



PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR: KAJIAN SISTEMATIS LITERATUR (SLR)

Khoerul Fuadhi^{1*}, Rizki Wandira², Laila Puspita Ramadhani³, Eka Trisnawati⁴

^{1*,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Peradaban Bumiayu

*Email: khoerulfuadhi17@gmail.com, wandirarizki4@gmail.com, lailapus212@gmail.com,
ekatrisnawati.peradaban@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3890>

Abstrak

Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar di Indonesia menjadi persoalan serius dalam pengembangan literasi dasar, yang berdampak pada kemampuan akademis dan perkembangan kognitif mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media komik dalam meningkatkan minat baca siswa melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Dalam penelitian ini, sebanyak 5 artikel empiris yang relevan dipilih dari total 996 artikel yang diidentifikasi, disaring, dan dievaluasi berdasarkan kriteria inklusi yang ketat. Hasil sintesis menunjukkan bahwa penggunaan media komik secara konsisten berkontribusi pada peningkatan minat baca siswa, dengan banyak studi melaporkan perubahan positif dalam motivasi dan keterlibatan siswa. Beberapa artikel mencatat bahwa intervensi ini menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam minat baca siswa setelah penerapan media komik, yang menunjukkan potensi besar media ini dalam konteks pendidikan. Implementasi optimal memerlukan dukungan berupa pelatihan guru, pengembangan bahan ajar berbasis komik, dan kolaborasi antara sekolah dan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Penelitian ini merekomendasikan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas jangka panjang dan jenis komik spesifik dalam konteks pembelajaran, serta untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat baca siswa.

Kata Kunci: Pengaruh Media Komik, Minat Baca, Siswa Sekolah Dasar, SD

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kemampuan literasi anak. Salah satu aspek literasi yang perlu diperhatikan saat ini adalah minat baca. Minat baca merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap awal penguasaan literasi. Minat baca yang baik akan mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi informasi, memperluas wawasan, dan meningkatkan prestasi belajar. Sayangnya, kondisi minat baca siswa Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan negara lain. Tantangan ini menjadi perhatian serius dalam upaya menciptakan generasi yang literat dan kompetitif.

Rendahnya minat baca siswa di Indonesia menurut hasil penelitian *World's Most Literate Nations* (WMLN) tahun 2016 menempati peringkat 60 dari 61 negara dalam hal literasi membaca (Hasanah, 2020). Berdasarkan survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 oleh OECD, Indonesia sedikit ada kenaikan dengan menempati peringkat ke-74 dari 79 negara dalam kemampuan membaca (Hewi & Shaleh, 2020). Meskipun ada sedikit peningkatan dari tahun-tahun sebelumnya, posisi ini menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca di kalangan siswa Indonesia masih tertinggal jauh dari negara lain. Permasalahan ini mencerminkan rendahnya minat baca sebagai masalah struktural dan kultural yang memerlukan penanganan serius melalui pendekatan pedagogis yang lebih kontekstual dan menarik.

Permasalahan tersebut menjadi tantangan yang kompleks dan membutuhkan intervensi pedagogis yang kreatif. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, bahkan dalam teks sederhana sekalipun. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis, lemahnya daya nalar, dan kurangnya kemampuan mengekspresikan kembali informasi yang telah



dibaca (Primasari & Hidayat, 2022). Rendahnya minat baca, salah satunya disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, kurang interaktif, dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi inovatif dalam meningkatkan minat baca siswa sejak dini, agar budaya literasi dapat tumbuh secara berkelanjutan. Salah satu strategi yang potensial adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti komik. Komik sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa karena menggabungkan teks dan gambar yang mudah dipahami dan menyenangkan (Mikamahuly et al., 2023). Dalam konteks pendidikan dasar, siswa berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, yang menjadikan media visual seperti komik sangat sesuai untuk membantu pemahaman mereka terhadap isi bacaan (Ais, 2019).

Anak-anak usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui gambar dan cerita. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyebutkan bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka memahami sesuatu melalui visualisasi dan pengalaman nyata. Dengan demikian, media komik sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar, karena komik mampu menyederhanakan konsep sulit menjadi narasi yang lebih mudah dipahami anak. Komik juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Narasi dalam komik sering kali mengandung konflik, penyelesaian masalah, dan pesan moral yang dapat dijadikan bahan diskusi atau refleksi dalam pembelajaran. Melalui kegiatan membaca komik, siswa belajar menilai tindakan tokoh, memahami sebab-akibat, serta mengembangkan empati terhadap karakter cerita. Ini menjadikan aktivitas membaca tidak hanya sebagai proses mengenal huruf dan kata, tetapi juga sebagai sarana berpikir mendalam (Resmi, 2021). Maka dari itu, pembelajaran berbasis komik berpotensi menciptakan pembaca yang aktif dan reflektif.

Komik sebagai media pembelajaran menggabungkan antara teks dan gambar yang disusun secara naratif, sehingga dapat menyampaikan pesan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Bentuk visual yang disajikan membantu siswa membangun koneksi antara teks dan konteks, serta mempercepat pemahaman isi bacaan. Komik juga menyajikan tokoh, latar, dan konflik yang mampu menumbuhkan empati dan keterlibatan emosional pembaca. Dalam proses ini, siswa bukan hanya membaca secara pasif, melainkan juga secara aktif menginterpretasi makna cerita yang disampaikan (Ais, 2019). Aspek inilah yang membuat komik memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan media baca konvensional lainnya.

Sejumlah penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa komik memiliki kontribusi positif terhadap minat baca dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan komik lebih disukai dibanding buku teks karena tampilannya yang lebih menarik dan penuh warna (Resmi, 2021). Komik memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam membaca dan menyerap materi pelajaran secara efektif. Penelitian oleh Hasanah (2020) menunjukkan bahwa media komik sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di sekolah informal seperti Sekolah Pagesangan di Gunungkidul. Komik dengan ilustrasi yang menarik membuat siswa lebih mudah memahami teks bacaan yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan tujuan Gerakan Literasi Sekolah yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan untuk meningkatkan budaya baca di kalangan pelajar.

Komik digital juga menjadi alternatif media pembelajaran modern yang semakin relevan, terutama setelah pandemi COVID-19 yang mendorong digitalisasi pendidikan. Menurut Willya et al. (2023), penggunaan komik digital terbukti meningkatkan antusiasme membaca siswa karena tampilannya yang interaktif dan mudah diakses melalui perangkat elektronik. Dalam situasi pembelajaran daring, komik digital menjadi solusi yang praktis dan adaptif. Lebih jauh, komik tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat baca, tetapi juga dalam meningkatkan pemahaman literasi membaca siswa. Primasari dan Hidayat (2022) menyebutkan bahwa media gambar seperti buku cerita bergambar dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Dengan demikian, komik sebagai media visual juga berpotensi meningkatkan aspek kognitif siswa dalam memahami dan menafsirkan teks.



