

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL MUATAN BAHASA INDONESIA TERHADAP MINAT BACA SISWA

Rosiana Azizah ^{a, 1}

Dya Ayu Agustiana Putri ^{b, 2}, Nourma Oktaviarini ^{c, 3}

^a Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

¹ c29rosianaazizah@gmail.com; ² dyaayuagustiana@gmail.com; ³ nourmaoktavia@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh pembelajaran berbasis komik digital terhadap minat baca siswa kelas 4. Dengan menggunakan metode kuantitatif dan desain eksperimental, peneliti membagi subjek menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan komik digital dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan dalam minat baca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital secara signifikan meningkatkan minat baca siswa. Nilai rata-rata pre-test sebesar 54,57 meningkat menjadi 74,35 setelah implementasi komik digital. Uji statistik menunjukkan p-value < 0,05, yang menandakan adanya hubungan signifikan antara variabel independen (pembelajaran berbasis komik digital) dan dependen (minat baca). Diskusi hasil menunjukkan bahwa komik digital dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca siswa. Oleh karena itu, rekomendasinya adalah untuk mempertimbangkan integrasi komik digital dalam kurikulum Bahasa Indonesia guna meningkatkan minat baca dan literasi siswa.

ABSTRACT

This study aims to explore the impact of digital comic-based learning on the reading interest of fourth-grade students. Utilizing a quantitative method and experimental design, the researcher divided the subjects into two groups: an experimental group using digital comics and a control group using traditional learning methods. Data were collected through pre-tests and post-tests to measure changes in reading interest. The results indicate that the use of digital comics significantly enhances students' reading interest. The average pre-test score was 54.57, which increased to 74.35 after the implementation of digital comics. Statistical tests showed a p-value < 0.05, indicating a significant relationship between the independent variable (digital comic-based learning) and the dependent variable (reading interest). Discussion of the results reveals that digital comics can make the learning process more engaging and interactive, thereby increasing students' motivation and reading skills. Therefore, it is recommended to consider integrating digital comics into the Indonesian language curriculum to enhance students' reading interest and literacy.

Informasi Artikel

Direview 01 12 2024

Diterima 20 12 2024

Kata kunci

Minat Baca;
Bahasa Indonesia;
Komik Digital;

Article History

Received 01 12 2024

Accepted 20 12 2024

Keywords

Reading Interest;
Indonesian Language;
Digital Comics;

PENDAHULUAN

CONTACT Rosiana azizah 1



c29rosianaazizah@gmail.com



Universitas Bhinneka PGRI,

Minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar (Y. Irma, 2019). Hal ini bisa terjadi karena individu tersebut percaya bahwa dengan membaca, mereka bisa memperoleh berbagai pengetahuan, informasi, atau bahkan hiburan yang bisa meningkatkan kualitas hidupnya. Sederhananya, minat membaca tumbuh karena seseorang merasa ada keuntungan yang bisa didapat dari kegiatan tersebut, baik untuk perkembangan diri, wawasan, maupun keterampilan.

Besarnya minat baca peserta didik menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pendidikan. Membaca dapat memperluas wawasannya peserta didik, mempertajam gagasan, dan meningkatkan sebuah kreativitas (Simbolon et al., 2022). Tanpa adanya kegiatan membaca, tidak memungkinkan seluruh ilmu yang diperoleh dapat diserap, sehingga budaya membaca harus dikembangkan sejak usia dini. Membaca memiliki kapabilitas yang cukup krusial dalam proses belajar, khususnya di tingkat sekolah dasar. Peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan melalui kebiasaan membaca. Ketuntasan pembelajaran meliputi berbagai kemampuan dan keterampilan mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang disebut hasil belajar (Fajrin & Ana, 2022)

