

**PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN
MEMBACA SISWA KELAS III SDN 19 SITIUNG**

Maldin Ahmad Burhani¹, Muhammad Sukron², Liska Amelia Yasman³

¹²PENJASKESREK FKIP Universitas Dharmas Indonesia

³PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia

Alamat e-mail : 1chimex.ahmad@gmail.com, 2muhammadsukron20@gmail.com,
3liskaamel51@gmail.com,

ABSTRACT

This research is motivated by Indonesian language learning which is still not optimal. The learning process does not use interesting media. Therefore, many students' learning outcomes are below the minimum completeness criteria. For this reason, researchers conducted research using digital comic media. The aim of this research is to determine the influence of digital comic media on students' learning outcomes for Indonesian language content theme 2, namely loving plants and animals in class III at SDN 19 Sitiung. This type of research is experimental. The design of this research is one group pretest-posttest design. The population in this study were all class III students at SD Negeri 19 Sitiung, Dhamasraya Regency. The sample in this research was taken using a sampling technique or saturated sample. The data collection technique was taken by giving a pre-test and post-test. The sample in this study amounted to 27 students. The research was conducted at SD Negeri 19 Sitiung. The time for carrying out this research was in the second semester of the 2023/2024 academic year, adjusted to the thematic learning schedule for class III Indonesian language content at SDN 19 Sitiung. Based on the results of the paired samples t test, the significance was $0.000 < 0.05$. It can be concluded that there is an influence of digital comic media on students' learning outcomes with Indonesian language content theme 2, love plants and animals in class III at SDN 19 Sitiung. Based on research, digital comic media can have a very good influence on students' Indonesian language learning outcomes. Digital comic media can be used by teachers to relate lesson material to students' real world, make students active, and can improve student learning outcomes.

Keywords: Digital Comic Media, Reading Skills, learning outcomes, Class III Elementary School Students.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran bahasa Indonesia yang masih belum optimal. Proses pembelajaran belum menggunakan media yang menarik. Oleh karena itu hasil belajar siswa banyak yang di bawah kriteria ketuntasan minimal. Untuk itu, peneliti melakukan suatu penelitian menggunakan media komik digital. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia tema 2 yaitu menyayangi tumbuhan dan hewan di kelas III SDN 19 Sitiung. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Desain penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 19 Sitiung Kabupaten Dhamasraya. Sampel dalam

penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampling atau sampel jenuh. Teknik pengumpulan data diambil dengan memberikan *pre-test* dan *Post-test*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 27 siswa. Penelitian dilakukan di SD Negeri 19 Sitiung. Waktu dilaksanakannya penelitian ini pada semester II Tahun Ajaran 2023/2024, disesuaikan pada jadwal pembelajaran tematik muatan bahasa Indonesia kelas III SDN 19 Sitiung. Berdasarkan hasil *uji paired samples t test* diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar siswa muatan bahasa Indonesia tema 2 menyangi tumbuhan dan hewan di kelas III SDN 19 Sitiung. Berdasarkan penelitian, bahwa media komik digital dapat memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Media komik digital dapat digunakan guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata siswa, menjadikan siswa aktif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Kata kunci : Media Komik Digital, Keterampilan Membaca, hasil belajar, Siswa Kelas III SD.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh sekelompok individu untuk memperoleh bekal pengetahuan dan pembedakan etika serta menambah keterampilan dalam sekelompok individu (siswa) dan dibimbing oleh individu lainnya (guru). Pendidikan adalah bekal dan kebutuhan yang harus dimiliki siswa untuk mengembangkan kecakapan dan potensi yang dimiliki siswa (Ningsih et al., 2022)

Pendidikan yang diselenggarakan secara terstruktur, memiliki jenjang atau tingkatan, berada di dalam periode waktu tertentu, dilaksanakan dari sekolah dasar sampai dengan jenjang universitas. Selain mencakup program pendidikan akademis umum,

juga meliputi berbagai program khusus serta lembaga yang dipergunakan untuk berbagai macam pelatihan teknis dan profesional. Sekolah merupakan istilah yang lazim digunakan di dalam dunia pendidikan. Sekolah merupakan suatu tempat berlangsungnya proses pembelajaran dan pengajaran yang terstruktur sesuai dengan jenjang dan waktu tertentu. Sekolah adalah salah satu pusat pendidikan yang dari hasil proses pembelajaran di dalamnya diharapkan dapat mencerdaskan kehidupan anak bangsa dan mengembangkan bahasa Indonesia seutuhnya. Manusia yang utuh meliputi.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini diperkuat oleh pengertian Pendidikan yang dikemukakan oleh (Aziizu, 2015) bahwa Pendidikan adalah tonggak utama untuk mencerdaskan suatu bangsa.

