahaman membaca dan minat belajar Bahasa Indonesia melalui penggunaan media komik digital.

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen (hasil pekerjaan siswa).

Sebelum penggunaan media komik digital, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tampak kurang antusias dan mudah kehilangan fokus ketika diminta membaca teks bacaan yang panjang dalam buku paket. Aktivitas membaca cenderung dilakukan secara pasif, dan hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan tepat. Guru juga mengaku mengalami kesulitan dalam menumbuhkan minat baca karena siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik pada teks yang monoton tanpa unsur visual.

Setelah diperkenalkan media komik digital interaktif yang ditampilkan melalui proyektor dan dapat pula diakses melalui perangkat tablet, suasana kelas berubah

signifikan. Pada pertemuan pertama, sekitar 60% siswa menunjukkan rasa ingin tahu tinggi terhadap media baru tersebut. Mereka antusias memperhatikan alur cerita dan aktif menanggapi pertanyaan guru mengenai isi bacaan. Pada pertemuan kedua dan ketiga, keterlibatan siswa semakin meningkat. Berdasarkan catatan observasi, 85% siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan membaca bersama, diskusi isi komik, dan menjawab pertanyaan pemahaman. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami cerita yang disajikan dalam bentuk komik digital, karena adanya gambar berwarna dan percakapan yang menarik. Seorang siswa mengatakan, "Kalau baca komik, rasanya kayak nonton film, jadi lebih cepat paham ceritanya". Sementara itu, guru mengungkapkan bahwa media ini membantu siswa yang memiliki kemampuan membaca rendah untuk tetap bisa mengikuti pembelajaran, karena visualisasi dalam komik memberikan konteks tambahan terhadap isi teks. Dari segi hasil belajar, analisis terhadap tugas membaca yang

diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata siswa dalam tes pemahaman membaca meningkat dari 65 menjadi 85. Peningkatan terbesar tampak pada aspek pemahaman inferensial dan interpretatif, di mana siswa mampu menjelaskan makna tersirat dari cerita dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital tidak hanya membantu pemahaman literal (makna langsung dari teks), tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan reflektif.

Selain aspek kognitif, aspek afektif juga menunjukkan perubahan positif. Berdasarkan hasil angket sederhana dan wawancara, sebanyak 88% siswa menyatakan lebih senang belajar Bahasa Indonesia ketika menggunakan komik digital dibandingkan teks biasa. Mereka merasa kegiatan membaca menjadi menyenangkan, tidak membosankan, dan lebih mudah diingat. Guru pun menilai bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan kondusif untuk pembelajaran bermakna.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media komik digital memiliki peran signifikan dalam meningkatkan pemahaman membaca dan minat belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa aspek berikut:

### **1. Aspek Kognitif: Pemahaman Membaca**

Media komik digital menyediakan kombinasi teks dan gambar yang memperkuat proses kognitif siswa dalam memahami isi bacaan. Berdasarkan teori dual coding yang dikemukakan oleh Paivio (1986), informasi yang disajikan melalui dua saluran-verbal dan visual akan lebih mudah diproses dan diingat. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya membaca kata-kata, tetapi juga menafsirkan gambar yang membantu mereka memahami alur, tokoh, dan pesan cerita.

Kehadiran elemen visual dalam komik digital membantu siswa membangun representasi mental terhadap isi bacaan. Misalnya, ketika tokoh dalam cerita digambarkan sedang sedih, ekspresi wajah dalam gambar membantu siswa menafsirkan

emosi tanpa harus bergantung sepenuhnya pada teks. Proses ini meningkatkan kemampuan memahami makna tersurat dan tersirat dalam bacaan.

## **2. Aspek Afektif: Minat dan Motivasi Belajar**

Penggunaan media komik digital terbukti menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Gambar yang berwarna, cerita yang ringan, dan format yang menyerupai hiburan membuat siswa merasa senang membaca tanpa merasa tertekan. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa minat timbul ketika individu merasa aktivitas belajar itu menyenangkan, relevan, dan menantang secara positif.

