

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Leni Marlina

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (leni.19138@mhs.unesa.ac.id)

Heru Subrata

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (herusubrata@unesa.ac.id)

Abstrak

Kemampuan membaca sebagai unsur yang berpengaruh, mendasar semua interaksi belajar dalam keterampilan memahami. pada kenyataan di sekolah masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran bahasa Indonesia dalam kemampuan membaca pemahaman dengan menggunakan media komik digital di kelas IV SDN Keputran VI/337 Surabaya. Jenis penelitian ini penelitian eksperimen dengan metode True-Experimental, desain penelitian ini yaitu adalah posttest only control group design yang dalam pelaksanaannya melibatkan dua kelas, kelas IVa sebagai kelas kontrol dan kelas IVb sebagai kelas eksperimen. Satuan eksperimen dalam penelitian ini h siswa kelas IVa dan IVb 26 siswa. Untuk mendapat data yang akurat dalam penelitian ini, digunakan soal sebagai instrument penelitian. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman kelas IV sekolah dasar dinyatakan efektif dengan dibuktikan dengan hasil test pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media komik digital dalam membaca pemahaman, memperoleh hasil rata-rata post-test yang lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan hasil uji independent sample t-test nilai post-test dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu sebesar $2,756 > 2,0085$. Hal tersebut membuktikan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima. Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan angka 0,008 yang berarti kurang dari $\alpha = 0,05$ ($0,008 < 0,05$). Maka hasil belajar dengan perlakuan di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dengan penggunaan media komik digital,

Kata Kunci : keefektifan media pembelajaran, media komik digital, kemampuan membaca pemahaman

ABSTRACT

Reading is the most important aspect of everyday life in the learning process at school. The ability to read as an influential element is fundamental to all learning interactions in comprehension skills. This study aims to determine the effectiveness of learning Indonesian in reading comprehension skills using digital comic media in class IV SDN Keputran VI/337 Surabaya. This type of research is experimental research using the True-Experimental method, the design of this study is a posttest only control group design which in its implementation involves two classes, class IVa as the control class and class IVb as the experimental class. The experimental units in this study were students in grades IVa and IVb, each consisting of 26 students. To obtain accurate data in this study, questions were used as research instruments. The results showed that the use of digital comic media in the ability to read comprehension for grade IV elementary schools was declared effective, as evidenced by the test results in the experimental class, which experienced a significant increase compared to the control class. The experimental class which received treatment using digital comic media in reading comprehension, obtained higher post-test average results than the control class. Based on the calculation of the independent sample t-test results, the post-test value is $t_{count} > t_{table}$, which is $2.756 > 2.0085$. This proves that H_a is rejected and H_o is accepted. In addition, the significance value (2-tailed) shows the number 0.008 which means less than $\alpha = 0.05$ ($0.008 < 0.05$). So the learning outcomes with treatment in the experimental class show higher results with the use of digital comic media.

Keywords: The effectiveness of learning media, digital comic media, reading comprehension ability

PENDAHULUAN

Membaca saat ini menjadi faktor penting untuk menyikapi informasi yang banyak dijumpai di era literasi digital (Nuria, 2019). Melalui aktivitas membaca, siswa memperoleh informasi yang di dapat guna menambah informasi secara luas. Membaca melakukan aktivitas untuk memaknai simbol dari apa yang dilihat oleh panca indra dengan tujuan mendapatkan informasi (Marlina, 2022).

Proses mendapatkan informasi dari bacaan memerlukan aktivitas pengajaran yang bermakna pada lingkungan sekolah. Kegiatan belajar membaca di lingkungan sekolah menekankan pada tujuan pemahaman, menangkap kesan dan komunikasi tertulis atau gagasan (Harianto, 2020). Salah satu pembelajaran membaca yang harus dikuasai siswa di abad 21 adalah membaca pemahaman, sebagai salah satu kebutuhan mendapatkan pengetahuan yang mendalam (Setiawan, 2020).

Pengetahuan dari membaca pada dasarnya melatih siswa untuk lebih berfokus pada teks yang dibaca dari segi pengetahuan dan pemahamannya (Damayanti, 2020). Sebagai solusi yang diperlukan untuk memahami sebuah teks dengan lebih bijak, sesuai dengan fakta yang memang terjadi pada bacaan (Yustiwa, 2022). Fakta-fakta dalam bacaan menjadi daya pikir siswa sekolah dasar sebagai dasar awal dalam menyikapi pengetahuan.