Komik juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Dalam penelitian Ais (2019), pengembangan media komik pada mata pelajaran IPS berhasil membuat siswa memahami materi secara lebih baik, terutama karena materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Integrasi konten pembelajaran dengan narasi visual membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik bagi siswa. Berdasarkan telaah sistematis oleh Resmi (2021), media komik terbukti efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca pada siswa sekolah dasar. Media ini dapat dikembangkan khusus untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai bagian dari upaya peningkatan literasi membaca pemahaman. Penggunaan media komik tidak hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini membuka peluang luas untuk penerapan komik di berbagai bidang studi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, meskipun efektivitas media komik telah banyak dikaji, kebanyakan penelitian masih bersifat terbatas pada ruang lingkup kelas tertentu atau mata pelajaran tertentu. Kurangnya kajian sistematis yang menghimpun dan membandingkan berbagai hasil penelitian membuat pemetaan dampak komik terhadap minat baca siswa masih belum utuh. Maka penting dilakukan pengkajian sistematis mengenai efektivitas media komik dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) berdasarkan protokol PRISMA 2020. Dengan meninjau berbagai penelitian terdahulu secara sistematis dan kritis, diharapkan hasil studi ini dapat memberikan dasar ilmiah yang kuat untuk mengintegrasikan media komik ke dalam pembelajaran. Studi ini tidak hanya bertujuan membuktikan pengaruh media komik terhadap minat baca, tetapi juga mengidentifikasi bagaimana karakteristik media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Penelitian ini juga diharapkan menjadi rujukan bagi pengembang media pembelajaran dalam merancang komik edukatif yang berkualitas. Dengan pendekatan yang tepat, media komik dapat menjadi alat yang efektif dalam membangun budaya literasi sejak jenjang pendidikan dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan identifikasi literatur yang berpedoman pada PRISMA 2020 (Page et al., 2021), yang terdiri dari tiga tahapan utama yang dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan kualitas dan relevansi setiap artikel atau literatur yang dianalisis. Pertama, Identification (Identifikasi), yaitu menelusuri dan menentukan artikel-artikel yang relevan yang membahas pengaruh media komik dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Kedua, Screening (Penyaringan) yaitu menyeleksi artikel berdasarkan kesesuaian dengan variabel penelitian dan kriteria inklusi yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya, tahap ketiga adalah Eligibility (Kelayakan), yaitu melakukan pengecekan secara lebih mendalam terhadap isi lengkap (fulltext) dari artikel yang telah lolos tahap penyaringan. Terakhir, tahap keempat yaitu Included (Pemilihan Artikel Akhir), yaitu menetapkan dan mengambil artikel yang telah memenuhi seluruh persyaratan dan kriteria yang telah ditentukan untuk selanjutnya dianalisis secara mendalam.

Proses pencarian artikel dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 Mei 2025 dengan bantuan perangkat lunak yaitu *Publish or Perish* (POP) dengan menggunakan database Google Scholar sebagai sumber utama. Setelah data artikel terkumpul, tahap penyaringan awal dilakukan dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel untuk mempermudah pengorganisasian, pengelompokan, dan eliminasi artikel yang tidak relevan. Pemilihan serta seleksi artikel dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada kriteria inklusi dan eksklusi yang telah dirumuskan sebelumnya, sehingga hanya artikel yang sesuai dengan fokus dan kebutuhan penelitian yang dapat dilanjutkan ke tahap analisis lebih lanjut. Berikut beberapa kriteria inklusi dan eksklusi :

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi 1

Inklusi	Eksklusi
Artikel dipublikasikan antara tahun 2021–2025	Artikel tidak dipublikasikan antara tahun 2021–2025
Tidak merupakan jurnal Prosiding	Berasal dari jurnal Prosiding



Artikel mencakup semua kata kunci: Pengaruh Media Komik, Minat Baca, dan Sekolah Dasar	Artikel tidak mencakup semua atau hanya salah satu kata kunci: Pengaruh Media Komik, Minat Baca, dan Sekolah Dasar
Subjeknya Siswa Sekolah Dasar bukan Siswa SMP, MTS, SMA, SMK	Subjeknya Siswa SMP, MTS, SMA, SMK
Artikel dapat diakses dan diunduh	Artikel tidak dapat diakses dan diunduh secara gratis
Bersumber dari jurnal	Bersumber Skripsi dan Makalah

Proses pencarian artikel dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti “Pengaruh Media Komik” “Minat Baca”, “Siswa Sekolah Dasar” serta “SD” melalui aplikasi *Publish or Perish* dengan mengambil data dari database Google Scholar. Dari hasil pencarian yang dibatasi maksimal 1000 artikel, ditemukan sebanyak 996 artikel yang sesuai dan memuat semua kata kunci tersebut. Seluruh artikel tersebut kemudian disalin dan diimpor ke aplikasi Microsoft Excel untuk mempermudah tahap seleksi. Proses pencarian dan seleksi artikel dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis mengikuti tahapan protokol PRISMA 2020 (Page et al., 2021).

1. Identification (Identifikasi)

Tahap identifikasi dimulai pada tanggal 30 Mei 2025 dengan melakukan pencarian literatur menggunakan perangkat lunak Publish or Perish (POP) dan database Google Scholar sebagai sumber utama. Untuk memastikan relevansi, pencarian difokuskan pada kata kunci "Pengaruh Media Komik", "Minat Baca", "Siswa Sekolah Dasar", dan "SD". Dari hasil pencarian yang dibatasi hingga maksimal 1000 artikel, ditemukan sebanyak 996 artikel yang memuat semua kata kunci tersebut. Seluruh artikel yang teridentifikasi ini kemudian disalin dan diimpor ke Microsoft Excel untuk mempermudah proses pengelolaan data pada tahapan selanjutnya.

2. Screening (Penyaringan)

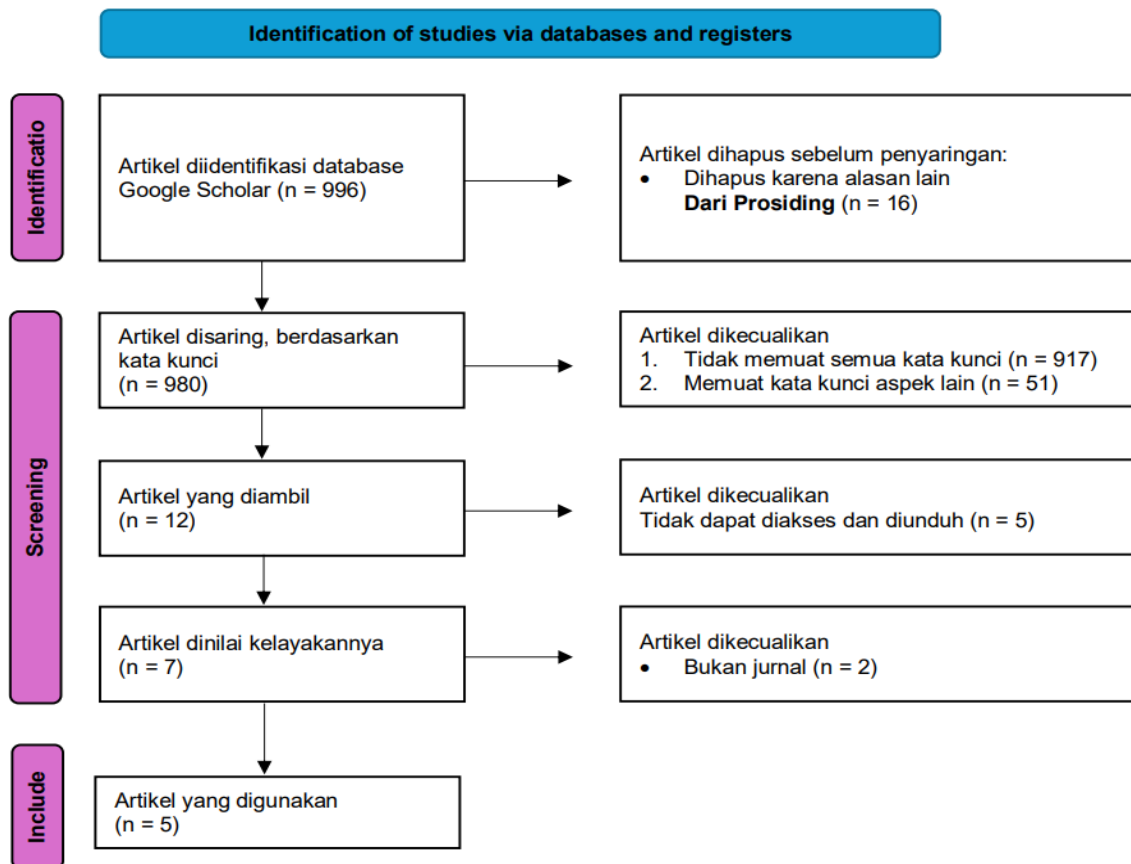
Setelah tahap identifikasi, proses penyaringan awal dilakukan dengan menghapus artikel yang bersumber langsung dari jurnal prosiding. Dalam langkah ini, 16 artikel prosiding dieliminasi, sehingga jumlah artikel yang tersisa menjadi 980. Seleksi berikutnya dilakukan berdasarkan kriteria inklusi terkait tahun terbit, yaitu artikel yang dipublikasikan antara tahun 2021 hingga 2025. Seluruh 980 artikel yang tersisa ternyata memenuhi kriteria ini, sehingga tidak ada eliminasi tambahan pada tahap penyaringan berdasarkan tahun. Langkah selanjutnya dalam penyaringan adalah meninjau judul setiap artikel untuk memastikan kesesuaiannya dengan fokus penelitian. Judul yang dipertimbangkan harus secara eksplisit mengandung kata kunci utama "Pengaruh Media Komik", "Minat Baca", dan "Sekolah Dasar". Dari peninjauan ini, sebanyak 917 artikel tidak memenuhi kriteria judul dan dikeluarkan dari daftar, menyisakan 63 artikel untuk tahap berikutnya.