Minat belajar yang meningkat berdampak langsung terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Mereka lebih aktif bertanya, berpendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi. Kondisi ini menggambarkan bahwa media komik digital bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga alat yang mampu mengubah sikap siswa terhadap kegiatan membaca.

## **3. Aspek Sosial dan Kolaboratif**

Selama kegiatan membaca dan diskusi kelompok, siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Media komik digital mendorong interaksi antarsiswa, karena mereka berdiskusi tentang karakter, jalan cerita, dan pesan moral. Aktivitas ini memperkuat keterampilan sosial sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan ekspresif.

## **4. Aspek Pedagogis: Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Dari perspektif pedagogis, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa guru dapat memanfaatkan media digital untuk memperkaya strategi pembelajaran Bahasa Indonesia. Komik digital dapat dijadikan alternatif inovatif dalam mengajarkan keterampilan membaca pemahaman, karena sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif.

Media ini juga sejalan dengan semangat kurikulum merdeka belajar, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan

berbasis minat peserta didik. Melalui komik digital, guru dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, bukan sekadar berorientasi pada materi buku teks

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital terbukti mampu meningkatkan pemahaman membaca dan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Getasan, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku belajar siswa yang menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung, serta dari peningkatan hasil tugas dan tes pemahaman membaca.

Secara kognitif, komik digital membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mudah karena memadukan unsur verbal (teks) dan nonverbal (gambar), sehingga mempermudah proses pengolahan informasi di otak. Visualisasi dalam komik mendukung siswa untuk

mengenali tokoh, memahami alur cerita, menafsirkan makna tersirat, serta mengingat isi bacaan lebih lama.

Secara afektif, komik digital mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar yang tinggi. Siswa merasakan bahwa membaca menjadi aktivitas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini memicu munculnya sikap positif terhadap pelajaran Bahasa Indonesia, yang sebelumnya dianggap sulit dan monoton. Dengan meningkatnya minat belajar, siswa lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, serta menyampaikan pendapatnya terhadap isi bacaan.

Selain itu, secara pedagogis, penggunaan komik digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan kontekstual. Guru dapat menyesuaikan isi komik dengan tema pembelajaran, nilai karakter, dan konteks kehidupan siswa. Media ini juga selaras dengan prinsip kurikulum merdeka, yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media komik digital

merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan literasi membaca serta minat belajar Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar. Implementasi media ini juga berpotensi memperkuat budaya literasi digital di lingkungan pendidikan dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. C., and P. D. Pearson. 1984. "A Schema-Theoretic View of Basic Processes in Reading Comprehension." In *Handbook of Reading Research*, edited by P. D. Pearson, 255–291. Longman. <https://doi.org/10.4324/9781315104034-12>.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/media-pembelajaran/>.
- Azhar, F., and N. Kusumawati. 2020. "Penggunaan Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 7 (1): 45–56. <https://doi.org/10.21009/jipd.071.05>.
- Geertz, C. 1960. *The Religion of Java*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ginting, S. 2021. "Pemanfaatan Media Visual untuk Peningkatan Literasi Membaca di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 9 (2): 103–115.
- <https://doi.org/10.23887/jpsi.v9i2.32456>.
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. <https://bumiaksaraonline.com/produk/proses-belajar-mengajar>.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning*, 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>.
- Miles, M. B., and A. M. Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*, 2nd ed. Sage Publications. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-data-analysis/book239534>.
- Paivio, A. 1986. *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195066661.001.0001>.
- Pratiwi, A., and H. Sudibyo. 2022. "Efektivitas Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia* 7 (3): 201–212. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jipdi/article/view/45938>.
- Rahmawati, D., and T. Hartati. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Pemahaman Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 6 (1): 22–35. <https://doi.org/10.36706/jtpp.v6i1.1187>.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

<https://alfabeta.co.id/produk/metode-penelitian-pendidikan/>