Pentingnya pemikiran tingkat tinggi, termasuk siswa sekolah dasar guna mengembangkan keterampilan membaca pemahaman yang baik secara menyeluruh. Dengan memiliki keterampilan membaca yang mendalam, seseorang dapat menjadi pembaca yang lebih kritis dan informasi, mampu memahami dan mengevaluasi informasi yang mereka terima secara lebih baik, serta membangun pengetahuan yang lebih dalam dan luas. Melakukan suatu proses aktif dan interaktif yang memerlukan dialog antara pembaca, teks, dan penulis pada tingkat yang berbeda dengan menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang berbeda sebagai pembelajaran memahami bacaan secara efektif guna ketercapaian perkembangan anak yang optimal baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Roomy, 2022).

Membaca pemahaman penting untuk diterapkan agar siswa mampu mengembangkan aspek kognitif dan juga aspek afektif (Prasetyo, 2021). Perilaku pembaca kritis dapat membaca melampaui makna literal dengan mempertanyakan fungsi dan tujuan teks (Hidayati, 2020). Selain itu, pembelajaran membaca pemahaman juga menjadi hal yang semakin penting dalam pendidikan saat ini. Siswa sekolah dasar kelas tinggi perlu diajarkan bagaimana membaca secara efektif dan memahami informasi yang mereka baca, sehingga mampu mengevaluasi dan mempertanyakan informasi dengan kritis melalui proses belajar mengajar.

Namun sebagian besar guru sekolah dasar di kelas tinggi masih melaksanakan pembelajaran membaca dengan menerapkan pembelajaran konvensional dan kurang memberikan kesempatan yang lebih kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Keterampilan membaca siswa yang akan terus berkembang dari waktu ke waktu. Setiap siswa berada pada tingkat kemampuan membaca pemahaman dan perkembangan menemukan informasi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, tahapan dalam membaca pemahaman cerita oleh siswa perlu dipelajari dengan cara yang berbeda. Dalam kenyataannya masih terdapat siswa yang tidak lancar dalam menceritakan kembali isi pada teks yang telah dibaca serta tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru, serta jawaban yang disampaikan terdapat pada teks bacaan yang telah dibacanya (Sari, 2021). Proses belajar membaca pemahaman harus dirancang untuk memastikan semua siswa memperoleh pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Dalam membentuk makna,

pengajar memahami kebutuhan siswa, dengan mampu memproses bacaan yang sesuai dengan kesiapannya, kemudian tingkat kesulitannya meningkat secara berkala.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, pengajaran membaca tidak menekankan kebutuhan setiap siswa. Siswa kesulitan memahami makna dari cerita yang dibaca. Tingkat keterbacaan buku yang digunakan siswa juga merupakan faktor penting dalam program membaca yang kuat. Tingkat keterbacaan berkaitan dengan jumlah kalimat dan kosakata yang digunakan. Pada kelas IV di SDN Keputran VI terdapat siswa yang memiliki suatu kesulitan dalam memahami maksud dari bacaan, seperti dalam mencari isi bacaan, masih terdapat pula siswa yang belum bisa memahami pesan dalam membaca serta terdapat siswa yang masih belum mempunyai ketepatan dalam menyimpulkan dalam membaca. Akibatnya, kemampuan peserta didik dalam membaca tingkat pemahaman sangat rendah. Pada kenyataannya ketidakberhasilan siswa dalam belajar bahasa Indonesia kemauan berlatih sangat kurang dan minimnya pemahaman konsep awal yang diterima.

Hal utama untuk menarik minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah menciptakan suasana senang dalam belajar. Salah satu caranya yaitu dengan memasukkan materi pelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan dan penyajian yang berbeda. Penyajian yang dimaksud adalah menyajikan materi dengan media yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik yang juga dapat meningkatkan imajinasi dan kemampuan membaca siswa. Namun dalam kondisi ini juga disebabkan kurang maksimal menggunakan media pembelajaran dan guru kurang memahami mengenai prinsip-prinsip pembelajaran membaca.

Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk memperoleh konsep baru, keterampilan dan kemampuan baru (Hasan, 2021). Penerapan media pembelajaran membuat siswa aktif menemukan konsep materi sendiri dengan bantuan guru yang mengarahkan proses menemukan materi (Wahyuningtyas, 2020). Interaksi belajar dengan media merupakan komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu pada kegiatan belajar (Zakiah, 2022). Dalam kegiatan belajar menemukan pemahaman bacaan diperlukan sebuah media yang interaktif dan melatih daya ingat di setiap cerita yang dibaca. Aktivitas belajar menggunakan media memiliki peran serta tinggi.

Pembelajaran menggunakan media dalam keterampilan membaca pemahaman siswa, hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan Sinaga, 2019 dengan judul "Pengaruh penggunaan komik terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Parulian 3 Medan

Tahun Ajaran 2018/2019". Hasil dari penelitian ini keterampilan membaca pemahaman siswa dengan penggunaan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan membaca pemahaman siswa tanpa menggunakan media komik, dengan nilai dalam penggunaan komik diperoleh nilai rata-rata kelas V-A dengan penggunaan media komik yaitu 103,83 dan nilai rata-rata kelas V-B yaitu 98,06.