Salah satu cara untuk meningkatkan minat baca adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti komik digital (Elendiana, 2020). Media ini menawarkan pendekatan yang inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran, memadukan teks dan gambar untuk membantu siswa memahami konten dengan lebih baik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan literasi membaca siswa, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Ali Ibrahim Pane et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh pembelajaran berbasis komik digital terhadap minat baca siswa kelas 4 di SDN 2 Tulungrejo. Dengan memanfaatkan teknologi dan media yang menarik, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung perkembangan literasi siswa (Aula, 2024). Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka tetapi juga mengembangkan kebiasaan membaca yang positif sejak dini (Afriani et al., 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Desain, dimana menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dua kelas tersebut diberikan sebuah

pertanyaan namun yang membedakan adalah kelas kontrol diberikan perlakuan, sedangkan pada kelas eksperimen tidak diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan Sekolah Dasar Negeri 1 Bungur dan Sekolah Dasar Negeri 1 Sembon. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Bungur yang berjumlah 15 siswa dan seluruh siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 1 Sembon yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik Sampling Purposive siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Bungur yang berjumlah 15 siswa sebagai kelas kontrol dan seluruh siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Sembon yang berjumlah 15 siswa sebagai kelas eksperimen dengan total keseluruhan 30 siswa sebagai sampel dalam penelitian ini.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Selanjutnya di uji dengan menggunakan uji prasyarat. Analisis data dapat dilaksanakan dengan uji normalitas berbantuan Jamovi, uji reliabilitas berbantuan Jamovi, dan uji Independent Sample T-Test berbantuan Jamovi sebagai alat uji hipotesis di dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Desain*, dimana menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dua kelas tersebut diberikan sebuah pertanyaan namun yang membedakan adalah kelas kontrol diberikan perlakuan namun pada kelas eksperimen tidak diberikan perlakuan.

PEMBAHASAN

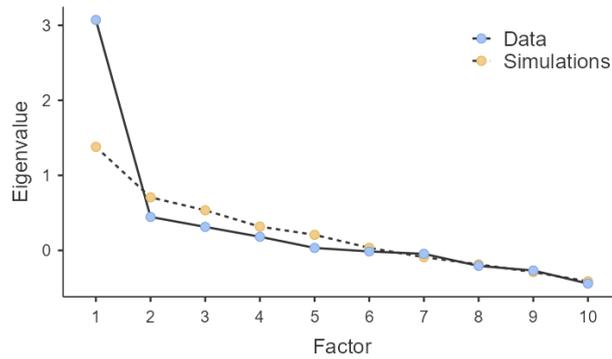
Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas dilaksanakan untuk mengetahui kevalidan dan kereliabilisan angket sebagai alat ukur. Hasil dari uji ini menunjukkan instrumen yang digunakan valid dan reliabel. Pengujian ini menggunakan *software JAMOVI for Windows Version 2.3.28*. dengan menggunakan assumption check dengan melihat hasil *Bartlett's Test of Sphericity* untuk melihat validitas dan menggunakan uji *Alfa Cronbach* untuk melihat reliabilitas. Kriteria pengujian validitas apabila $p < 0,05$ maka instrumen dinyatakan valid. Hasil uji validitas dapat dilihat pada table berikut:

Bartlett's Test of Sphericity

χ^2	df	p
229	45	< .001

Berdasarkan table tersebut diketahui nilai $p > 0.001$ dimana dapat dinyatakan instrument tersebut valid. Selain itu juga diperkuat dengan grafik berikut



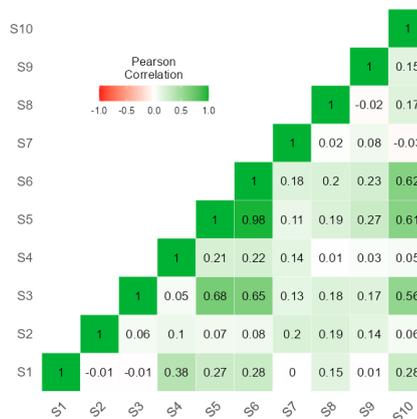
Kemudian pengujian reliabilitas apabila Cronbach's $\alpha > 0,5$ maka instrumen dinyatakan reliabel dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Scale Reliability Statistics

	Mean	Cronbach's α
scale	4.43	0.736

Selanjutnya dapat dilihat pada *Correlation Heatmap* dengan warna hijau sebagai berikut:

