

**PENGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT
MEMBACA TEKS FIKSI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS VI DI SD NEGERI BONTOMAERO 1 KABUPATEN GOWA**

Dwi Adelia Ishak¹, Andi Adam², Haslinda³

^{1,2,3}Prodi PGSD, Universitas Muhammadiyah Makassar

¹dwiadeliah15@gmail.com, ²and.adam@unismuh.ac.id,

³haslindabachtiar@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest in reading fictional texts among students, which results in a lack of interest and participation in Indonesian language learning. This condition is caused by the use of learning media that are less interesting and less varied, so students tend to feel bored in reading activities. Therefore, innovation is needed in the learning process, one of which is through the use of digital comic media which is expected to increase students' interest in reading. This study aims to determine the effect of the use of digital comic media on the interest in reading fictional texts of sixth-grade students at Bontomaero I Elementary School, Gowa Regency. The type of research used is quantitative research with a one-group pretest-posttest design. The subjects of the study were all 17 sixth-grade students. Data collection techniques were carried out through administering tests before (pretest) and after (posttest) treatment. Data were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics through the Shapiro-Wilk normality test and paired sample t-test with the help of the SPSS program. The results showed that the average pretest score was 55.59 and the average posttest score was 82.35, resulting in an increase of 26.76. The results of the hypothesis test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$ so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, it can be concluded that the use of digital comic media has a significant effect in increasing interest in reading fictional texts of grade VI students of SD Negeri Bontomaero I, Gowa Regency.

Keywords: *Digital Comics, Reading Interest, Fiction Text.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat membaca teks fiksi siswa yang berdampak pada kurangnya ketertarikan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi sehingga siswa cenderung merasa bosan dalam kegiatan membaca. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media komik digital yang diharapkan mampu meningkatkan minat membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat membaca teks fiksi siswa kelas VI SD Negeri Bontomaero I Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa

kelas VI yang berjumlah 17 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji paired sample t-test dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest sebesar 55,59 dan rata-rata skor posttest sebesar 82,35 sehingga terjadi peningkatan sebesar 26,76. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat membaca teks fiksi siswa kelas VI SD Negeri Bontomaero I Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: *Komik Digital, Minat Membaca, Teks Fiksi.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan unsur fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi intelektual, emosional, spiritual, dan sosial agar mampu berperan secara optimal dalam kehidupan bermasyarakat. Ki Hajar Dewantara (2023:15) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar berkembang secara optimal sebagai manusia dan anggota masyarakat. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup penguatan karakter dan keterampilan dasar, salah satunya kemampuan membaca.

Kemampuan membaca memiliki kedudukan penting dalam proses pembelajaran. Dalam perspektif Islam, aktivitas membaca juga mendapat penekanan yang kuat. Hal ini dijelaskan dalam firman Allah SWT pada Surah Al-Mujādilah ayat 11, yang artinya: “Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujādilah [58]: 11). Pesan tersebut mengisyaratkan bahwa kegiatan membaca dan menuntut ilmu merupakan bagian dari upaya meningkatkan kualitas diri secara intelektual maupun spiritual. Oleh sebab itu, mengembangkan minat membaca sejak dini merupakan hal penting dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Fenomena di Indonesia menunjukkan bahwa minat membaca siswa masih tergolong rendah. Banyak peserta didik lebih tertarik pada aktivitas visual seperti menonton video atau bermain gim dibandingkan membaca teks yang menuntut konsentrasi. Kondisi tersebut berdampak pada kemampuan memahami isi bacaan. Tarigan (2015:12) menjelaskan bahwa minat membaca merupakan kecenderungan hati yang kuat terhadap kegiatan membaca. Tanpa minat, siswa cenderung tidak memiliki motivasi untuk membaca secara mendalam sehingga pemahaman bacaan tidak optimal. Selain itu, Tarigan (2015:22) menegaskan bahwa membaca merupakan proses kompleks yang memerlukan perhatian dan pemahaman yang baik.

Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah komik digital. Komik digital merupakan kombinasi antara teks dan gambar yang dikemas secara menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Sudjana dan Rivai (2019:45)

menyatakan bahwa media visual mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar karena gambar memberikan rangsangan konkret dan memperjelas pesan pembelajaran. Dengan demikian, komik digital berpotensi meningkatkan minat membaca siswa, terutama terhadap teks fiksi.