Selanjutnya peneliti oleh Wahyu, 2021 dengan judul "Efektivitas Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa SD" dengan hasil pretestpostest melalui uji rata beda sebesar 0,037 dan peningkatan rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman setelah penggunaan media komik sebesar 0,376 dengan kriteria sedang.

Penelitian pengembang media komik dalam membaca pemahaman yang dilakukan oleh peneliti Pahlawan, 2021 Pengembangan media komik pada penelitian ini telah memenuhi kriteria layak untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV karena dalam aspek tampilan media komik menggunakan desain komik yang menggunakan proporsi warna beragam, tulisan yang jelas, ilustrasi gambar yang terpadu, dan nyaman untuk digunakan serta pada aspek materi komik menonjolkan segementasi dunia anak-anak SD kelas tinggi, materi cerita yang sesuai dengan muatan pembelajaran, dan kalimat-kalimat yang berstruktur sederhana sehingga mudah dipahami siswa

Bacaan dalam media komik dapat digunakan dalam media pembelajaran terutama dalam memahami makna bahasa (Setyaningtyas, 2022). Aktivitas belajar menggunakan media memiliki peran serta tinggi terhadap daya ingat dan memoring angka Panjang. Komik adalah media yang digunakan guru saat aktivitas belajar menyimpulkan isi cerita, komik mendominasi pada pengabungan gambar dan kata-kata ke dalam sebuah alur cerita, menjadikan informasi lebih mudah diserap (Narestuti, 2021).

Media komik memiliki sifat yang transparan dan mudah dipahami dan komik juga mempunyai fungsi informasi dan edukasi. Panel yang dimiliki komik merupakan storyboard yang diceritakan dibaca dari kiri ke kanan (Patricia, 2019). Komik juga menggambarkan suatu kejadian yang didalamnya terdapat satu tokoh atau lebih dalam rangkaian waktu terbatas, sehingga komik dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas siswa. Dialog yang ditampilkan dalam suatu komik biasanya dilingkari di dalam balon yang dikeluarkan dari mulut suatu tokoh sehingga terlihat seakan berbicara. Media yang unik ini berupa komik, karena di dalam komik terdapat penggabungan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Komik adalah media yang berguna karena tidak membutuhkan kalimat atau paragraph yang panjang untuk menceritakan sebuah cerita dan tokoh

dalam cerita komik hanya membutuhkan beberapa kata untuk mengungkapkan suatu plot dengan demikian, siswa dapat belajar bagaimana menggunakan kosakata dan dialog baru dalam berbagai situasi melalui media digital (Chen, 2018).

Komik digital merupakan suatu bentuk cerita dengan tokoh –tokoh tertentu yang disajikan dalam bentuk gambar dan penyajiannya menggunakan alat elektronik. Komik digital dalam suatu pembelajaran berfungsi sebagai komplemen atau pelengkap. Komik digital ini dikembangkan melalui software Clip Studio Paint yang tersedia di dalam komputer dan laptop dan hasil format berupa pdf. Komik digital ini menarik karena cerita dan dialog antar tokoh akan dikemas dalam bentuk komik yang dioperasikan menggunakan smartphone, sehingga pembaca akan merasa nyaman dan mudah untuk digunakan karena smartphone hampir dimiliki oleh semua orang. Beberapa ulasan tentang mobile learning telah dilakukan selama sepuluh tahun terakhir. Masing-masing telah menyumbangkan informasi penting bagi para siswa untuk lebih memahami penggunaan perangkat seluler dalam pendidikan (Burke, 2020). Dalam penggunaan komik cocok sebagai bahan belajar evaluasi oleh siswa yang berperan sebagai responden dalam tes individu, tes kelompok kecil dan tes lapangan (Farhan, 2021).

Media pembelajaran komik dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Narestuti, 2021). Tujuan penelitian ini mengetahui efektivitas penggunaan media komik dalam keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini memberikan penajaman pada proses belajar membaca pemahaman sekolah dasar. Pembiasaan membaca secara mendalam guna memperoleh informasi yang kuat. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman guru dalam pemanfaatan media komik yang menyenangkan dengan perpaduan gambar dan tulisan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah True Experimental. Di dalam penelitian ini memiliki kelompok kelas kontrol, akan tetapi tidak digunakan penuh untuk mengontrol berbagai variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen yang membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang mana pada kelas eksperimen akan menggunakan media komik digital dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kelas kontrol akan melakukan pembelajaran pada umumnya yang digunakan oleh guru dengan metode konvensional tanpa bantuan media dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.1 Desain *posttest only control group design* (Sugiono, 2019)