3. Eligibility (Kelayakan)

Tahap kelayakan melibatkan pemeriksaan lebih mendalam terhadap 63 artikel yang lolos penyaringan. Pertama, dilakukan pengecualian terhadap artikel yang subjek utamanya bukan Siswa Sekolah Dasar; sebanyak 51 artikel dieliminasi karena tidak berfokus pada jenjang pendidikan tersebut, sehingga menyisakan 12 artikel. Selanjutnya, dari 12 artikel ini, dilakukan upaya pencarian dan pengunduhan teks lengkap. Ditemukan bahwa 5 artikel tidak dapat diakses atau diunduh, sehingga hanya 7 artikel yang berhasil diperoleh. Tahap akhir kelayakan adalah memverifikasi sumber publikasi dari 7 artikel yang tersisa. Dalam proses ini, 2 artikel diketahui berasal dari potongan skripsi atau makalah, yang tidak memenuhi standar kelayakan untuk analisis lebih lanjut dalam tinjauan sistematis ini.

4. Included (Inklusi Akhir)

Berdasarkan seluruh tahapan seleksi yang ketat, mulai dari identifikasi hingga pemeriksaan kelayakan, akhirnya diperoleh 5 artikel yang memenuhi semua persyaratan dan kriteria inklusi. Kelima artikel inilah yang kemudian dianggap layak dan akan dianalisis secara mendalam dalam penelitian ini. Proses pemilihan artikel secara keseluruhan digambarkan secara lebih rinci dalam diagram alir yang disajikan pada bagan berikut.



Gambar 1. Prosedur PRISMA

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil dari proses seleksi yang telah dilakukan, penelitian ini memakai metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji pengaruh media komik dalam meningkatkan minat baca siswa Sekolah Dasar. Dari proses tersebut, diperoleh lima artikel yang layak untuk dianalisis lebih lanjut. Berikut rangkuman hasil analisis terhadap kelima artikel tersebut, yang membahas pengaruh media komik terhadap peningkatan minat baca siswa Sekolah Dasar, disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penelitian

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh Media Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas 4 SDN 2 Kedung Jepara	Fikri, Ahmad, F., Widiyono, A., & Muhaimin, M.	2025	Penggunaan komik digital secara signifikan meningkatkan minat baca siswa kelas 4 dari kategori "cukup kuat" (52%) menjadi "sangat kuat" (84%), menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan menarik. Inovasi ini berhasil mengubah persepsi siswa terhadap aktivitas membaca.
2.	Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Minat	Hidayat, R., Parisu, C. Z. L., Husain, I. A., & Saputra,	2025	Media komik digital terbukti efektif meningkatkan minat baca siswa kelas III dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan rata-rata



	Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 102 Kendari	E. E		skor angket meningkat dari 59,1% menjadi 84,5%. Hal ini menunjukkan potensi komik digital sebagai solusi pedagogis yang efektif.
3.	Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Muatan Bahasa Indonesia terhadap Minat Baca Siswa.	Azizah, R., Putri, D. A. A., & Oktaviarini, N.	2025	Komik digital membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, secara signifikan meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca siswa kelas 4, dengan rata-rata skor pre-test 54,57 menjadi 74,35. Media ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif untuk literasi.
4.	Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Minat Baca Siswa di SD 1 Menawan.	Ulwiyah, N., Sya'diah, K., Puspitasari, P. W., Ardianti, S. D., & Ismaya, E. A.	2024	Penggunaan media komik berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat baca siswa (kelas IV & V), dengan kelompok eksperimen mencapai rata-rata 32,94 dibandingkan kontrol 13,88. Temuan ini menegaskan peran penting komik dalam mengatasi rendahnya minat baca.
5.	Pengaruh Media Komik terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV SDN Keboananom Gedangan	Suaidiyah, A, R., & Prastyo, D.	2025	Media komik memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat baca siswa kelas IV, terbukti efektif dalam mendorong peningkatan minat baca di kalangan siswa sekolah dasar. Pemanfaatan komik dapat menjadi strategi kunci dalam pengembangan budaya literasi.

Pembahasan

1. Konteks dan Urgensi Peningkatan Minat Baca di Sekolah Dasar

Minat baca menjadi salah satu fondasi penting bagi keberhasilan akademik dan pengembangan kognitif seorang individu. Di era informasi yang serba cepat ini, kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mensintesis informasi dari berbagai sumber tertulis menjadi semakin vital. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tingkat minat baca di kalangan siswa sekolah dasar, khususnya di Indonesia, masih menghadapi tantangan yang signifikan. Bagian ini akan menguraikan kondisi minat baca siswa sebelum adanya intervensi media komik, berdasarkan data pre-test atau observasi awal dari studi-studi yang dianalisis, serta menyoroti urgensi intervensi yang dilakukan.

1.1. Potret Minat Baca Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tantangan Nasional

Kondisi minat baca siswa sekolah dasar di Indonesia seringkali digambarkan sebagai "rendah" atau "cukup kuat", mengindikasikan adanya kesenjangan yang perlu diatasi untuk mencapai potensi literasi yang optimal. Berbagai penelitian dan survei nasional maupun internasional telah berulang kali menyoroti permasalahan ini, menjadikannya isu prioritas dalam agenda pendidikan. Sebagai contoh, Fikri et al. (2025) dalam penelitiannya yang berfokus pada siswa kelas 4 SDN 2 Kedung Jepara dengan menerapkan metode kuantitatif dan desain *pre-eksperimental One Group Pretest-Posttest*, secara eksplisit menyatakan bahwa sebelum perlakuan dengan media komik digital, minat baca siswa berada pada kategori "cukup kuat" dengan skor rata-rata 52%. Angka ini, meskipun tidak



tergolong "rendah sekali", menunjukkan bahwa separuh dari potensi minat baca siswa belum sepenuhnya tergali. Kategori "cukup kuat" menyiratkan bahwa siswa memiliki dasar minat, namun belum mencapai tingkat antusiasme atau keterlibatan yang optimal yang dapat mendorong mereka untuk membaca secara mandiri dan berkelanjutan. Kondisi ini seringkali diwarnai dengan kecenderungan siswa untuk membaca hanya jika diwajibkan atau jika materi yang disajikan sangat menarik secara instan, tanpa adanya dorongan intrinsik yang kuat untuk eksplorasi literasi lebih lanjut.

