

EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP LITERASI MEMBACA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

¹Rizka Savitri, ^{*2}Nafiah, ³Rudi Umar Susanto, ⁴Afib Rulyansah

¹PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya,

²PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya,

¹4130022029@student.unusa.ac.id), ²nefi_23@unusa.ac.id, ³rudio@unusa.ac.id,

⁴afibrulyansah@unusa.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the effectiveness of digital comic media in improving the reading literacy skills of fifth-grade elementary school students. The research was motivated by the low reading literacy skills of students caused by limited reading interest, less varied teaching methods, and the lack of innovative learning media. This study used a quantitative approach with a pre-experimental One Group Pretest-Posttest design involving 26 students. Data were collected through pretest and posttest reading literacy tests and analyzed using descriptive statistics and N-Gain analysis. The results showed that the average score increased from 58.85 in the pretest to 79.42 in the posttest, with an N-Gain score of 0.56 categorized as moderate. These findings indicate that digital comic media is effective in improving students' reading literacy skills. In addition, students showed better motivation, participation, and interest during the learning process.

Keywords: digital comics, reading literacy, elementary school, effectiveness

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komik digital dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi membaca siswa yang dipengaruhi oleh kurangnya minat baca, penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, serta terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen tipe *One Group Pretest-Posttest* yang melibatkan 26 siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest literasi membaca. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 58,85 pada pretest menjadi 79,42 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Selain itu, penggunaan media komik digital juga mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: komik digital, literasi membaca, sekolah dasar, efektivitas

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi membaca merupakan salah satu

keterampilan dasar yang penting dimiliki siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia. Literasi membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca secara mekanis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menafsirkan makna, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Kemampuan literasi membaca yang baik dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menunjang keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran (Leni Marlana, 2023)

Namun, kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, serta menarik kesimpulan dari bacaan yang diberikan (Rande & Amaliyah, 2024a). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan literasi membaca siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal dan pretest yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Pakis 1/368 Surabaya, diperoleh nilai rata-rata sebesar 58,85 yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dan menemukan informasi penting dari teks yang dibaca. Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti rendahnya minat baca, kurangnya motivasi belajar, penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru,

serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Putri & Rayhan Pradana, 2024)

Perkembangan teknologi di era digital memberikan peluang bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media digital dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Syahfitri & Saragih, 2025). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa adalah komik digital. Komik digital merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur gambar, teks, dan cerita sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Salsabila et al., 2024)

Penggunaan komik digital dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami isi bacaan melalui penyajian visual yang menarik. Selain itu, komik digital juga mampu meningkatkan minat baca, motivasi belajar, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh Yulianto (2026) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (pre-experimental design) tipe One Group Pretest-Posttest Design (Uzlifatun, 2023). Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa melalui perbandingan hasil pretest dan posttest sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal literasi membaca, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik digital, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Pakis 1/368 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Pemilihan teknik tersebut dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh siswa dapat dijadikan subjek penelitian untuk memperoleh data yang lebih akurat.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes literasi membaca yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator literasi membaca yang meliputi kemampuan memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, dan menarik kesimpulan dari teks bacaan. Selain instrumen tes, penelitian ini juga menggunakan media

pembelajaran berupa komik digital dan LKPD sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes, modul ajar, LKPD, dan media komik digital terlebih dahulu melalui uji validitas isi (content validity) menggunakan expert judgment oleh validator ahli. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen dan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar perbaikan agar instrumen dan media pembelajaran layak digunakan dalam proses penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Tahap persiapan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, penyusunan LKPD, serta pembuatan media komik digital. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan pretest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal literasi membaca, kemudian dilanjutkan dengan penerapan pembelajaran menggunakan media komik digital. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui kemampuan literasi membaca setelah perlakuan diberikan. Tahap akhir dilakukan dengan mengolah dan menganalisis data hasil penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa (Jogi et al., 2025).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata hasil pretest dan posttest siswa. Selain itu, analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan literasi membaca siswa

setelah penggunaan media komik digital. Hasil analisis N-Gain kemudian dikategorikan ke dalam tingkat peningkatan rendah, sedang, atau tinggi untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pretest Literasi Membaca Siswa