Kelompok	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X ₁	O ₁
Kontrol	X ₂	O ₂

Keterangan

O₁ : Hasil post-test kelompok eksperimen

O₂ : Hasil post-test kelas Kontrol

X₁ : Pembelajaran dengan media komik

X₂ : Pembelajaran tidak bermedia komik

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *posttest only control group design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True-Experimental*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R) kelompok pertama diberikan perlakuan X dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelas eksperimen dengan menggunakan media komik digital dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran langsung. Populasi pada penelitian ini adalah kelas IV A dan B berjumlah 52 siswa di SDN Keputran VI Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Siswa kelas IV A sebanyak 26 siswa dan kelas IV B sejumlah 26 siswa.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Pada penelitian ini, sampel yang dipilih didasarkan pada kriteria jumlah siswa pada masing-masing kelas sama. Dalam penelitian ini, sampel dipilih kelas A sejumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas B sejumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media komik sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data sebagai cara yang dilakukan peneliti dalam mencari data di lokasi penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode observasi, tes.

Media komik terhadap hasil belajar peserta didik pada keterampilan membaca kelas IV sekolah dasar terdapat dua variabel:

1. Variabel bebas (X): Penerapan media komik
2. Variabel terikat (Y): Keterampilan Membaca Pemahaman

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media komik sedangkan variabel terikat

dalam penelitian ini yaitu keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV.

Metode tes dilakukan peneliti dengan cara memberikan soal kepada siswa, kemudian hasil dari tes di analisis guna mengetahui pemahaman siswa. Pada penelitian kali ini terdapat 5 soal berupa *post-test* dengan komponen dalam soal terdiri dari kemampuan menemukan kata-kata baru, menemukan isi teks, menganalisis isi cerita, menemukan informasi perubahan perasaan tokoh dan membuat kesimpulan. Instrumen Uji Validitas ini menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan SPSS 25. Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total dan Perhitungan reliabilitas yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Uji normalitas merupakan pengujian terhadap data, hal ini bertujuan untuk mengetahui distribusi data yang akan dipakai bersifat normal.

Uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS dengan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan menguji keseluruhan data *posttest* dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Uji homogenitas dalam penelitian digunakan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian homogen atau tidak, artinya data yang homogen bahwa dari populasi yang sama. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Levene* dengan bantuan SPSS 25. Kriteria pengujian dalam uji homogenitas ini adalah jika nilai *Levene Statistic* > 0.05 maka kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau dapat dikatakan homogen, sedangkan jika nilai *Levene Statistics* < 0,05, maka menunjukkan berasal dari populasi dengan varian yang berbeda atau dapat dikatakan tidak homogen.

Uji Hipotesis, rumus statistik dilakukan karena data-data yang diperoleh berupa angka-angka dan bersifat kuantitatif. Analisis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program SPSS. Setelah memberikan perlakuan kemudian dilakukan *post-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang telah diuji cobakan sebelumnya dan telah diuji normalitas, reliabilitas dan validitasnya. Perbedaan skor dari *post-test* tersebut yang akan dibandingkan untuk mengetahui beda nilai yang menunjukkan seberapa efektif metode yang diberikan.

Analisis statistik yang digunakan adalah *independent sample t-test* (uji-t). Uji-t untuk sampel independen ini merupakan prosedur uji-t untuk sampel bebas dengan membandingkan rata-rata dua kelompok kasus yang terdiri atas:

1. Kelompok eksperimen yang diberi perlakuan media komik.
2. Kelompok kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran seperti biasa. Perbandingan hasil *post-test* dari kedua kelompok setelah diberi perlakuan yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan di SDN Keputran VI/337 Surabaya yang beralamatkan di JL. Tanggulangin No 8 Keputran Kecamatan Tegalsari Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. Kegiatan dalam penelitian ini dilaksanakan selama 2 hari, yaitu pada tanggal 16-17 Mei 2023. Penelitian dilakukan di kelas IV A pada hari pertama dan IV B pada hari kedua.

Kegiatan pelaksanaan penelitian pada tanggal 16 Mei 2023, yaitu memberikan pembelajaran bahasa Indonesia bab 4 satu titik kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode yang umumnya digunakan oleh guru. Setelah siswa selesai dalam proses pembelajaran pada siswa kelas kontrol, kemudian siswa diberikan lembar posttest berjumlah 5 soal yang harus dikerjakan oleh siswa selama 45 menit sebagai tolak ukur kemampuan akhir siswa setelah diberikan pembelajaran oleh guru.