Comic merupakan Media pembelajaran yang berbasis cetak dan teknologi salah satunya Comic yaitu Comic cetak atau digital. Jika Comic biasanya terdiri dari berbagai kertas yang mampu memuat teks atau grafik, maka Comic berisi teks dan grafik dalam format digital. Comic digambarkan dalam bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dan digunakan untuk memberi kesan pada pembaca yang mengaksesnya melalui cetak dan sarana elektronik. Comic yang dirancang ini menggunakan media internet dan media digital untuk penggunaannya

maupun dalam publikasinya.(Darniyanti et al., 2023)

Komik digital merupakan media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disajikan dalam bentuk gambar digital atau kartun. Pemahaman yang diperoleh siswa juga akan tumbuh meningkat dan memotivasi siswa sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Membaca merupakan salah satu bagian dari perkembangan Bahasa yang dapat di artikan menterjemahkan simbol atau gambar kedalam suara kemudian di kombinasikan dengan kata-kata yang disusun agar seseorang dapat memahami bacaan tersebut. Membaca dan berhitung merupakan salah satu hal yang penting bagi seseorang agar dapat mengetahui tentang banyak hal. Maka dalam artikel ini akan membahas tentang bagaimana pembelajaran bahasa indonesia dan membaca dalam pembelajran di tingkat sekolah dasar dan MI, dengan tujuan agar para peserta didik khususnya membaca siswa dapat lancar dengan cepat.(Suparlan, 2021)

Keterampilan membaca di sekolah dasar menjadi kedudukan

yang penting atau fondasi penentu dalam keberhasilan suatu belajar peserta didik pada jenjang selanjutnya, namun pada kenyataannya keterampilan membaca siswa di sekolah dasar masih terbilang lemah. Hal itu disebabkan oleh rendahnya minat membaca pada peserta didik. Pada masa sekarang, peserta didik lebih banyak menggunakan waktu mereka untuk menonton, bermain gadget dan sebagainya. (Ritonga dan Purba, 2023)

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 15

januari tahun 2024 penulis menemukan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yakni guru tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket, dan LKS saja dan menggunakan metode ceramah saja. Sehingga membuat siswa jenuh dan cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran. padahal guru diuntut untuk lebih kreatif lagi .

Berdasarkan hasil wawancara penulis di kelas III dengan siswa ditemukan bahwasanya pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca siswa masih kurang. Siswa masih banyak yang kesulitan dalam memahami isi dari suatu teks bacaan, dikarenakan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan metode konvensional. Selain itu, media yang diterapkan selama proses pembelajaran masih sangat terbatas sehingga membuat siswa merasa cepat bosan, mengantuk, pasif, dan tidak berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Motivasi dan dorongan dari guru untuk menanamkan pentingnya membaca sangat kurang

serta inisiatif dari siswa sendiri kurang untuk membaca.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 19 Sitiung”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan metode eksperimental. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variable-variabel (Ricky, 2020). Sedangkan bentuk rancangan penelitian yang digunakan adalah “one-group pretest-posttest design”. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.(Muhammad et al., 2022)

metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang

dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Jadi pada penelitian ini penulis menggunakan *One Group Pretest-posttest design*. Pada penelitian *One Group Pretest-posttest design* terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 3. 1 desain penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>posttest</i>
O1	X	O2

Sumber: (Sugiyono, 2019)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

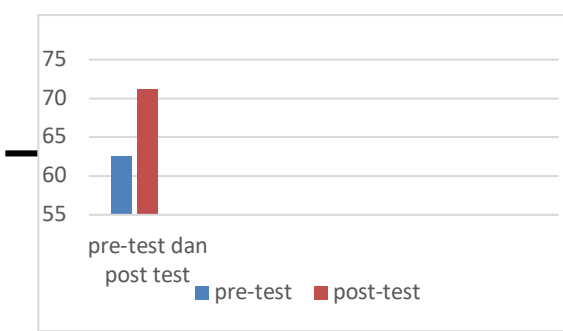
Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 19 Sitiung dengan jumlah sampel 27 orang. Sampel yang diteliti *pretest* dan *posttest* namun sebelum dilakukannya *posttest* siswa diberi perlakuan terlebih dahulu melalui kegiatan belajar dengan mata pelajaran bahasa

Indonesia dengan menggunakan media komik. Setelah diberi perlakuan selanjutnya siswa diberi soal dengan soal esai 10 butir soal dengan pembelajaran bahasa Indonesia kemudian hasil digunakan sebagai perbandingan awal sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4. 1 tabel pretest dan posttest

Deskripsi data	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
N	27	27
ΣX	1.690	1.920
$\bar{x}$	62.59	71.11
Xmaks	75	85
Xmin	40	50

Tabel diatas menunjukan hasil *pretest* dan *posttest* kelas sampel pada pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media komik dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang siswa maka diperoleh nilai tertinggi pada *pretest* 75 dan pada nilai pada *posttest* 85. Sedangkan untuk nilai terendah pada *pretest* 30 dan nilai *posttest* 40, kemudian adapun rata-rata pada *pretest* 62.59 dan rata-rata *posttest* 71,11.