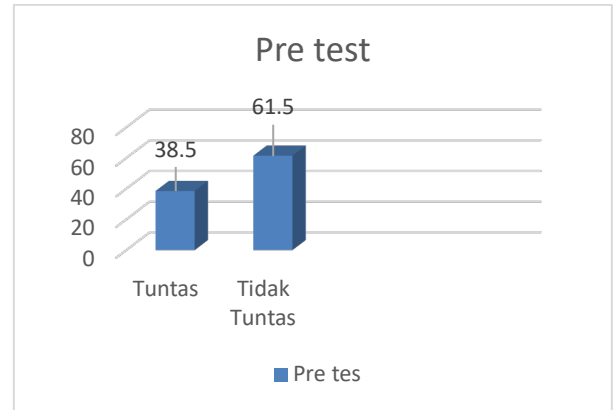
Kemampuan awal literasi membaca siswa diketahui melalui pelaksanaan pretest sebelum diterapkannya media komik digital dalam proses pembelajaran. Pretest diberikan kepada 26 siswa kelas V SDN Pakis 1/368 Surabaya untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, serta menarik kesimpulan dari teks bacaan.

Berdasarkan hasil pretest yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 58,85 dan masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa sebelum penggunaan media komik digital masih tergolong rendah. Dari 26 siswa, sebanyak 10 siswa (38,5%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 16 siswa (61,5%) belum mencapai ketuntasan.

Tabel 1. Hasil Pretest Siswa Kelas Va

Keterangan	Hasil
Jumlah siswa	26
Nilai Rata-Rata	58,85
Siswa Tuntas	10
Siswa Belum Tuntas	16
Presentase Ketuntasan	38,5%

Gambar 1. Diagram Hasil Pretest Literasi Membaca Siswa



Berdasarkan tabel dan diagram hasil pretest, terlihat bahwa jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan lebih banyak dibandingkan siswa yang telah mencapai ketuntasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih perlu ditingkatkan. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca.

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti rendahnya minat baca siswa, kurangnya motivasi belajar, penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, siswa cenderung merasa cepat bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan teks bacaan tanpa adanya media pendukung yang dapat membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih konkret dan menyenangkan.

Hasil pretest ini menjadi dasar dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media komik digital sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Media komik digital dipilih karena memiliki tampilan visual yang menarik dan mampu membantu siswa memahami isi bacaan melalui perpaduan gambar, teks, dan alur cerita yang lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Kemampuan literasi membaca siswa sebelum diperkenalkannya komik digital masih relatif rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil pretest yang diberikan kepada 26 siswa kelas lima sekolah dasar untuk mengukur tingkat pemahaman membaca awal mereka sebelum diperkenalkannya komik digital. Analisis data menunjukkan skor rata-rata 58,85. Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman membaca siswa belum memenuhi standar yang diinginkan dan berada di bawah Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil pretest, beberapa siswa masih kesulitan untuk sepenuhnya memahami materi bacaan. Hal ini terlihat ketika siswa diminta untuk meringkas teks, menyelidiki gagasan utama paragraf, dan mengidentifikasi fakta-fakta penting dalam bacaan. Beberapa siswa juga gagal menyusun ringkasan yang akurat karena kurangnya pemahaman tentang keterkaitan antar informasi dalam bacaan.

Situasi ini menggambarkan kemampuan siswa dalam literasi membaca di awal pembelajaran masih perlu ditingkatkan lebih lanjut. Literasi membaca tidak sekadar membaca kata atau kalimat, tetapi ia juga memiliki kemampuan untuk

memahami, menafsirkan, dan mengambil informasi dari bacaan. Jika siswa gagal dalam memahami teks sepenuhnya, mereka akan kesulitan untuk menjawab pertanyaan yang isinya berkaitan dengan informasi dalam bacaan tersebut (Gomes et al., 2024).

Observasi selama proses pembelajaran mengungkapkan bahwa minat baca siswa masih suboptimal. Beberapa siswa tampak kurang konsentrasi saat membaca teks yang diberikan. Yang lain membaca dengan tergesa-gesa, mengabaikan isi teks, sehingga sulit menjawab pertanyaan berbasis teks. Fenomena ini menunjukkan bahwa aktivitas membaca siswa belum mencapai pemahaman yang memadai.