Pada tanggal 17 Mei 2023, yaitu pelaksanaan penelitian pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Peneliti memberikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital sebagai pengganti bahan bacaan siswa. Setelah siswa diberikan perlakuan tersebut, siswa diberikan soal post-test sejumlah 5 soal uraian yang harus dikerjakan dalam waktu 45 menit untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan media komik digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman. Di kelas IV SDN Keputran VI/337 Surabaya, penelitian yang telah dilakukan memperoleh data hasil dari observasi pada proses pembelajaran bahasa Indonesia bab 4 satu titik, hasil belajar siswa dan angket respon siswa dalam penggunaan media komik selama proses pembelajaran di kelas eksperimen. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian sebagai berikut :

Kualitas pembelajaran membaca pemahaman melalui penggunaan media komik digital di kelas IV SDN Keputran VI/337 Surabaya dapat diketahui berdasarkan observasi pada saat pembelajaran membaca pemahaman yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Proses pembelajaran membaca pemahaman dilengkapi dengan beberapa perangkat pembelajaran dan media komik sebagai kelas perlakuan. Saat proses pembelajaran dilakukan, observer mengamati kesesuaian guru dan siswa dengan langkah-langkah dalam pembelajaran sesuai dengan modul ajar. Sedangkan hasil belajar siswa diperoleh dari uji test siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan awal proses pembelajaran guru telah melaksanakan pembukaan pembelajaran dengan salam, menyapa siswa, guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa, guru menjelaskan tentang apa yang akan dilakukan selama

proses pembelajaran dan menjelaskan tujuan dari kegiatan pembelajaran.

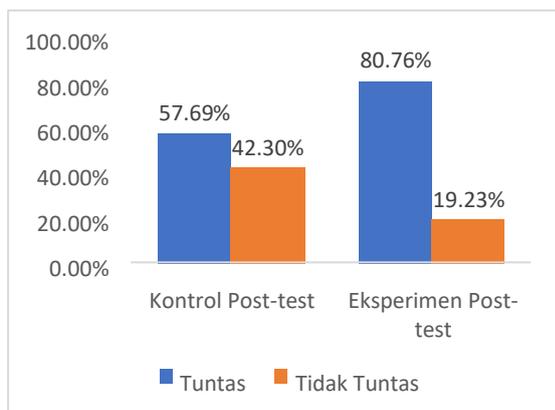
Kegiatan selanjutnya guru membagikan link komik ke grup kelas, siswa di minta membuka link komik tersebut dengan memperhatikan petunjuk dari guru. Siswa tampak antusias dengan media komik tersebut. Media bacaan yang menyajikan cerita dan gambar yang berpadu. Setelah siswa dapat membuka komik tersebut guru meminta siswa membaca komik. Pada kegiatan inti siswa melakukan kegiatan membaca dan mengamati ilustrasi gambar yang ada dalam komik tersebut. Siswa kemudian melakukan kegiatan diskusi mengenai isi cerita didalam komik tersebut. Siswa mengamati kejadian didalam komik tersebut. Dalam proses pembelajaran guru mendampingi dan mengarahkan siswa jika ada yang ditanyakan.

Pada kegiatan penutup, guru mengulas kembali semua kegiatan yang dilakukan dan mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari. Guru sudah optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terhadap siswa. terdapat satu tahapan yang tidak dilaksanakan dalam pembelajaran ini yaitu tidak memberikan motivasi kepada siswa diakhir kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media komik digital guru sudah mampu mengendalikan kegiatan pembelajaran secara lancar dan kondusif.

Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kebanyakan sudah mengacu pada langkah-langkah pada modul ajar ketercapaian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan data penelitian yang hendak didapatkan peneliti. Pelaksanaan pembelajaran melalui media komik sudah sangat baik dilakukan oleh guru dan siswa, telah dibuktikan melalui hasil belajar post-tes siswa yang diukur setelah kegiatan pembelajaran.

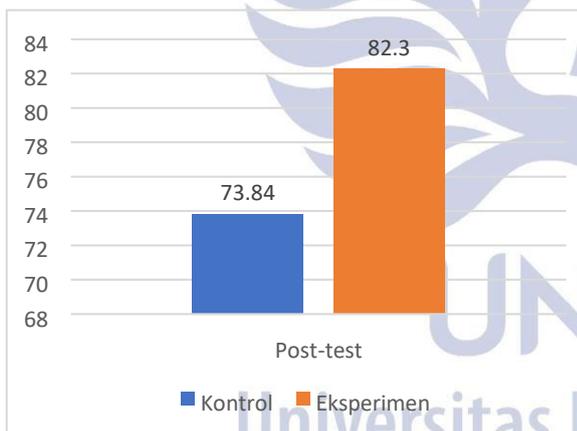
Selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital, keseluruhan siswa sangat antusias dan senang dalam aktivitas pembelajaran yang baru bagi mereka. Pada kegiatan inti siswa antusias memperhatikan ilustrasi dalam komik dan kejadian dalam cerita didalam komik tersebut. Siswa mendapatkan informasi yang baru didalam komik yang dibacanya.