Correlation Heatmap



Uji Normalitas

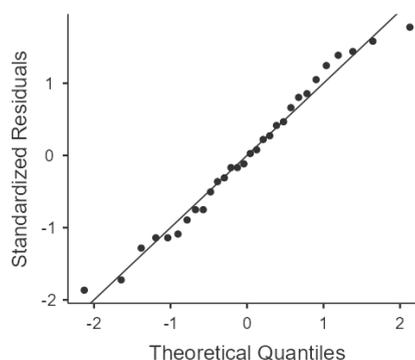
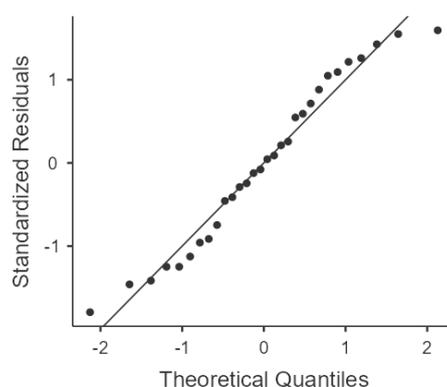
Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Shapiro-Wilk Multivariate Normality Test* untuk mengetahui syarat normalitas. Tujuan dari uji ini adalah untuk menentukan apakah data dari setiap variabel memiliki distribusi normal. Keputusan diambil berdasarkan nilai p dengan ketentuan jika $p > 0.05$, maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika $p < 0.05$, data dianggap tidak berdistribusi normal. Uji normalitas ini diterapkan pada data pretest dan posttest siswa.

Normality Test (Shapiro-Wilk)

	W	p
Pretest	0.852	< .001
Post Test	0.891	0.005

Note. A low p -value suggests a violation of the assumption of normality

Data pada Tabel 5 menunjukkan hasil uji normalitas diperoleh nilai p sebesar $< .001$ pada pretes dan bernilai 0.005 pada posttest. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal karena nilai $p > 0.05$. Sebaran data yang berdistribusi normal dapat juga dilihat pada grafik berikut ini:



Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Homogeneity of Variances Test (Levene's)* untuk mengevaluasi syarat homogenitas. Tujuan dari uji ini adalah untuk menentukan apakah sampel yang digunakan berasal dari variansi yang sama. Keputusan diambil berdasarkan nilai p; jika $p > 0.05$, maka data dianggap homogen, sedangkan jika $p < 0.05$, data dianggap tidak homogen. Uji homogenitas ini diterapkan pada data pretest dan posttest siswa. Hasil dari uji homogenitas dalam penelitian ini diperoleh menggunakan software Jamovi versi 2.3.28, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

	F	df	df2	p
Pretest	0.1816	1	28	0.673
Post Test	0.0180	1	28	0.894

Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of equal variances

Berdasarkan Tabel dapat dilihat bahwa nilai p 0.673 pada pretes dan nilai p 0.894 pada postes. Karena nilai $p > 0.05$ maka data tersebut homogen. Sehingga dapat dinyatakan bahwa data berasal dari varian yang sama.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini yaitu menggunakan *Independent Sample T-Test*. Uji t menggunakan bantuan Jamovi ver 2.3.28 dengan data yang berkaitan dengan variabel, yaitu keterampilan berpikir kritis yang diperlakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis pada *Independent Sample T-Test* jika menunjukkan nilai nilai $p < .001$, yang berarti signifikan pada tingkat 0.05. Hasil uji dapat dilihat pada tabel berikut:

		Statistic	df	p
Pretest	Student's t	-4.10	28.0	< .001
Post Test	Student's t	-4.15	28.0	< .001

Note. $H_a \mu_1 \neq \mu_2$

Pada Tabel 8 dapat dilihat bahwa nilai $p < .001$ yang berarti bahwa signifikan pada tingkat 0.05. Berdasarkan hasil *Independent Sample T-Test* dapat dikatakan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap pemahama konsep siswa.