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa kemungkinan dipengaruhi oleh media pembelajaran yang kurang menarik. Belajar membaca hanya dari buku teks cenderung menyebabkan kebosanan. Di tingkat sekolah dasar, siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual, karena gambar dapat mendukung pemahaman naratif dalam membaca (Primasari & Hidayat, 2022).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rusmono & Alghazali (2019) yang menemukan bahwa media visual seperti cerita bergambar atau komik dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa sekolah dasar. Demikian pula, penelitian Leni Marlina (2022) menunjukkan bahwa komik dapat merangsang minat siswa dalam membaca karena penyajiannya yang lebih menarik dan mudah dicerna. Hasil pra-uji ini menegaskan bahwa keterampilan literasi membaca siswa sebelum penggunaan

komik digital masih perlu ditingkatkan. Situasi ini menekankan urgensi penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik untuk merangsang minat siswa dalam membaca dan memfasilitasi pemahaman materi bacaan.

2. Hasil Posttest Literasi Membaca Siswa

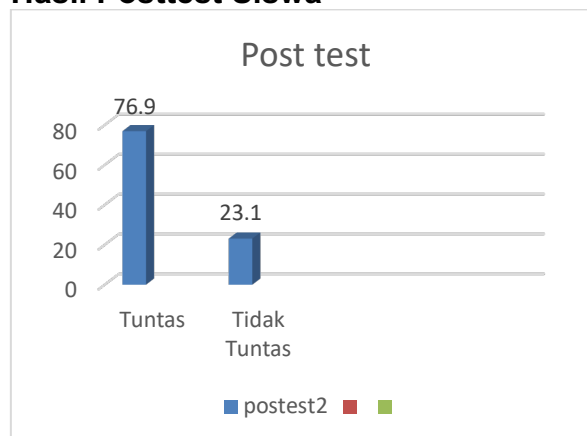
Kemampuan literasi membaca siswa setelah diterapkannya media komik digital diukur melalui pelaksanaan posttest. Posttest diberikan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media komik digital dan LKPD. Pelaksanaan posttest bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi membaca siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media komik digital.

Berdasarkan hasil posttest yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 79,42 dan telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital. Dari 26 siswa, sebanyak 20 siswa (76,9%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 6 siswa (23,1%) belum mencapai ketuntasan.

Tabel 2. Hasil Pretest Siswa Kelas Va

Keterangan	Hasil
Jumlah siswa	26
Nilai Rata-Rata	79,42
Siswa Tuntas	20
Siswa Belum Tuntas	6
Presentase Ketuntasan	76,9%

Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Posttest Siswa



Berdasarkan tabel dan diagram hasil posttest, terlihat bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan lebih banyak dibandingkan siswa yang belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan siswa mencapai 76,9%, sehingga pembelajaran dapat dikatakan telah mencapai ketuntasan klasikal karena telah melebihi batas ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Peningkatan hasil posttest menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan literasi membaca siswa. Media komik digital membantu siswa memahami isi bacaan melalui penyajian gambar, teks, dan alur cerita yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media komik digital juga membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Melalui media komik digital, siswa tidak hanya membaca teks bacaan, tetapi juga memperoleh bantuan visual yang dapat membantu memahami informasi secara lebih

konkret. Hal tersebut membuat siswa lebih mudah menemukan ide pokok, memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Dengan demikian, penggunaan media komik digital dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar.

Kemampuan literasi membaca siswa telah meningkat setelah menerapkan komik digital sebagai media pembelajaran. Hal ini terlihat berdasarkan hasil tes akhir yang dilakukan pada siswa setelah menerapkan pembelajaran berbasis komik digital. Berdasarkan analisis data, skor posttest rata-rata adalah 79,42, lebih tinggi dari skor pretest rata-rata 58,85.

Perbedaan skor ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan komik digital berdampak positif pada kemampuan pemahaman bacaan siswa. Setelah mengikuti pembelajaran komik digital, siswa secara signifikan lebih mampu memahami isi bacaan, mengidentifikasi ide utama, dan mampu menjawab pertanyaan berdasarkan informasi yang terdapat dalam teks. Ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami makna materi bacaan dengan lebih baik daripada sebelum menggunakan komik digital.