1. Analisis hasil tes kemampuan membaca pemahaman Analisis hasil tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas control (kelas IV A) dan kelas eksperimen (kelas IV B) di SDN Keputran VI/337 Surabaya, melalui pemberian soal *post-test*. Adapun data ketuntasan hasil *post-test* sebagai berikut:



Grafik 4. 1 Ketuntasan hasil belajar post-test

Pada data nilai siswa awal, masih banyak siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang belum terbilang tuntas dalam hasil belajarnya berdasarkan KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Akan tetapi berdasarkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami kenaikan presentasi ketuntasan yang dicapai oleh siswa, ini dibuktikan dari nilai post-test siswa. berdasarkan grafik di atas, persentasi ketuntasan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan suatu perlakuan lebih banyak dibandingkan dengan kelas kontrol tersebut. Dibuktikan yang semula pada kelas eksperimen mengalami peningkatan menjadi 80,76%. Pada kelas kontrol ketuntasan mengalami peningkatan menjadi 57,69 pada nilai post-test siswa.



Berdasarkan perhitungan data nilai rata-rata nilai *post-test* dari kelas kontrol yaitu 73,84 dan kelas eksperimen sebesar 82,30. Dari data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata hasil teks berupa *posttest* dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan dari data nilai awal siswa. Kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil test yang lebih tinggi pada *post test* dibandingkan dengan kelas kontrol.

2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
Kelas		tati stic	f	ig.
Hasil belajar	post-test eksperimen	138	6	200
	post-test kontrol	167	6	059

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS Statistics 25. Dapat diketahui bahwa nilai signifikan pada Kolmogorov smirnov nilai *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai sig. 0,200 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data nilai *prot-test* siswa pada kelas eksperimen berdistribusi normal, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan nilai 0,059 > 0,05. Dari tabel hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov tersebut, dapat disimpulkan keduanya bernilai normal.

b. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		evene Statisti c	f1	f2	ig.
hasil belajar	Bas ed on Mean	056		0	813
	Bas ed on Median	047		0	829
	Bas ed on Median and with adjusted df	047		9.831	829
	Bas ed on trimmed mean	050		0	823

Pengujian homogenitas ini dilakukan terhadap *post-test* hasil belajar siswa yang didapatkan dalam penelitian. Adapun hasil uji homogenitas terhadap *post-test*. Hasil uji homogenitas Levene Statistics terhadap data *post-test* hasil teks siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi

sebesar 0,813. Hal tersebut membuktikan bahwa nilai signifikansi Levene Statistics $0,813 > 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji yang digunakan untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Pada uji hipotesis ini menggunakan statistik parametrik untuk membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun syarat untuk dapat melakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik dengan uji t-test terdapat syarat yaitu data harus berdistribusi normal dan homogen. Pada pengujian uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan homogen.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		ig.	ig.	f	ig.	ig. (2-tailed)
hasil belajar	variances assumed	0,56	0,813	.756	0	0,008
	variances not assumed			.756	9,949	0,008

Uji t dalam pengujian penelitian ini dengan menggunakan bantuan SPSS Statistics 25, Uji hipotesis ini menggunakan rumus uji *independent sampel T-test* dengan kriteria pengujian dengan $\alpha = 0,05$. Hasil dari SPSS menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu sebesar $2,756 > 2,0085$. Hal tersebut membuktikan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima. Selain itu, nilai signifikansi (2tailed) menunjukkan angka 0,008 yang berarti kurang dari $\alpha = 0,05$ ($0,008 < 0,05$). Maka hasil belajar dengan perlakuan di

kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dengan penggunaan media komik digital.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas maka secara deskriptif, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik bila dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Sinaga, 2019 hasil dari penelitian ini keterampilan membaca pemahaman siswa dengan penggunaan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan membaca pemahaman siswa tanpa menggunakan media komik. Proses belajar yang berlangsung dengan menggunakan media komik digital dapat menimbulkan minat yang ada pada diri masing-masing siswa. kecenderungan siswa secara aktif dalam menciptakan proses belajar yang efektif. Menurut (Nugrahen, 2017) media komik memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran yang menarik perhatian siswa dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Hal ini dapat membantu siswa menjadi lebih fokus dan tertarik dalam membaca. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan akan timbul minat apresiasi pada siswa dalam proses belajar.