Senada dengan temuan tersebut, Hidayat et al. (2025) yang meneliti siswa kelas III SDN 102 Kendari dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif (jenis penelitian pre-eksperimen) metode *One-Group Pretest-Posttest Design*, melaporkan bahwa rata-rata skor angket minat baca siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 11,83. Ketika dikonversi menjadi persentase, skor ini setara dengan 59,1%, yang juga dikategorikan sebagai "cukup kuat". Konsistensi kategori ini di dua lokasi penelitian yang berbeda mengindikasikan bahwa kondisi "cukup kuat" merupakan gambaran umum minat baca siswa sekolah dasar di berbagai wilayah, bukan hanya kasus terisolasi. Hal ini menegaskan bahwa meskipun siswa memiliki kemampuan dasar membaca, motivasi dan dorongan untuk menjadikan membaca sebagai kebiasaan atau aktivitas yang menyenangkan masih perlu ditingkatkan secara signifikan.

Lebih lanjut, Azizah et al. (2025) yang mengeksplorasi pengaruh pembelajaran berbasis komik digital terhadap minat baca siswa kelas 4 melalui metode kuantitatif dan desain eksperimental, melaporkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 54,57. Angka ini, serupa dengan temuan Fikri et al. (2025) dan Hidayat et al. (2025), mengkonfirmasi bahwa minat baca siswa berada pada tingkat moderat sebelum intervensi. Tingkat moderat ini seringkali menjadi cerminan dari lingkungan belajar yang belum sepenuhnya memfasilitasi pengembangan minat baca yang mendalam, di mana siswa mungkin belum terpapar pada metode atau media pembelajaran yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan kesenangan dalam membaca.

Ulwiyah et al. (2024) dalam penelitiannya dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental* (eksperimen semu) memberikan gambaran yang lebih dalam mengenai rendahnya minat baca siswa di SD Negeri 1 Menawan. Berdasarkan hasil survei awal, diketahui bahwa minat baca siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa indikator utama, yaitu: (1) rendahnya ketertarikan siswa dalam kegiatan membaca selama proses pembelajaran, (2) kurang lancarnya kemampuan membaca cepat, serta (3) lemahnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Salah satu temuan yang paling menonjol adalah bahwa ketika siswa berkunjung ke perpustakaan, mereka lebih tertarik melihat gambar-gambar dalam buku dibandingkan membaca isi teksnya. Fenomena ini berkaitan erat dengan karakteristik media komik yang menggabungkan unsur visual dan teks secara bersamaan. Namun, kondisi awal menunjukkan bahwa siswa cenderung hanya fokus pada aspek visual tanpa benar-benar memahami bacaan, yang menandakan bahwa minat baca mereka belum terbentuk secara menyeluruh.

Suaidiyah dan Prastyo (2025) secara implisit juga mendukung gambaran rendahnya minat baca awal ini melalui desain penelitian mereka yaitu menerapkan *Quasi Experimental Desain* dalam bentuk *Nonequivalent Posttest-Only Control Design* yang membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol. Meskipun mereka tidak memberikan skor pre-test yang eksplisit untuk kelompok kontrol, hasil post-test yang jauh lebih rendah pada kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan komik dibandingkan kelompok eksperimen, secara tidak langsung mengkonfirmasi bahwa kondisi minat baca awal tanpa intervensi khusus cenderung stagnan atau rendah.

Secara agregat, temuan-temuan dari kelima studi ini melukiskan gambaran yang konsisten yaitu minat baca siswa sekolah dasar di Indonesia, pada titik awal intervensi, berada pada level yang memerlukan perhatian serius dan upaya peningkatan yang terencana. Kondisi ini bukan hanya sekadar angka statistik, melainkan cerminan dari kurangnya keterlibatan, motivasi, dan kesenangan siswa terhadap aktivitas membaca, yang pada gilirannya dapat menghambat perkembangan literasi dan pencapaian akademik mereka secara keseluruhan.

1.2. Akar Permasalahan Rendahnya Minat Baca: Faktor Internal dan Eksternal

Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar tidak muncul begitu saja, melainkan merupakan



hasil interaksi kompleks dari berbagai faktor, baik yang bersifat internal (berasal dari dalam diri siswa) maupun eksternal (berasal dari lingkungan sekitar). Memahami akar permasalahan ini sangat penting untuk merancang intervensi yang tepat dan berkelanjutan.

Fikri et al. (2025) mengidentifikasi beberapa aspek yang berkontribusi terhadap rendahnya tingkat minat baca pada siswa kelas 4 SDN 2 Kedung Jepara, berdasarkan wawancara awal dengan siswa dan guru. Faktor-faktor tersebut meliputi:

a) Kebiasaan menghabiskan waktu dengan gawai (gadget)

Pada era digital ini, gawai telah menjadi daya tarik utama bagi anak-anak, seringkali menggeser waktu yang seharusnya dialokasikan untuk membaca buku. Siswa lebih memilih bermain gawai daripada membaca buku, sebuah fenomena yang juga disoroti oleh Ulwiyah et al. (2024) sebagai dampak negatif perkembangan teknologi. Paparan berlebihan terhadap konten digital yang bersifat pasif dan instan dapat mengurangi kesabaran dan ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca yang membutuhkan konsentrasi lebih.

b) Kurangnya motivasi

Motivasi intrinsik untuk membaca seringkali belum terbangun pada siswa. Tanpa adanya dorongan internal, membaca menjadi beban daripada kegiatan yang menyenangkan.

c) Kurangnya kebiasaan membaca di lingkungan keluarga dan sekolah

Lingkungan memainkan peran fundamental dalam membentuk kebiasaan. Jika di rumah atau di sekolah tidak ada pembiasaan membaca yang kuat, siswa akan kesulitan mengembangkan minat baca. Orang tua siswa seharusnya menanamkan kebiasaan membaca agar anak-anak mereka dapat mencontoh perilaku tersebut (Fikri et al., 2025). Namun, seringkali hal ini terabaikan.

d) Kurangnya fasilitas membaca untuk siswa

Ketersediaan buku yang menarik dan beragam, serta lingkungan membaca yang nyaman (seperti perpustakaan yang lengkap), sangat mempengaruhi minat baca. Penelitian oleh Maja & Motseke (2022) menunjukkan bahwa fasilitas membaca yang memadai dapat meningkatkan minat baca siswa (Fikri et al., 2025).

Ulwiyah et al. (2024) juga menguatkan beberapa poin ini, menambahkan bahwa rendahnya minat baca dikalangan pelajar dan masyarakat merupakan hal yang sulit dicapai karena kurangnya keinginan, motivasi, dan dorongan dari diri sendiri. Mereka juga menyoroti tidak adanya pengawasan orang tua dalam penggunaan gawai, yang semakin memperparah penurunan minat baca anak. Secara lebih luas, kondisi ini sejalan dengan data statistik dari UNESCO, menunjukkan bahwa tingkat budaya literasi terutama membaca di Indonesia masih tergolong sangat rendah, dengan hanya satu dari setiap seribu orang yang aktif membaca (Efendi et al., 2023). Survei oleh IEA (*International Education Achievement*) di awal tahun 2000 juga menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak Indonesia masih berada pada level yang kurang memadai dibandingkan standar global (Fikri et al., 2025). Ini menunjukkan bahwa permasalahan minat baca adalah isu sistemik yang memerlukan intervensi multi-aspek.

Berkaitan dengan konteks pembelajaran di kelas, Hidayat et al. (2025) mengamati bahwa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan membaca siswa masih kurang. Siswa masih banyak yang kesulitan dalam memahami isi bacaan serta kurang memperhatikan bahan bacaan yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh strategi pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran yang sangat terbatas, sehingga membuat siswa merasa cepat bosan, mengantuk, pasif, dan tidak berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Keterbatasan dan kurangnya variasi dalam media pembelajaran dapat mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi, kehilangan semangat, dan mudah merasa bosan saat belajar (Fikri et al., 2025).