Peningkatan kemampuan literasi membaca juga terlihat dari keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan komik digital membuat siswa lebih tertarik membaca karena materi disajikan dalam cerita bergambar yang menarik. Gambar dan dialog dalam komik membantu siswa memahami alur cerita dan hubungan antar peristiwa dalam bacaan. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami

informasi yang terkandung dalam bacaan (Alpian & Yatri, 2022).

Komik digital adalah alat pembelajaran yang menggabungkan teks tertulis dengan elemen grafis dalam format yang menarik (Ayudianingsih et al., 2026). Ilustrasi dalam komik membantu siswa memvisualisasikan peristiwa atau situasi yang dijelaskan dalam teks. Hal ini memudahkan mereka untuk memahami alur cerita dan mengingat fakta-fakta penting yang terkandung dalam teks. Elemen visual yang menarik juga dapat membangkitkan minat siswa dalam membaca, sehingga prosesnya menjadi lebih menyenangkan.

Temuan penelitian ini menurut sebuah studi yang dilakukan oleh Rande & Amaliyah (2024b) yang menemukan yakni penggunaan Komik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap teks. Materi yang disajikan melalui komik dianggap lebih mudah dipahami karena Menyandingkan unsur naratif dan ilustratif yang saling melengkapi. Selain itu, penelitian oleh Fj et al. (2025) menilai bahwa penggunaan komik digital efektif dalam membantu siswa untuk memahami isi bacaan dengan lebih baik, karena informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar yang saling melengkapi.

Hasil posttest membuktikan bahwa komik digital berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa. Penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami memudahkan siswa menguasai teks. Media pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa SD menjadi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran membaca di kelas.

3. Efektivitas Media Komik Digital dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa

Efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain. Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan literasi membaca siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik digital (Hake, 1998).

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 58,85 mengalami peningkatan menjadi 79,42 pada hasil posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan literasi membaca siswa setelah diterapkannya media komik digital dalam proses pembelajaran.

Hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Pakis 1/368 Surabaya

Tabel 3. Hasil Analisis N-Gain

Data	Niai
Rata-Rata Pretest	58,85
Rata-rata posttest	79,42
Nilai N-Gain	0,56
Kategori	Sedang

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah penggunaan media komik digital dalam pembelajaran. Peningkatan tersebut

terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar serta meningkatnya nilai rata-rata siswa pada posttest.

Penggunaan media komik digital membantu siswa memahami isi bacaan melalui penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami. Perpaduan antara gambar, teks, dan cerita membuat siswa lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media komik digital juga mampu meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa sehingga siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sukasih (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media komik digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Penggunaan komik digital dalam proses belajar mengajar telah memberikan hasil yang menggembirakan dalam peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas lima sekolah dasar. Hal ini terlihat dari perbandingan antara pretest dan posttest, yang menunjukkan meningkatnya nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata pretest mencapai 58,85, sedangkan nilai posttest melonjak menjadi 79,42. Perbedaan ini menunjukkan peningkatan sebesar 20,57 poin setelah siswa berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis komik digital.

Efektivitas komik digital juga diukur menggunakan rumus N-Gain. Pengolahan data mengungkapkan nilai N-Gain sebesar 0,5636, yang dianggap moderat. Angka ini

menunjukkan bahwa komik digital secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

N-Gain adalah indikator yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. N-Gain dihitung dengan membandingkan hasil pretest dan posttest yang diperoleh siswa. Nilai N-Gain yang lebih tinggi menunjukkan peningkatan kemampuan siswa yang lebih besar setelah belajar (Hake, 1998). Hasil analisis menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,5636 yang mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan komik digital efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

Peningkatan pemahaman membaca siswa ini dapat terjadi karena komik digital menyajikan materi pembelajaran dalam format yang lebih menarik. Komik digital menggabungkan unsur teks dan gambar, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa. Penyajian visual dalam komik membantu siswa memahami alur cerita, mengenali hubungan antar peristiwa, dan menangkap informasi penting yang terkandung dalam bacaan (Heru Subrata, 2023). Hal ini memudahkan siswa untuk memahami teks dibandingkan dengan belajar hanya menggunakan teks bacaan biasa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Miranda (2024) yang menemukan bahwa penggunaan komik digital dapat membantu meningkatkan pemahaman membaca siswa sekolah dasar. Materi yang disajikan melalui kombinasi teks dan gambar dianggap lebih mudah dipahami oleh siswa hingga membantu mereka lebih memahami isi bacaan.