Elemen dalam komik menurut (Kindt, 2017) terdapat kolom teks sebagai tempat narasi teks yang memuat kata-kata dalam komik, narasi dalam komik memuat informasi dari bacaan yang disusun dalam teks. Elemen ini sangat utama yang dapat menjelaskan semua alur dalam bacaan baik keadaan maupun isi dalam cerita. Penyajian komik yang menarik dengan perpaduan gambar ilustrasi, warna-warni dan tidak cenderung hanya teks berpotensi lebih disukai dan dinikmati oleh siswa. membaca teks yang bergambar yang lebih jelas dengan alur cerita didalamnya dapat menarik dan lebih memudahkan siswa untuk dipahami maknanya dan mudah diingat secara lama oleh siswa.

Pada saat melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media komik siswa sangat antusias membuka bacaan komik. Efektivitas media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia menjadi daya tarik sendiri bagi siswa, untuk pertama kalinya media baca yang digunakan siswa pada saat belajar berbeda dari biasanya. Siswa dapat memiliki keterampilan yang tinggi dalam membaca, maka secara langsung akan mempengaruhi keterampilan siswa khususnya dalam pembelajaran membaca pemahaman. Begitu juga sebaliknya jika siswa memiliki keterampilan yang rendah dalam membaca, maka pembelajaran membaca siswa juga akan rendah. Karena dalam membaca melibatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah bacaan.

Hasil pengamatan mengenai data nilai dan situasi belajar pada kelas eksperimen dicapai karena adanya media komik sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Pada saat peneliti mengenalkan media komik sebagai media yang akan digunakan dalam

pembelajaran, siswa terlihat begitu antusias dalam belajar, siswa lebih termotivasi untuk mengasah kemampuan membacanya. Terlebih lagi media komik adalah media baca dengan tampilan gambar yang unik dan menarik sehingga dapat menambah minat siswa untuk membaca. Hal ini juga berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa dalam mengerjakan post-test

Pada penelitian ini hasil belajar pada aspek pengetahuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat memiliki perbedaan yang cukup banyak terbukti dengan membandingkan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan suatu perlakuan lebih banyak dibandingkan dengan kelas kontrol tersebut. Dibuktikan yang semula pada kelas eksperimen mengalami peningkatan menjadi 80,76% dengan nilai ketuntasan siswa pada post-tes 21 siswa tuntas. Perhitungan nilai siswa 21 siswa tuntas dibagi dengan seluruh jumlah siswa yaitu 26. Pada kelas kontrol ketuntasan mengalami peningkatan menjadi 57,69% pada nilai post-test siswa dengan nilai ketuntasan siswa 15 siswa tuntas dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian perlakuan media komik digital, efektif dalam mencapai kemampuan belajar siswa dalam membaca pemahaman. Dalam perhitungan uji t-test yang dilakukan dengan bantuan SPSS statistics 25, didapatkan hasil bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu sebesar $2,756 > 2,0085$. Hal tersebut membuktikan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima. Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan angka 0,008 yang berarti kurang dari $\alpha = 0,05$ ($0,008 < 0,05$). Maka hasil belajar dengan perlakuan di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dengan penggunaan media komik digital.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang berjudul “Keefektifitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, maka diperoleh penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman kelas IV sekolah dasar dinyatakan efektif dengan dibuktikan dengan hasil test pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup tinggi dibandingkan kelas kontrol. media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman kelas IV sekolah dasar dinyatakan efektif dengan dibuktikan dengan hasil test pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media komik digital dalam membaca pemahaman, memperoleh hasil rata-rata post-test yang lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan hasil uji independent sample t-test nilai post-test dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu sebesar $2,756 > 2,0085$. Hal tersebut membuktikan

bahwa H_a ditolak dan H_o diterima. Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan angka 0,008 yang berarti kurang dari $\alpha = 0,05$ ($0,008 < 0,05$). Maka hasil belajar dengan perlakuan di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dengan penggunaan media komik digital.

Saran

Saran dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi guru disarankan untuk memanfaatkan media membaca yang melatih siswa agar tertarik dalam memahami bacaan, media pembelajaran dapat memanfaatkan media dari berbagai sumber dari media teknologi.
2. Siswa harus aktif dalam mengembangkan kemampuan membaca untuk mendapatkan informasi dalam menambah ilmu pengetahuan yang baru secara mandiri.
3. Bagi peneliti lain diharapkan mengadakan penelitian lanjutan dengan mengantisipasi kendala yang terjadi yaitu melakukan bimbingan yang optimal pada siswa dalam proses membaca dengan memperhatikan ilustrasi dalam media yang bergambar.
4. Penelitian ini mengumpulkan data melalui tes dan angket saja diharapkan untuk penelitian selanjutnya melakukan wawancara sebagai tindak lanjut untuk menggali lebih dalam hasil penelitian.
5. Pada penelitian ini hanya menggunakan pengumpulan data berupa tes untuk penelitian selanjutnya disarankan melakukan wawancara sebagai tindak lanjut untuk menggali lebih dalam hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Al Roomy, M. A. (2022). Investigating The Effects Of Critical Reading Skills On Students' Reading Comprehension. *Arab World English Journal (Awej)*, 13(1), 366–381.