Berdasarkan penjelasan tersebut, rendahnya minat baca siswa sekolah dasar adalah masalah multidimensional yang berakar pada kurangnya motivasi intrinsik, minimnya pembiasaan dari lingkungan terdekat (keluarga dan sekolah), dominasi gawai, serta metode dan media pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik di sekolah. Pemahaman mendalam terhadap faktor-faktor ini menjadi landasan penting bagi perancangan intervensi yang efektif, seperti penggunaan media komik, yang diharapkan dapat mengatasi berbagai kendala tersebut.



2. Peningkatan Minat Baca Siswa Setelah Intervensi Media Komik

Menanggapi permasalahan rendahnya minat baca, berbagai upaya inovatif telah dikembangkan, salah satunya adalah pemanfaatan media komik. Bagian ini akan menyajikan bukti empiris yang kuat mengenai peningkatan minat baca siswa setelah intervensi media komik, dengan merujuk pada data *post-test* dan hasil uji statistik dari studi-studi yang dianalisis. Data kuantitatif akan disajikan secara rinci, diikuti dengan analisis respons kualitatif dan perubahan perilaku siswa yang diamati.

2.1. Bukti Kuantitatif Peningkatan Minat Baca: Lonjakan Signifikan dalam Skor Angket

Hasil dari kelima studi yang ditinjau secara konsisten menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada minat baca siswa setelah mereka terpapar pada media komik, baik dalam format digital maupun cetak. Peningkatan ini tidak hanya bersifat anekdotal, melainkan didukung oleh data statistik yang kuat dari perbandingan skor pre-test dan post-test, serta perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 3. Perbandingan Rata-rata Minat Baca Sebelum dan Sesudah Intervensi Media Komik

Peneliti (Tahun)	Subjek Penelitian	Kondisi Awal (Pre-test/Kontrol)	Kondisi Akhir (Post-test/Eksperimen)	Peningkatan (Persentase/Selisih Rata-rata)	Uji Signifikansi (p-value)	Kategori Peningkatan
(Fikri et al., 2025)	Siswa Kelas IV SDN 2 Kedung Jepara (N=27)	52% (Cukup Kuat)	84% (Sangat Kuat)	32%	0,000 (Paired Sample T-test)	Signifikan
(Hidayat et al., 2025)	Siswa Kelas III SDN 102 Kendari (N=30)	59,1% (Cukup Kuat)	84,5% (Sangat Kuat)	25,4%	0,000 (Uji-t)	Signifikan
(Azizah et al., 2025)	Siswa Kelas IV SDN 1 Bungur & SDN 1 Sembon (N=30)	54,57 (Rata-rata Pre-test)	74,35 (Rata-rata Post-test)	19,78	< 0,05 (Independent Sample T-Test)	Signifikan
(Ulwiya h et al., 2024)	Siswa Kelas IV & V SDN 1 Menawan (Eksperimen N=18, Kontrol N=16)	13,88 (Rata-rata Kontrol)	32,94 (Rata-rata Eksperimen)	19,06	0,000 (Uji-t)	Signifikan
(Suaidiyah & Prastyo, 2025)	Siswa Kelas IV SDN Keboanano Gedangan (Eksperimen N=27, Kontrol N=27)	(Implisit Rendah)	(Peningkatan Teramati)	(Tidak Disebutkan Eksplisit)	0,049 (Uji-t)	Signifikan



Analisis Rinci Data Kuantitatif:

Fikri dkk. (2025)

Penelitian ini melibatkan 27 siswa kelas 4 SDN 2 Kedung Jepara dengan menggunakan desain pre-eksperimental *One Group Pretest-Posttest*. Sebelum intervensi media komik digital, minat baca siswa berada pada kategori "cukup kuat" dengan skor 52%. Setelah penerapan media komik digital, skor minat baca meningkat secara drastis menjadi 84%, menempatkannya dalam kategori "sangat kuat". Peningkatan sebesar 32% ini merupakan indikator yang sangat kuat akan efektivitas media komik digital. Hasil uji statistik *Paired Sample T-test* mengidentifikasi tingkat signifikansi sebesar 0,000. Nilai *p-value* 0,000 ini, yang jauh lebih kecil dari ambang batas signifikansi umum 0,05, secara statistik membuktikan bahwa perbedaan antara skor pre-test dan post-test adalah signifikan dan bukan terjadi secara kebetulan. Ini berarti bahwa penggunaan komik digital memiliki pengaruh yang substansial dan dapat diandalkan dalam meningkatkan minat baca siswa.

(Hidayat et al., 2025)

Studi ini meneliti pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap minat baca siswa kelas III SDN 102 Kendari. Mirip dengan Fikri et al. (2025), mereka juga menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sebelum diberikan perlakuan, rata-rata skor angket minat baca siswa adalah 11,83, dengan persentase 59,1%, yang dikategorikan sebagai "cukup kuat". Setelah intervensi, rata-rata skor angket minat baca siswa meningkat menjadi 16,9, dengan persentase 84,5%, yang masuk dalam kategori "sangat kuat". Peningkatan sebesar 25,4% ini menunjukkan dampak positif yang konsisten. Hasil analisis inferensial menggunakan uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$). Selain itu, uji normalitas (nilai signifikansi 0,165 $> 0,05$) dan uji homogenitas (nilai signifikansi 0,550 $> 0,05$) mengkonfirmasi bahwa data terdistribusi normal dan varians data adalah homogen, sehingga validitas hasil uji-t dapat dipertanggungjawabkan. Konsistensi hasil ini dengan Fikri et al. (2025) semakin memperkuat argumen tentang efektivitas media komik digital.

(Azizah et al., 2025)

Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh pembelajaran berbasis komik digital terhadap minat baca siswa kelas 4 di SDN 1 Bungur dan SDN 1 Sembon, menggunakan desain *nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design*. Meskipun tidak memberikan persentase kategori, nilai rata-rata pre-test sebesar 54,57 meningkat menjadi 74,35 setelah implementasi komik digital. Peningkatan rata-rata sebesar 19,78 poin ini menunjukkan perbaikan yang nyata. Uji statistik menunjukkan *p-value* $< 0,05$, yang menandakan adanya hubungan signifikan antara variabel independen (pembelajaran berbasis komik digital) dan variabel dependen (minat baca). Hasil ini mendukung hipotesis bahwa komik digital secara signifikan meningkatkan minat baca siswa.

(Ulwiyah et al., 2024)

Studi ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment* di SD 1 Menawan, melibatkan kelas IV sebagai kelompok eksperimen ($N=18$) dan kelas V sebagai kelompok kontrol ($N=16$). Hasil pengolahan data kuesioner menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa media komik memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 32,94, sedangkan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan memperoleh nilai rata-rata terendah sebesar 13,88. Selisih rata-rata sebesar 19,06 ini sangat mencolok. Nilai signifikansi yang diperoleh dari uji-t dua variabel terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,000 ($< 0,05$). Hasil ini secara tegas menolak hipotesis nol (H_0), yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media komik terhadap minat baca siswa di sekolah dasar. Perbedaan yang mencolok antara kedua kelompok ini memberikan bukti kausalitas yang lebih kuat dibandingkan desain *One Group Pretest-Posttest*.

(Suaidiyah & Prastyo, 2025)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media komik dapat memengaruhi minat baca siswa kelas IV di SDN Keboananom Gedangan. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan desain *Quasi Experimental*, tepatnya model *Nonequivalent Posttest-Only Control Design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IV-D yang berjumlah 27 siswa sebagai kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media komik, serta kelas



IV-B dengan jumlah siswa yang sama sebagai kelompok kontrol yang menerima pembelajaran melalui buku ajar dan metode konvensional. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji-t, dan hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) pada *t-test for equality of means* sebesar 0,049. Karena nilai ini berada di bawah batas signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berpengaruh positif terhadap peningkatan minat baca siswa kelas IV di SDN Keboananom Gedangan. Meskipun data pre-test tidak disajikan secara eksplisit, perbedaan yang signifikan dalam hasil post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa media komik cukup efektif dalam membangkitkan minat baca siswa.