Hasil observasi awal di kelas VI menunjukkan bahwa minat membaca teks fiksi siswa masih rendah. Siswa terlihat kurang antusias ketika diminta membaca teks fiksi, beberapa membaca secara sekilas tanpa memahami alur cerita, dan sebagian lainnya kesulitan mengidentifikasi tokoh, konflik, maupun pesan moral dalam bacaan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan memahami unsur intrinsik teks fiksi serta pencapaian hasil belajar Bahasa Indonesia. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada berbagai mata pelajaran. Namun, gap penelitian masih terlihat karena

sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada materi nonfiksi atau mata pelajaran sains. Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan komik digital untuk meningkatkan minat membaca teks fiksi pada siswa kelas VI SD masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian yang lebih spesifik diperlukan untuk mengetahui sejauh mana komik digital berpengaruh terhadap peningkatan minat membaca teks fiksi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat membaca teks fiksi pada siswa kelas VI SD. Harapannya, penggunaan media komik digital dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam membaca, memudahkan pemahaman isi cerita, serta menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan sesuai perkembangan zaman.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif dengan Metode penelitian yang digunakan adalah Pre-experiment. Penelitian ini dilakukan pada prinsipnya hanya menggunakan satu kelompok. Ini berarti bahwa dalam tipe penelitian ini tidak ada kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah one group PreTest dan Post-Test.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Bontomaero I, yang beralamat di Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, Desa Maccinibaji. . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri Bontomaero I Kabupaten Gowa dengan jumlah 17 orang. Sampel yang akan diambil dari populasi tersebut harus betul-betul representatif atau dapat mewakili (Sugiono,2023:127). Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2023:133) teknik sampling jenuh adalah teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen tes dan non-tes. Tes yang digunakan

pada penelitian ini berbentuk uraian sebanyak 20 butir soal pilihan ganda yang dilakukan sebelum pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media komik digital (*pretest*) dan setelah pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media komik digital (*posttest*). Instrument tes pada penelitian ini diberikan untuk mengukur minat dan kemampuan membaca teks fiksi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui penggunaan media komik digital. Sedangkan non-tes pada penelitian ini untuk mengukur kegiatan peserta didik saat penggunaan media komik digital. Instrument non-tes yang digunakan adalah lembar observasi minat dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media komik digital. Penilaian aktivitas peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan checklist sesuai dengan aspek yang diamati.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. . Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan inferensial Sugiyono (2019:241). Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang

digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan tingkat minat membaca teks fiksi siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada bagian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program SPSS for windows versi 25. Sebelum menguji hipotesis dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji Uji yang diterapkan adalah One-Sample Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Uji hipotesis yang digunakan adalah uji Paired Sample t-Test, yaitu uji parametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua data berpasangan pada satu kelompok yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji ini digunakan karena penelitian menggunakan desain one group pretest-posttest dan data telah memenuhi asumsi normalitas. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah: jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak; sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat membaca teks fiksi pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD Negeri Bontomaero I menunjukkan bahwa berdasarkan hasil skor pretest dari 17 siswa, seluruh siswa masih berada pada kategori kurang dengan nilai rata-rata sebesar 55,59. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, minat membaca teks fiksi siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil pretest tersebut, selanjutnya diberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks fiksi. Setelah penerapan media komik digital, diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 82,35. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat membaca teks fiksi siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Dengan demikian, penggunaan media komik digital memberikan dampak positif terhadap

peningkatan minat membaca siswa kelas VI SD Negeri Bontomaero I.

Tabel OutPut SPSS Tes Deskriptif

	Descriptive Statistics							
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Pretest	17	45	30	75	55.59	3.373	13.906	193.382
Posttest	17	20	70	90	82.35	1.492	6.154	37.868
Valid N (listwise)	17							

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai tertinggi minat membaca teks fiksi siswa pada *pretest* mencapai 75 dengan skor rata-rata sebesar 55,59. Jika skor minat membaca teks fiksi siswa dikelompokkan ke dalam empat kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase sebagaimana disajikan pada Tabel 2 berikut.

Skor	Kategori	Pretest	
		F	P (%)
90-100	Sangat Baik	0	0
80-89	Baik	0	0
75-79	Cukup	0	0
0-74	Kurang	17	100
Jumlah		17	100

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa minat membaca teks fiksi siswa pada pretest berada pada kategori kurang dengan 17 orang siswa dengan presentase 100%.

Deskripsi Ketuntasan Hasil Minat Membaca

Teks Fiksi Pretest

Skor	Kategori	Pretest	
		Frekuensi	Presentase (%)
>75	Tuntas	0	0
<75	Tidak Tuntas	17	100
Jumlah		17	100

Distribusi Frekuensi Posttest

Skor	Kategori	Posttest	
		F	P (%)
90-100	Sangat Baik	2	11,8
80-89	Baik	9	52,9
75-79	Cukup	5	29,4
0-74	Kurang	1	5,9
Jumlah		17	100

Deskripsi Ketuntasan Minat Membaca Teks

Fiksi Posttest

Skor	Kategori	Posttest	
		Frekuensi	Presentase (%)
>75	Tuntas	16	91,7
<75	Tidak Tuntas	1	8,3
Jumlah	17	100	100

Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 26. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel yang

digunakan kurang dari 30 siswa. Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel Test of Normality Shapiro-Wilk yang disajikan dalam tabel 6 berikut:

Data Output SPSS Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.164	17	.200 [*]	.933	17	.248
Posttest	.196	17	.082	.911	17	.103

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Seperti yang ditunjukkan pada tabel 6 hasil uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) data pretest sebesar 0,248, sedangkan nilai signifikansi data posttest sebesar 0,103. Nilai signifikansi pretest dan posttest tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tersebut, karena kedua data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis selanjutnya menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji Paired Sample t-Test.

Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, pengujian hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-Test. Uji Paired Sample t-Test digunakan karena berdasarkan hasil uji normalitas data dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, data

pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat membaca teks fiksi siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan berupa penggunaan media komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Taraf signifikansi (α) yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05. Pengambilan keputusan dalam uji Paired Sample t-Test dengan bantuan program SPSS versi 26 didasarkan pada kriteria yaitu Jika nilai Sig. $\geq$ 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan Jika nilai Sig. $<$ 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berikut adalah keterangan mengenai H_0 dan H_1 :

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat membaca teks fiksi pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD Negeri Bontomaero 1 Kabupaten Gowa.
2. H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat membaca teks fiksi pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD Negeri Bontomaero 1 Kabupaten Gowa.

Setelah data *pretest* dan *posttest* minat membaca teks fiksi siswa diolah menggunakan program SPSS versi 26, maka diperoleh hasil uji hipotesis yang disajikan pada tabel berikut.

Hasil Uji Hipotesis Pretest dan Posttes

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	55.59	17	13.906	3.373
	Posttest	82.35	17	6.154	1.492

Berdasarkan tabel Paired Samples Statistics, hasil statistik deskriptif pada uji Paired Samples Statistics menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) minat membaca teks fiksi siswa pada pretest sebesar 55,59 dengan jumlah responden sebanyak 17 siswa dan standar deviasi sebesar 13,91. Sementara itu, nilai rata-rata minat membaca teks fiksi siswa pada posttest mengalami peningkatan menjadi 82,35 dengan jumlah responden yang sama, yaitu 17 siswa, serta standar deviasi sebesar 6,15. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata minat membaca teks fiksi siswa setelah diterapkannya media komik digital

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest- Posttest	-26.765	9.344	2.266	-31.569	-21.960	-11.810	16	.000

Berdasarkan tabel Paired Sample t-Test, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa nilai rata-rata selisih antara pretest dan posttest minat membaca teks fiksi siswa sebesar $-26,77$. Nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat membaca teks fiksi siswa setelah penggunaan media komik digital. Hasil uji statistik menunjukkan nilai t hitung sebesar $-11,81$ dengan derajat kebebasan (df) sebesar 16. Hasil pengujian signifikansi menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat membaca teks fiksi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri Bontomaero 1.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pelaksanaan

pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan penerapan model Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar murid kelas V. Data penelitian meliputi pretest dan posttest yang diperoleh melalui tes hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, media menjadi hal yang sangat penting untuk memudahkan murid memahami materi yang disampaikan guru.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI SD Negeri Bontomaero I dengan menggunakan satu kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen. Penelitian ini menerapkan desain pretest dan posttest untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media komik digital dalam meningkatkan minat membaca teks fiksi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, pengaruh penggunaan media komik digital dapat diketahui secara lebih akurat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap minat membaca teks fiksi siswa kelas VI SD Negeri Bontomaero I.

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang

keberhasilan proses pembelajaran. Media yang tepat dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Media komik digital diharapkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif karena mengombinasikan teks dan gambar dalam bentuk cerita yang menarik. Melalui penggunaan media ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam membaca dan memahami isi teks fiksi sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Media komik digital merupakan media visual berbasis teknologi yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk cerita bergambar. Penyajian ini memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan karena didukung oleh ilustrasi yang menarik dan alur cerita yang runtut.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat membaca teks fiksi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital. Hal

ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata minat membaca siswa, yaitu dari 55,59 pada pretest menjadi 82,35 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan dampak positif terhadap minat membaca siswa. Perbedaan hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media komik digital lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa penggunaan media tersebut. Siswa menunjukkan minat membaca yang lebih tinggi ketika pembelajaran disajikan melalui media komik digital karena materi bacaan disampaikan secara menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diuraikan beberapa temuan penelitian sebagai berikut:

1. hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan minat membaca teks fiksi siswa setelah penggunaan media komik digital;
2. hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji

Paired Sample t-Test. Hasil uji tersebut menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik digital terhadap minat membaca teks fiksi siswa.