<https://doi.org/10.24093/Awej/Vol13no1.24>

Amalia, N., Prayitno, H. J., Utami, R. Di., & Saputri, D. Y. (2021). Primary Teachers' Perspectives On Teaching Critical Reading Incorporating Multimodal Text. *Journal Of Physics: Conference Series*,

1842(1). [https://doi.org/10.1088/1742-](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1842/1/012034)

[6596/1842/1/012034](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1842/1/012034)

Dewi, F. R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Komik Digital Interaktif

Untuk Memperkuat Kemampuan Membaca Pada Materi Pengukuran Panjang Dan Berat Kelas Ii Sd. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8652–8665.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5>

.3884

- Farhan Saefudin Wahid, O., Mutaqin, A., & Muhadi Setiabudi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Media Bina Ilmiah*, 16(5), 6873–6882. <http://ejournal.binawakya.or.id/index.php/Mbi/Article/View/1392>
- Garenda, A. (2020). *Bahasa Indonesia Keterampilan*. https://books.google.com/books/about/keterampilan_berbahasa_indonesia.html?id=0aj8dwaaqbaj
- Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. In *Didaktika* (Vol. 9, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org/>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & Drtuti Khairani Harahap, Ma. (N.D.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran | I Media Pembelajaran*.
- Hidayati, M., Inderawati, R., & Loeneto, B. (2020). *The Correlations Among Critical Thinking Skills, Critical Reading Skills, And Reading Comprehension*. <https://doi.org/10.25134/erjee.v9i1.3780>
- Khotimah, H. (2021). *Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital*. 4.
- Kindt, T. (2017). *Komik*. 2–6. https://doi.org/10.1007/978-3-476-05391-6_1
- Marlina Harahap, E., & Amalia Lubis, F. (2022). Keterampilan Membaca Kritis Dalam Menganalisis Unsur-Unsur Cerita *Linguistik : Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 193 <https://doi.org/10.31604/Linguistik.V7i1.193-202>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/Bioed.V6i2.3756>
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta, Gadjah Mada University Press, 2013, 2. <https://ugmpress.ugm.ac.id/product/budaya-sastra-anak-pengantar-pemahaman-dunia-anak>
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (N.D.). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sdn 41 Pekanbaru Musnar Indra Daulay & Nurmnalina. Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Di Sma Labschool*. (N.D.).
- Pendidikan Ekonomi Undiksha, J., & Tenri Ampa, A. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12(2).
- Rahmi Mudia Alti, Putri Tipa Anasi, & Dumaris E. Silalahi. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Sari, D. M. M., & Prasetyo, Y. (2021). Project-Based-Learning On Critical Reading Course To Enhance Critical Thinking Skills. *Studies In English Language And Education*, 8(2), 442–456. <https://doi.org/10.24815/Siele.V8i2.184>
- Sari, E. I., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Peserta Didik Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 74–82.
- Setiawan, A. (2020). *454 Senasbasa (4) (2020) (E-Issn 2599-0519) Prosiding Seminar Bahasa Dan Sastra Indonesia (Senasbasa) Membaca Kritis Sebagai Salah Satu Langkah Antisipasi Misinformasi Di Masa Pandemi*. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/senasbasa>
- Sinaga, N. 1505030401. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Parulian 3 Medan Tahun Ajaran 2018/2019*.
- Sultan, S., Pd, M., & Pd. (N.D.). *Membaca Kritis Mengungkap Ideologi Teks Dengan Pendekatan Literasi Kritis*.
- Supriyadi, M., Pd, & Penerbit: (N.D.). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Ts Wahyu Nuning Efektivitas Media Komik*. (N.D.)
- Ulya, M., Syarif, U., & Jakarta, H. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63. <http://jurnal.UMT.ac.id/index.php/Lgrm>
- Volume, L. (2019). *Implementasi Asco Terhadap Pembelajaran Membaca Kritis Nuria Reny Hariyati*. www.ejournal.almaata.ac.id/literasi
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pentingnya Hasil Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Yustiwa, G. M. (N.D.). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Urgensi Keterampilan Literasi Kritis Pada*

Guru Sekolah Dasar.
[Http://Prosiding.Unipma.Ac.Id/Index.Ph p/Kid](http://Prosiding.Unipma.Ac.Id/Index.php/Kid)

Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D.,

Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022).
Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia
Berbasis Media Komik Digital Bermuatan
Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal B*