Secara umum, data kuantitatif dari kelima penelitian yang dianalisis menunjukkan bukti yang konsisten dan meyakinkan bahwa media komik, terutama dalam bentuk digital, secara signifikan mampu meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Peningkatan ini tercermin dari rata-rata skor yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen maupun setelah perlakuan diberikan, dan diperkuat dengan hasil uji statistik yang menunjukkan adanya signifikansi. Konsistensi temuan di berbagai lokasi serta keberagaman desain penelitian juga memperkuat validitas eksternal dari kesimpulan tersebut.

2.2. Respons Kualitatif dan Perubahan Perilaku Siswa: Indikator Minat yang Mendalam

Selain data kuantitatif yang menunjukkan peningkatan skor, observasi kualitatif dan respons siswa yang dicatat dalam beberapa studi memberikan gambaran yang lebih kaya tentang bagaimana media komik memengaruhi minat baca mereka. Perubahan perilaku ini mencerminkan pergeseran dari sikap pasif atau kurang tertarik menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam aktivitas membaca. Fikri et al. (2025) secara umum menyatakan bahwa penggunaan media komik membuat siswa lebih bersemangat dan tertarik dalam membaca buku. Pernyataan ini, meskipun singkat, menangkap esensi dari perubahan afektif yang terjadi pada siswa. Semangat dan ketertarikan adalah prasyarat penting untuk minat baca yang berkelanjutan. Ketika siswa merasa bersemangat, mereka cenderung lebih proaktif dalam mencari dan terlibat dengan materi bacaan.

Azizah et al. (2025) menguatkan observasi ini dengan menyatakan bahwa komik digital dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca siswa. Konsep "menarik" dan "interaktif" adalah kunci di sini. Pembelajaran yang menarik akan memicu rasa ingin tahu, sementara interaktivitas memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga partisipan aktif dalam proses belajar. Peningkatan motivasi, pada gilirannya, adalah pendorong utama bagi peningkatan minat baca.

Suaidiyah dan Prastyo (2025) memberikan uraian yang paling rinci mengenai indikator minat baca yang diamati secara kualitatif, yang dapat dikelompokkan menjadi empat aspek utama:

a) Perasaan Senang Membaca

Indikator pertama yang diamati adalah munculnya rasa senang pada siswa ketika membaca media komik. Hal ini terlihat dari ekspresi wajah yang ceria, gerakan tubuh yang antusias, serta respons verbal yang menunjukkan kegembiraan. Tampilan visual yang menarik seperti gambar berwarna dan desain yang atraktif mampu membangkitkan respons emosional positif pada anak-anak. Kehadiran media komik membuat minat baca siswa semakin tumbuh. Buku yang disertai ilustrasi cerita dengan visual menarik menjadi jenis bacaan yang paling diminati oleh siswa, karena mereka lebih tertarik pada buku dengan tampilan yang menyenangkan secara visual (Maharani et al., 2017). Rasa senang ini turut mengubah pandangan siswa terhadap kegiatan membaca, dari yang sebelumnya dianggap sebagai kewajiban menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan dan menghibur. Hal ini menjadi langkah penting dalam menumbuhkan minat baca dari dalam diri mereka sendiri.

b) Ketertarikan Siswa dalam Membaca

Indikator kedua terlihat dari tingginya ketertarikan siswa dalam membaca, yang dapat dikenali melalui fokus dan perhatian mereka saat membaca komik. Saat membaca komik, siswa tampak benar-benar memperhatikan isi bacaan, tidak mudah teralihkan, dan mampu berkonsentrasi dengan baik. Ini merupakan perubahan signifikan jika dibandingkan dengan kondisi sebelumnya, di mana mereka cenderung kurang tertarik atau mudah merasa bosan saat membaca. Komik membuat siswa lebih



mudah memahami isi bacaan karena materi disajikan secara visual dan dikaitkan langsung dengan kompetensi dasar yang sedang dipelajari. Dalam praktik pembelajaran, komik berfungsi sebagai alat bantu yang efektif. Karakter dalam komik yang dirancang sesuai mata pelajaran dapat berperan sebagai “duta pembelajaran”, menyampaikan materi secara visual dengan cara yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat belajar siswa (Arwati & Oktaviani, 2023).

c) Keterlibatan Siswa dalam Membaca

Indikator ketiga adalah adanya keterlibatan aktif siswa selama membaca komik. Siswa terlihat antusias saat memilih komik yang ingin mereka baca, membaca dengan kemauan sendiri, bahkan terlibat dalam diskusi isi komik bersama teman maupun guru. Kegiatan ini menunjukkan bahwa minat baca mereka semakin meningkat. Penggunaan media komik tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan literasi dan daya imajinasi mereka. Hamidah et al. (2012) menegaskan bahwa komik memberikan dampak positif dalam membangun kebiasaan membaca (Handayani & Koeswanti, 2020). Dunia anak-anak yang penuh dengan imajinasi dan kreativitas menjadikan media seperti komik, sketsa, dan gambar sangat efektif untuk menarik perhatian dan partisipasi aktif mereka.

d) Minat Terhadap Kegiatan Membaca (Waktu Luang)

Indikator keempat adalah munculnya minat membaca siswa di luar jam pelajaran, seperti saat waktu istirahat atau di waktu senggang. Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi untuk melanjutkan aktivitas membaca secara mandiri. Hal ini disebabkan oleh tampilan komik yang menarik secara visual, jalan cerita yang mudah dipahami, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia mereka. Menariknya, banyak siswa yang secara sukarela memanfaatkan waktu luang mereka untuk membaca komik yang tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa membaca melalui media komik telah bergeser dari aktivitas yang sifatnya wajib menjadi kegiatan yang menyenangkan dan rekreatif. Antusiasme siswa terhadap media ini sangat tinggi, karena komik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan (Melati & Dafit, 2024).

Secara kumulatif, perubahan perilaku yang diamati ini memberikan dimensi yang lebih dalam pada pemahaman kita tentang bagaimana media komik memengaruhi minat baca. Ini bukan hanya tentang peningkatan skor pada tes, tetapi juga tentang perubahan sikap, motivasi, dan kebiasaan membaca siswa, yang merupakan fondasi bagi literasi seumur hidup. Media komik berhasil mengubah persepsi membaca dari aktivitas yang membosankan menjadi pengalaman yang menyenangkan, interaktif, dan relevan bagi siswa sekolah dasar.

3. Mekanisme dan Faktor-faktor yang Berkontribusi terhadap Peningkatan Minat Baca

Media komik efektif dalam meningkatkan minat baca, dengan mengidentifikasi mekanisme psikologis dan pedagogis yang terlibat. Memahami mekanisme ini penting untuk merancang intervensi yang lebih efektif dan berkelanjutan dalam konteks pendidikan.

3.1. Daya Tarik Visual dan Naratif

Media komik menggabungkan elemen visual (gambar, panel, gelembung ucapan, tokoh) dengan narasi yang kuat, menciptakan pengalaman membaca yang lebih interaktif dan menyenangkan. Fikri et al. (2025) mencatat bahwa daya tarik visual dari komik digital sangat efektif untuk siswa sekolah dasar yang cenderung lebih menyukai media bergambar. Gambar yang menarik dan berwarna-warni dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses membaca.

Penelitian oleh Hidayat et al. (2025) juga menunjukkan bahwa kombinasi antara teks dan gambar dalam komik membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Ketika siswa melihat gambar yang relevan dengan teks, mereka dapat mengaitkan informasi yang disampaikan, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Hal ini sejalan dengan teori kognitif yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan berbagai saluran indra (visual dan verbal) dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

Selain itu, narasi yang kuat dalam komik dapat membangkitkan emosi dan imajinasi siswa. Azizah et al. (2025) menekankan bahwa cerita yang disajikan dalam komik seringkali mudah



dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka merasa terhubung dengan materi yang dibaca. Keterhubungan ini menciptakan motivasi intrinsik untuk membaca lebih lanjut, karena siswa merasa bahwa mereka dapat belajar dari pengalaman karakter dalam cerita.