Hasil penelitian ini mendukung teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan digital dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media komik digital membantu siswa memahami isi bacaan melalui tampilan visual yang menarik, memperkuat daya ingat, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Penggunaan media komik digital juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga mengamati gambar, memahami alur cerita, dan mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media cerita bergambar dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keefektifan media komik digital dalam meningkatkan minat membaca siswa disebabkan oleh kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai gambar dan cerita. Sebelum penggunaan media komik digital, minat membaca siswa masih tergolong rendah karena pembelajaran cenderung monoton. Setelah diterapkannya media komik digital, minat membaca siswa meningkat karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, yang tercermin dari hasil posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat membaca teks fiksi siswa kelas VI SD Negeri Bontomaero I.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data baik secara deskriptif maupun inferensial serta pembahasan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan kesimpulan dengan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat membaca teks fiksi siswa setelah

penggunaan media komik digital. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata minat membaca siswa sebelum perlakuan (pretest) sebesar 55,59, sedangkan nilai rata-rata minat membaca siswa setelah perlakuan (posttest) meningkat menjadi 82,35. Sehingga penggunaan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap minat membaca teks fiksi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri Bontomaero I. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, media komik digital efektif digunakan untuk meningkatkan minat membaca teks fiksi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., & Khalbsum, U. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Edubase: Journal of Basic Education*, 4(2), 172–181.
<http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/121>
6WebJournal:<http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase>
- Al Ghifary, D. H. (2024). Development of digital comic interactive media toward student's reading interest in elementary school. *International Journal of Research in Education and Review*, 5(2), 67–78.
- Al-Qur'an Al-Karim. (2023). *Terjemahan dan Tafsir Per Kata*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Amaliyah, N. (2024). Komik digital sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(3), 113–120.
- Arifin, M., & Sulastri, R. (2024). Pengembangan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Edukasia*, 14(2), 208–210.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahri, A., & Khalbsum, U. (2023). Pengaruh Minat Baca Terhadap Kemampuan Memahami Bacaan. *Compass: Journal of Education and Counselling*, 1(1), 78–84.
- Belda, J. R., et al. (2025). Inclusive education through digital comic creation in higher learning environments. *Education and Information Technologies*, 30(1), 122–140.
- Damayanti, S. (2021). *Analisis statistik pendidikan dengan SPSS untuk penelitian kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewantara, K. H. (2023). *Pendidikan: Menuntun kodrat anak untuk mencapai kesejahteraan hidup*. Yogyakarta: Balai Pustaka.
- Erol Şahin, A. N. (2022). Creating digital comics via Pixton Edu. *ERIC Journal*, 12(3), 55–66.
- Fitria, Y. (2023). Digital comic teaching materials: Its role to enhance students' literacy on organism characteristic topic. *Journal of Education and Learning*, 17(4), 45–56.
- Fuadati, H. R. (2021). Penerapan komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*,

- 6(1), 45–55.
- Kosasih, E. (2021). *Pengantar pembelajaran sastra di sekolah dasar*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurikulum Merdeka. (2022). *Panduan implementasi kurikulum merdeka untuk sekolah dasar*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Lestari, D. (2022). Penggunaan komik digital berbasis cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 56–65.
- Mazid, S. (2024). Digital-based comic: Learning to develop civic and literacy skills in elementary school. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 90–103.
- Miranda, D., & Dafit, F. (2024). Pengembangan media komik digital untuk membaca pemahaman siswa kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3649–3657.
- Nabila, B. A. (2025). Digital comic learning media (E-comic) to increase students' motivation and reading interest. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 12–25.
- Nurgiyantoro, B. (2021). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pramudyo, B. (2020). *Media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Putra, A., & Mulyani, R. (2023). *Pengantar statistik pendidikan: Teori dan aplikasi SPSS*. Yogyakarta: Deepublish Press.
- Rahmawati, N. (2022). *Pendidikan karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Prenada Media.
- Rande, R., Amaliyah, N., Fitriana, E., & Sabillah, B. M. (2025). Keefektifan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Muhammadiyah Idi Tello Baru Kota Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 391–393.
- Rizcallah, Y. (2025). The effects of comics as multimodal input on L2 vocabulary and reading comprehension. *Journal of Applied Linguistics and Education*, 19(2), 140–156.
- Rosdiana, et al. (2022). *Peran pendidikan Bahasa Indonesia dalam meningkatkan literasi*. Jakarta: Prenada Media.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 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), 46–47.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90.
- Taira, H. (2024). The development of digital comic as a learning media to improve student engagement. *International Journal of Instructional Media*, 11(1), 33–48.
- Wicaksono, A. (2022). *Pendekatan literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis kebutuhan media komik digital untuk meningkatkan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar di Bojonegoro. *Jurnal Online Edukasi*, 6(1), 8854–8865.