Gambar 4. 1 Hasil perbandingan pretest dan posttest

Uji persyaratan analisis sebelum melakukan uji hipotesis, salah satu hal yang harus dipenuhi agar parametrik dapat digunakan dalam penelitian adalah data harus mengikuti sebaran normal. Maka dilakukanlah uji normalitas data. Pengujian data dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada hasil penelitian berada pada sebaran normal atau tidak. Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan SPSS 20 menggunakan tes *kolmogorov-smirnov*, dengan kriteria adalah jika signifikansi hasil lebih besar dari 0,05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi hasil lebih kecil dari 0,05 maka artinya data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada penelitian dapat dilihat pada tabel di dibawah ini.

Tabel 4. 2 Uji normalitas

Tests of Normality

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	pretest	.223	27	.001	.940	27	.123
siswa	posttest	.141	27	.179	.941	27	.131

Berdasarkan tabel yang ada di atas menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh data *pretest* yaitu $0.123 > 0.05$ dan signifikansi yang diperoleh data *posttest* yaitu $0.131 > 0.05$, artinya data pretest dan posttest siswa kelas III SDN 19 Sitiung berdistribusi normal.

Penguji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima. Setelah data *pretest* dan *posttest* hasil belajar bahasa indonesia siswa berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Peneliti menggunakan *uji paired sample t test*. *Uji paired sample t test* bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap media yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas III. Berikut adalah tabel *uji paired sample t test* sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Paired sample t test

	Paired Differences					t	df	Sig. . (2-tail ed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - posttest	-8.519	8.750	1.684	-11.980	-5.057	-5.059	26	.000

Berdasarkan tabel diatas signifikansi dari *uji paired sample t test* yaitu $0.000 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media komik dalam mata pelajaran bahasa indonesia pada hasil belajar siswa kelas III SDN 19 Sitiung.

Pembahasan yang dilakukan pada penelitian di SDN 19 Sitiung yang berjumlah 27 siswa. berdasarkan kurangnya minat anak dalam hal membaca pada pembelajaran bahasa indonesia maka dilakukan lah penelitian yang menggunakan media komik digital

pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas III SDN 19 Sitiung. Diharapkan dengan adanya media komik ini bisa meningkatnya minat membaca siswa kelas III. Selama kegiatan penelitian, peneliti melakukan beberapa langkah mulai dari kegiatan *pretest*, perlakuan, dan *posttest* yang menggunakan media komik pada mata pelajaran bahasa indonesia yang mana di penelitian ini juga menggunakan 10 butir soal esai untuk penelitian *pretest* dan *posttest*.

Setelah selesai penelitian di kelas III SDN 19 Sitiung diperoleh data *pretest* dan *posttest* yang bisa dilihat pada tabel 4.2 Dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada *pretest* 62.59 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* 71.11. selanjutnya data *pretest* dan *posttest* yang peroleh di uji normalitasnya adapun hasil uji normalitas signifikansi $0.123 > 0.05$ untuk *pretest* dan untuk *posttest* $0.131 < 0.05$ artinya data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *uji paired sample t test*. Hasil dari uji tersebut maka diperoleh yaitu $0,000 < 0.05$ artinya terdapat pengaruh media komik pada

pelajaran bahasa indonesia di kelas III SDN 19 Sitiung.

Pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan proses pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan baik walaupun sedikit hambatan. Selain itu siswa juga memberi tanggapan yang positif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, adapun kegiatan yang dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran yang menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan media komik digital pada mata pelajaran bahasa indonesia. Setelah dilaksananya *pretest* yang menggunakan soal esai pada hari selanjutnya dilakukan lah kegiatan perlakuan yang menggunakan media komik digital dan pada hari selanjutnya dilakukan kembali *posttest* yang menggunakan 10 butir soal esai yang dilaksanakan di SDN 19 Sitiung yang mana jumlah siswa kelas III yang berjumlah 27 siswa pada *posttest* ini menunjukan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media komik digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SDN 19 Sitiung maka diperoleh hasil yang signifikan pada *uji paired sample t test* Sehingga penulis dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan media komik telah memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan membaca siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil nilai rata-rata tes keterampilan membaca siswa kelas III setelah diberikan perlakuan yaitu 71,11.

DAFTAR PUSTAKA

- Darniyanti, Y., Aspialana, & Estuhono. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Comic Berbasis Comic Life Materi Bentuk-Bentuk Energi Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6157–6159. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1395>
- Muhammad, R., Ricky, Z., & Burhan, M. A. (2022). DJS (Dharmas Journal of Sport) PENGARUH LATIHAN ABDOMINAL TERHADAP KEMAMPUAN HEADING PEMAIN SEPAK BOLA U 19-21 GUNUNG MEDAN DHARMASARAYA Muhammad Rizki , Zuhar Ricky , Maldin Ahmad Burhan Universitas Dharmas Indonesia. *DJS (Dharmas Journal of Sport)*, 1, 18–25.
- Ningsih, D. F., Burhan, M. A., & Subhan, M. (2022). Pengaruh Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 1 Sdn 195/Viii Wirotho Agung. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 10(2), 241. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v10i2.1531>
- Ritonga, A. A., & Purba. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Kelas Tinggi Di Tingkat Mi/Sd. *Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 102–113.
- Suparlan. (2021). Ketrampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>