3.2. Penyederhanaan Materi dan Bahasa

Komik umumnya menghadirkan alur cerita yang sederhana dan mudah dimengerti. Suaidiyah dan Prastyo (2025) mencatat bahwa bahasa dalam media komik sengaja disusun menggunakan bahasa sehari-hari yang sederhana, sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti jalannya cerita. Penyederhanaan ini menjadi sangat penting, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang kemampuan membacanya masih dalam tahap berkembang. Dengan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, komik mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang bersifat lebih kompleks.

Hidayat et al. (2025) juga menemukan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks yang mereka baca. Temuan ini memperkuat bahwa komik bisa berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam menjembatani siswa dengan konsep-konsep pelajaran yang lebih sulit, sehingga mereka tidak merasa terbebani atau kewalahan selama proses belajar berlangsung.

3.3. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Belajar

Penggunaan media komik digital dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif dalam menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa. Fikri et al. (2025) mencatat bahwa ketika siswa merasa senang dan tertarik, mereka akan lebih termotivasi untuk membaca dan belajar. Media komik yang interaktif dan menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian oleh Ulwiyah et al. (2024) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media komik menunjukkan peningkatan keterlibatan yang signifikan. Mereka lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, dan berbagi pendapat tentang isi komik. Keterlibatan ini tidak hanya meningkatkan minat baca, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi yang penting dalam konteks pembelajaran.

Selain itu, Suaidiyah dan Prastyo (2025) menyoroti bahwa media komik dapat mengurangi kebosanan yang sering dialami siswa saat belajar. Dengan menghadirkan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan bervariasi, siswa tidak merasa terjebak dalam rutinitas pembelajaran yang monoton. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa untuk membaca.

3.4. Mengatasi Kebosanan dan Monotoni Pembelajaran Tradisional

Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya seringkali terbatas pada bahan cetak seperti buku teks, yang membuat siswa kurang antusias dan cepat bosan. Fikri et al. (2025) mencatat bahwa media komik digital menawarkan variasi dan inovasi yang mengatasi masalah ini, membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik perhatian. Dengan menggunakan media komik, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang berbeda, yang dapat meningkatkan minat baca mereka.

Penelitian oleh Hidayat et al. (2025) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media komik dalam pembelajaran merasa lebih bersemangat dan tidak cepat merasa bosan. Mereka lebih tertarik untuk membaca dan mengeksplorasi materi yang disajikan dalam bentuk komik. Hal ini menunjukkan bahwa media komik dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran tradisional.

3.5. Bahasa yang Mudah Dipahami

Komik seringkali menggunakan bahasa sehari-hari yang sederhana dan mudah dimengerti oleh siswa, sehingga memudahkan mereka mengikuti alur cerita dan memahami materi. Suaidiyah dan Prastyo (2025) mencatat bahwa penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sangat penting dalam meningkatkan minat baca. Ketika siswa dapat memahami bahasa yang digunakan dalam komik, mereka akan lebih termotivasi untuk membaca dan belajar.

Penelitian oleh Azizah et al. (2025) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan pemahaman terhadap teks yang



dibaca. Hal ini menunjukkan bahwa komik dapat berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, terutama bagi mereka yang masih dalam tahap awal pembelajaran.

4. Implikasi Pedagogis dan Rekomendasi Praktis

Media komik tentunya menjadi salah satu rekomendasi konkret yang dapat diterapkan dalam praktik Pendidikan. Berikut dijelaskan tentang bagaimana media komik ini bisa bermanfaat di dunia Pendidikan.

4.1. Integrasi Media Komik dalam Kurikulum Nasional

Mengingat bukti kuat mengenai efektivitasnya, media komik digital memiliki potensi besar untuk diintegrasikan secara lebih luas dalam kurikulum sekolah dasar, khususnya untuk mata pelajaran yang membutuhkan peningkatan minat baca seperti Bahasa Indonesia. Fikri et al. (2025) merekomendasikan agar sekolah-sekolah mulai mengembangkan bahan ajar berbasis komik digital yang relevan dengan materi pelajaran. Integrasi ini dapat dilakukan melalui pengembangan modul pembelajaran yang menggabungkan komik dengan kegiatan belajar yang interaktif.

Hidayat et al. (2025) juga menekankan pentingnya pengembangan kurikulum yang responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan memasukkan media komik dalam kurikulum, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan membaca. Hal ini dapat membantu meningkatkan literasi dan kemampuan membaca siswa secara keseluruhan.

4.2. Pengembangan Profesional Guru

Kreativitas guru dalam menentukan karakter komik yang mampu menarik minat siswa adalah kunci keberhasilan. Oleh karena itu, pelatihan dan lokakarya bagi guru mengenai desain, penggunaan, dan integrasi media komik digital dalam pembelajaran sangat diperlukan. Fikri et al. (2025) merekomendasikan agar guru diberikan pelatihan tentang cara menggunakan media komik dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat memanfaatkan potensi media ini secara maksimal.

Selain itu, Suaidiyah dan Prastyo (2025) menekankan pentingnya kolaborasi antara guru dan pengembang konten untuk menciptakan komik yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dengan melibatkan guru dalam proses pengembangan konten, diharapkan media komik yang dihasilkan dapat lebih relevan dan menarik bagi siswa.

4.3. Penyediaan Fasilitas dan Aksesibilitas

Sekolah perlu memastikan ketersediaan fasilitas yang memadai, seperti perangkat keras (komputer, tablet) dan akses internet, untuk mendukung penggunaan komik digital. Fikri et al. (2025) merekomendasikan agar sekolah menyediakan akses ke platform digital yang memungkinkan siswa untuk mengakses komik secara online. Dengan adanya aksesibilitas yang baik, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri.

Selain itu, perpustakaan sekolah dapat memperkaya koleksinya dengan komik digital atau menyediakan platform untuk mengaksesnya. Hidayat et al. (2025) menekankan bahwa perpustakaan yang lengkap dan menarik dapat menjadi sumber daya yang berharga dalam meningkatkan minat baca siswa.

4.4. Peran Orang Tua dan Lingkungan Keluarga

Minat baca perlu ditanamkan sejak usia dini, dan peran orang tua sangat penting dalam membangun dan mengembangkan ketertarikan anak terhadap membaca. Fikri et al. (2025) merekomendasikan agar sekolah mengadakan program edukasi bagi orang tua mengenai pentingnya menciptakan kebiasaan membaca di rumah dan mendukung penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dengan melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa dapat mendapatkan dukungan yang lebih besar dalam mengembangkan minat baca.

Suaidiyah dan Prastyo (2025) juga menekankan bahwa pentingnya menciptakan lingkungan yang mendukung kebiasaan membaca di rumah. Orang tua dapat menyediakan buku dan komik yang menarik, serta meluangkan waktu untuk membaca bersama anak-anak mereka. Dengan cara ini, anak-anak akan lebih termotivasi untuk membaca dan mengembangkan minat baca mereka.

4.5. Penelitian Lanjutan

Meskipun studi-studi yang ada menunjukkan hasil positif, penelitian lebih lanjut dapat



dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas media komik pada jenjang pendidikan yang berbeda, mata pelajaran lain, serta dampaknya terhadap aspek kognitif dan afektif siswa secara lebih mendalam. Fikri et al. (2025) merekomendasikan agar penelitian di masa depan mempertimbangkan variabel-variabel lain yang mungkin memengaruhi minat baca, seperti latar belakang sosial ekonomi siswa, kebiasaan membaca di rumah, dan dukungan dari guru.