Selain itu, penelitian oleh Wahyudi Joko Santoso (2025) juga

mengungkapkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia berhasil memperkuat pemahaman dan minat membaca siswa, berkat penyajian materi yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Komik digital dapat menjadi pilihan media alternatif bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Alat ini efektif menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap isi bacaan. Temuan penelitian ini membuktikan yakni komik digital menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas lima sekolah dasar. Perkembangan ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari 58,85 pada pretest menjadi 79,42 pada posttest, ditambah nilai N-Gain sebesar 0,5636, yang dianggap moderat. Kondisi ini membuktikan bahwa komik digital efektif dalam membantu siswa menguasai isi bacaan, mengidentifikasi ide utama, dan menyaring informasi penting dalam teks.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 58,85 pada saat pretest menjadi 79,42 pada posttest. Selain itu, hasil analisis N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca setelah diterapkannya media komik digital dalam pembelajaran.

Penggunaan media komik digital membantu siswa lebih mudah

memahami isi bacaan karena materi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar yang menarik. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan kemampuan siswa terlihat pada aspek memahami isi bacaan, menemukan ide pokok, menentukan informasi penting, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca (Rohmat, 2024).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan satu kelas tanpa kelas pembandingan serta dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih luas dengan jumlah subjek yang lebih banyak agar hasil penelitian dapat diperoleh secara lebih mendalam dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5573–5581.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Ayudianingsih, N. M., Sutomo, M., Guru, P., Dasar, S., Haji, K., Siddiq, A., & Amini, M. (2026). Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa. In *Sastra Indonesia dan Daerah* (Vol. 16, Number 1).
- Fj, N., Amaliyah, N., Jusmawati, J., & Fatimah, W. (2025). Pengaruh media Pembelajaran Uno Stacko Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III SD Inpres Anagowa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(4), 3208–3213.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i4.3755>
- Gomes, A. N., Istiningsih, S., & Nurwahidah, N. (2024). Literasi Membaca Dalam meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 497–502.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8431>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
<https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Heru Subrata. (2023). *Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*.
- Jogi, A., Lubis, M., Komala, D., Finni'mah, A., Sari, V. I., Andrian, F., Jurai, U., & Lampung, S. (2025). *PENGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA KLS IV SD/MI*. 5(4).
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4336>

- Leni Marlina. (2022). *jpp,+53648-Article+Text-109093-1-2-20230628* (19).
- Leni Marlina. (2023). *1 jurnal*.
- Miranda. (2024). Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3649–3657. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8572>
- Primasari, A., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Buku Cerita Bergambar terhadap Pemahaman Literasi Membaca Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6224–6233. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3209>
- Putri, V. E., & Rayhan Pradana, S. (2024). Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD. In *JESE Journal of Elementary School Education* (Vol. 1, Number 2).
- Rande, R., & Amaliyah, N. (2024a). KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR (Vol. 2, Number 3).
- Rande, R., & Amaliyah, N. (2024b). KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR (Vol. 2, Number 3).
- Rohmat. (2024). *Digital Comics for Differentiated Learning: A Strategy to Enhance Elementary Reading Skills*. 26(3), 843–859. <https://doi.org/10.21009/JTP2001.6>
- Rusmono, & Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269–282. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13386>
- Salsabila, A., Purnomo, H., & Kurniawati, W. (2024). EKSPLORASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM MENINGKATKAN LITERASI SISWA KELAS 3 SD NEGERI KRAPYAK WETAN. <https://e-journal.naureendigiton.com/index.php/mj>
- Sukasih. (2025). *jurnal 9*.
- Syahfitri, D. M., & Saragih, M. (2025). *conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC SA) license* (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.30762/sittah.v6i1.4926>
- Uzlifatun. (2023).) 2023, hal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Wahyudi Joko Santoso, B. (2025). PENINGKATAN PEMAHAMAN MEMBACA DAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA KOMIK

*DIGITAL DI KELAS V SEKOLAH
DASAR.*

Yulianto. (2026). Signifikansi Media
Komik Digital terhadap
Keterampilan Membaca
Pemahaman Siswa. *Jurnal
Papeda*, 8(1).