Media Komik Digital Berpengaruh terhadap Minat Baca Siswa

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh nilai $p < 0.001$ pada pretest maupun posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memiliki pengaruh signifikan terhadap minat baca siswa. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca siswa kelas IV di SD Negeri 1 Bungur dan SD Negeri 1 Sembon yang diajarkan dengan metode ceramah. Ini berarti bahwa media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa di kedua sekolah tersebut.

Keterampilan merujuk pada kemampuan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas dengan kekuatan dan kecakapan yang dimiliki. Hal ini juga berlaku untuk keterampilan membaca pemahaman. Dalam proses pembelajaran membaca pemahaman, guru umumnya menggunakan metode ceramah.

Metode ceramah adalah pendekatan pembelajaran yang lebih terfokus pada guru, yang sering kali membuat siswa menjadi pasif dalam kegiatan belajar. Dalam kelas yang menggunakan metode ceramah, guru berperan sebagai pusat pengajaran dan pengatur kegiatan.

Masalah umum yang muncul dari penerapan metode ceramah adalah kurangnya efektivitas, siswa cenderung pasif, dan rendahnya kemampuan kerja sama di antara mereka. Oleh karena itu, untuk menarik minat siswa dalam membaca, penggunaan media pembelajaran seperti komik menjadi lebih efektif.

Media komik dapat menyajikan informasi tidak hanya dalam bentuk teks tetapi juga visual (gambar), sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap materi pelajaran. Keefektifan media komik terhadap kemampuan menyimak cerita siswa dapat dilihat dari perbandingan nilai pre-test (sebelum penggunaan media) dan post-test (setelah penggunaan media).

Media komik terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca pemahaman. Efektivitas pembelajaran membaca pemahaman melalui penggunaan media komik dapat dilihat dari peningkatan kemampuan membaca siswa baik dalam hal ketuntasan maupun nilai rata-rata kelas. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media komik efektif dalam pengajaran keterampilan membaca pemahaman. Selain itu, siswa juga memberikan respon yang lebih positif selama proses belajar dibandingkan dengan pengajaran yang menggunakan metode ceramah.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital secara signifikan meningkatkan minat baca siswa kelas 4. Penerapan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan nilai rata-rata pre-test yang meningkat dari 54,57 menjadi 74,35, serta hasil uji statistik yang menunjukkan p-value $< 0,001$, jelas terlihat bahwa media komik digital berperan penting dalam meningkatkan minat baca.

Media komik digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat baca siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Penggunaan komik digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses membaca, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Selain itu, media komik digital membantu mengatasi masalah kebosanan yang sering dialami siswa saat membaca teks konvensional. Aksesibilitas dan fleksibilitas komik digital juga memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri.

Oleh karena itu, disarankan agar sekolah dan pendidik mempertimbangkan integrasi komik digital ke dalam kurikulum Bahasa Indonesia. Dengan demikian, diharapkan minat baca dan literasi siswa dapat meningkat, menciptakan generasi pembaca yang lebih aktif dan kritis.

REFERENSI

- Afriani, E. D., Masfuah, S., & Roysa, M. (2021). Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 21–27. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6648>
- Ali Ibrahim Pane, Adinda Khairani, & Sembiring Milala, P. E. (2024). Problematika Dan Solusi Rendahnya Kemampuan Serta Minat Membaca Siswa Kelas 3 Sdn 101765 Bandar Setia. *NALAR: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 23–28. <https://doi.org/10.56444/nalar.v3i1.1529>
- Aula, F. D. (2024). Menumbuhkan Minat Baca Siswa Melalui Kegiatan Literasi. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 56–61. <https://doi.org/10.59829/ntpk8z12>
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Fajrin, R., & Ana, R. (2022). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas II Sdn 1 Wonorejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, VI(2), 172–185. https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/download/6117/4239/20259
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MINAT BACA SISWA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Y. Irma. (2019). Pengaruh Minat Baca Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bangunan Smk Negeri Ringsurat Tahun Pelajaran 2014/2015. *Kajian Teori, Minat Baca*, 9–28.