Penelitian longitudinal juga dapat memberikan wawasan tentang keberlanjutan pengaruh media komik terhadap minat baca dalam jangka panjang. Hidayat et al. (2025) menekankan pentingnya melakukan studi jangka panjang untuk memahami apakah peningkatan minat baca yang diamati dapat dipertahankan seiring berjalannya waktu.

5. Keterbatasan Studi dan Arah Penelitian Mendatang

Adapun beberapa keterbatasan dari beberapa studi yang dianalisis dan mengidentifikasi area untuk penelitian di masa depan.

5.1. Desain Penelitian

Sebagian besar studi yang dianalisis menggunakan desain pre-eksperimental *One Group Pretest-Posttest* atau *Quasi Experiment*. Meskipun desain ini memberikan indikasi awal yang kuat, studi dengan desain eksperimen murni (dengan kelompok kontrol yang memadai dan randomisasi) akan memberikan bukti kausalitas yang lebih kuat. Penelitian lebih lanjut dapat mempertimbangkan penggunaan desain eksperimen yang lebih ketat untuk mengurangi bias dan meningkatkan validitas hasil.

5.2. Ukuran Sampel

Beberapa studi melibatkan ukuran sampel yang relatif kecil misalnya, 27 siswa (Fikri et al., 2025). Penelitian dengan ukuran sampel yang lebih besar dan representatif akan meningkatkan generalisasi temuan. Penelitian di masa depan sebaiknya melibatkan lebih banyak sekolah dan siswa dari berbagai latar belakang untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang pengaruh media komik.

5.3. Variabel Pengganggu

Meskipun studi telah berupaya mengontrol variabel, mungkin ada faktor-faktor lain yang tidak terukur yang dapat memengaruhi minat baca siswa. Penelitian di masa depan dapat mempertimbangkan variabel pengganggu yang lebih kompleks, seperti motivasi intrinsik, dukungan sosial, dan kebiasaan membaca di rumah.

5.4. Jenis Komik dan Konten

Studi ini secara umum membahas "media komik" atau "komik digital". Penelitian lebih lanjut dapat mengkaji jenis komik tertentu (misalnya, komik edukasi vs. komik hiburan), genre, atau karakteristik konten yang paling efektif dalam meningkatkan minat baca. Dengan memahami jenis komik yang paling menarik bagi siswa, pengembangan konten dapat dilakukan dengan lebih tepat sasaran.

5.5. Pengukuran Minat Baca

Meskipun kuesioner dan angket digunakan secara luas, pengembangan instrumen pengukuran minat baca yang lebih komprehensif dan multidimensional dapat memberikan gambaran yang lebih akurat. Penelitian di masa depan sebaiknya mempertimbangkan penggunaan metode pengukuran yang lebih beragam, termasuk observasi langsung dan wawancara mendalam.

5.6. Dampak Jangka Panjang

Studi yang ada umumnya berfokus pada dampak jangka pendek. Penelitian longitudinal diperlukan untuk memahami apakah peningkatan minat baca yang diamati dapat dipertahankan dalam jangka waktu yang lebih lama. Penelitian di masa depan sebaiknya melibatkan pengukuran berulang untuk mengevaluasi keberlanjutan pengaruh media komik terhadap minat baca siswa Sekolah Dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap beberapa literatur sebelumnya, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media komik dalam



meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar melalui tinjauan literatur sistematis. Hasil penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa media komik, baik dalam format digital maupun cetak, memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Sebelum intervensi media komik, minat baca siswa umumnya berada pada kategori "cukup kuat" atau "rendah", ditandai dengan kecenderungan siswa yang lebih memilih bermain gawai, kurangnya motivasi intrinsik, minimnya kebiasaan membaca di lingkungan keluarga dan sekolah, serta keterbatasan fasilitas membaca. Namun, setelah penerapan media komik, terjadi peningkatan minat baca yang substansial, dengan skor rata-rata yang melonjak dari kategori "cukup kuat" menjadi "sangat kuat". Peningkatan ini didukung oleh data kuantitatif yang menunjukkan signifikansi statistik, serta observasi kualitatif yang memperlihatkan perubahan perilaku siswa menjadi lebih antusias, terlibat, dan senang dalam membaca.

Efektivitas media komik ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme utama. Pertama, daya tarik visual dan naratif komik yang menggabungkan gambar berwarna-warni dan cerita yang relevan mampu menarik perhatian siswa dan membuat proses membaca menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Kedua, penyederhanaan materi dan penggunaan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami dalam komik membantu siswa dalam memahami konsep yang lebih kompleks, sehingga mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman. Ketiga, media komik berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang dinamis dan tidak monoton, mengatasi kebosanan yang sering dialami dalam pembelajaran tradisional.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, termasuk penggunaan desain penelitian *pre-eksperimental* atau *quasi-eksperimen* pada sebagian besar studi yang dianalisis, ukuran sampel yang relatif kecil, serta potensi variabel pengganggu yang tidak terukur. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menggunakan desain eksperimen murni dengan sampel yang lebih besar dan representatif, serta mempertimbangkan variabel pengganggu yang lebih kompleks.

Secara keseluruhan, media komik terbukti menjadi solusi yang menjanjikan untuk mengatasi rendahnya minat baca siswa sekolah dasar. Implikasi pedagogis dari temuan ini adalah pentingnya integrasi media komik dalam kurikulum nasional, pengembangan profesional guru dalam pemanfaatan media ini, penyediaan fasilitas dan aksesibilitas yang memadai di sekolah, serta peran aktif orang tua dan lingkungan keluarga dalam menanamkan kebiasaan membaca. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta generasi pembaca yang lebih aktif, termotivasi, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ais, R. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 11(1), 47–63.
- Arwati, A., & Oktaviani, A. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Dalam Pembelajaran Ips. *Pelita Calistung: Jurnal Keilmuan Dan Pendidikan Dasar*, 4(1), 121–138. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/538>
- Azizah, R., Putri, D. A. A., & Oktaviarini, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Muatan Bahasa Indonesia Terhadap Minat Baca Siswa. *SANGKALEMO: THE ELEMENTARY SCHOOL TEACHER EDUCATION JOURNAL*, 4(1), 38–46. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v4i1.18831>
- Efendi, Z., Hisyam, W. N., & Faristiana, A. R. (2023). Kurangnya Minat Baca Buku Kalangan Mahasiswa. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 382–398. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i4.1676>
- Fikri, A. F., Widiyono, A., & Muhaimin, M. (2025). Pengaruh Media Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas 4 SDN 2 Kedung Jepara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 22–33. <https://doi.org/10.46368/jpd.v13i1.3818>
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan



- Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396–401.
- Hasanah, N. (2020). Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul (Studi Fenomenologi). *Transformatif*, 4(1), 49–62. <https://doi.org/10.23971/tf.v4i1.1891>
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Hidayat, R., Parisu, C. Z. L., Husain, I. A., & Saputra, E. E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 102 Kendari. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 1043–1048. <https://doi.org/https://irje.org/index.php/irje> RESEARCH
- Maharani, O. D., Laksono, K., & Sukartiningsih, W. (2017). Minat Baca Anak-Anak Di Kampoeng Baca Kabupaten Jember. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(1), 320. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v3n1.p320-328>
- Melati, S. R., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 5639–5647.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *Journal of Clinical Epidemiology*, 134, 178–189. <https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2021.03.001>
- 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>
- Resmi, W. S. S. (2021). Systematic literature review: Media pembelajaran komik untuk meningkatkan motivasi dalam literasi membaca pemahaman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 76–83. <https://doi.org/10.30738/wd.v9i2.10403>
- Suaidiyah, A. R., & Prastyo, D. (2025). Pengaruh Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV SDN Keboananom Gedang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 17–23.
- Ulwiyah, N., Sya'diah, K., Puspitasari, P. W., Ardianti, S. D., & Ismaya, E. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa di SD 1 Menawan. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4), 173–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.99> Pengaruh