



PENGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA KLS IV SD/MI

Anggi Jogi Marlinang Lubis¹, Deska Komala Al Finni' mah², Vivin Indah Sari³, Firma Andrian⁴
^{1,2,3,4} UIN Jurai Siwo Lampung

*Email: : anggilubis58540@gmail.com, descakomala122504@gmail.com, vinindasari@gmail.com,
firmaandrian@metrouniv.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4336>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Outdoor Learning* dan membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan bereksplorasi serta hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas III UPTD SDN 3 Kapringan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus (Siklus I, II, dan III), dengan subjek 31 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk mengukur penerapan model dan kemampuan eksplorasi, serta tes tertulis untuk mengukur hasil belajar. Kriteria keberhasilan klasikal ditetapkan jika $\geq 80\%$ siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap siklus. Penerapan model *Outdoor Learning* oleh guru dan kemampuan bereksplorasi siswa meningkat secara bertahap dan mencapai kategori sangat baik pada Siklus III. Peningkatan hasil belajar terbukti dari kenaikan rata-rata kelas, dari 68,87 (Siklus I) menjadi 76,94 (Siklus III). Lebih lanjut, persentase ketuntasan klasikal meningkat tajam dari 51,61% (Siklus I) menjadi 90,32% (Siklus III), yang berarti kriteria keberhasilan telah tercapai. Dengan demikian, model pembelajaran *Outdoor Learning* terbukti efektif dan berhasil dalam meningkatkan kemampuan bereksplorasi dan hasil belajar IPA siswa kelas III.

Kata Kunci: *Outdoor Learning*, Kemampuan Eksplorasi, Hasil Belajar IPA, Penelitian Tindakan Kelas.

1. PENDAHULUAN

Membaca merupakan kegiatan dasar yang wajib dalam pembelajaran. Membaca ialah kegiatan memproses informasi dari bentuk tulisan. Tanpa membaca maka akan menyulitkan diri sendiri di zaman yang serba modern dan memakai teknologi ini seperti media sosial dan lain-lain. Membaca juga merupakan awal yang baik yang perlu dilakukan dalam menjalani aktivitas. Menurut Dalman, untuk meningkatkan minat baca masyarakat diperlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai, seperti ketersediaan buku bacaan, majalah, hingga akses internet yang dapat membantu anak-anak mengenal informasi secara lebih luas. Istilah “buku adalah jendela dunia” bukan hanya sekadar kalimat, tetapi menjadi pengingat bahwa membaca bisa membuka wawasan dan membawa kita menuju kehidupan yang lebih baik. Karena itulah, penyediaan fasilitas yang tepat sangat penting dalam upaya menumbuhkan minat membaca pada anak-anak, terutama siswa SD/MI yang masih berada pada tahap awal perkembangan literasi.

Dalam bukunya, Muslimin menuliskan bahwa fenomena penanaman literasi masih sangat jauh dalam diri pelajar bahkan masyarakat, baik pelajar maupun masyarakat masih belum menyukai literasi. Minat baca siswa SD/MI terhadap buku yang berisi penuh dengan teks sedikit kurang. Anak-anak lebih menyukai sesuatu yang terdapat animasinya karena menurut anak-anak hal tersebut lebih menarik daripada harus membaca buku yang penuh dengan tulisan. Anak-anak seharusnya belajar dengan baik di usia yang masih sangat muda ini. Pembelajaran yang dapat mereka lakukan selain dari sekolah dan bimbingan guru, tentunya perlu diimbangi dengan belajar sendiri juga di rumah. Melalui membaca maka ilmu pengetahuan yang terkandung di dalam sumber bacaan akan terserap ke otak kita. Dengan membaca, akan menambah kosakata dalam bahasa dan juga menambah keterampilan dalam berkomunikasi.



Problematika yang sedang berjalan saat ini adalah tentang rendahnya keinginan anak terutama siswa SD/MI untuk membaca baik itu buku sekolah maupun buku di luar materi pembelajaran. Kenyataan yang terjadi saat ini, Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang tingkat minat baca masyarakatnya tergolong rendah. Pada tingkat pendidikan dasar, kebiasaan membaca anak-anak masih rendah. Kurangnya minat baca anak disebabkan oleh rasa bosan dan malas melihat teks-teks yang panjang dan hanya berisi penjelasan saja tanpa adanya animasi. Apalagi di zaman saat ini, teknologi bisa diakses oleh siapa pun termasuk anak-anak. Anak di tingkat sekolah dasar terkadang cenderung memilih membuka handphone ketimbang harus membaca buku pelajaran mereka. Sebagian anak lebih suka bermain game, ada juga yang lebih suka menonton kartun atau film. Hal ini menandakan bahwa anak kurang tertarik untuk membaca buku karena ada hal yang lebih menarik perhatian untuk dilakukan oleh mereka.

Di era digital saat ini, komik digital mulai banyak dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Tampilan visual yang penuh warna, alur cerita yang sederhana, serta penyajian materi yang tidak membosankan membuat komik digital lebih mudah diterima oleh anak-anak. Media ini memungkinkan siswa memahami konsep pembelajaran melalui kombinasi teks dan gambar, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, komik digital dianggap lebih fleksibel dan ramah lingkungan karena dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa memerlukan bahan cetak.

Topik penggunaan media komik digital dalam pembelajaran telah banyak dibahas, terutama terkait dengan peningkatan hasil belajar dan kemampuan membaca pemahaman siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa komik digital yang interaktif dan menarik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif sekaligus ramah lingkungan. Misalnya, penelitian oleh Narestuti dkk. (2021) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari 54% menjadi 93% melalui komik digital. Penelitian oleh Miranda dan Dafit (2024) mengembangkan komik digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD dengan model 4D, yang terbukti sangat layak digunakan karena menggabungkan unsur bahasa, visual, dan pedagogi. Selain itu, Ghazalah dkk. (2023) mengembangkan komik strip elektronik berbasis model ADDIE yang efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman sekaligus menanamkan nilai kebangsaan.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komik digital mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan membaca pemahaman, sebagian besar masih belum menyoroti secara khusus aspek minat membaca siswa. Padahal, minat membaca merupakan fondasi yang sangat penting dalam pengembangan literasi sejak tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, studi literatur ini memerlukan perspektif baru yang meninjau bagaimana media komik digital tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pemicu ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca.

Tinjauan terhadap berbagai sumber menunjukkan bahwa komik digital memiliki potensi besar dalam menumbuhkan minat membaca karena menghadirkan kombinasi visual dan teks yang lebih mudah dipahami oleh anak usia SD/MI. Unsur gambar, warna, dan alur cerita yang menarik dapat membantu siswa fokus dan merasa lebih nyaman saat membaca, terutama bagi mereka yang kurang tertarik pada bacaan panjang dan penuh teks. Studi literatur ini memandang bahwa penggunaan komik digital dapat menjadi strategi efektif untuk membangun kebiasaan membaca sejak dini, terlebih karena beberapa sekolah masih belum memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran maupun sebagai sarana literasi.

Dengan meninjau penelitian-penelitian terdahulu, studi literatur ini berupaya menjelaskan bagaimana komik digital dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas IV SD/MI. Harapannya, kajian ini dapat memperkaya pemahaman tentang pentingnya penggunaan media visual seperti komik dalam mendukung gerakan literasi dan mendorong sekolah untuk lebih mengintegrasikan media tersebut dalam pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

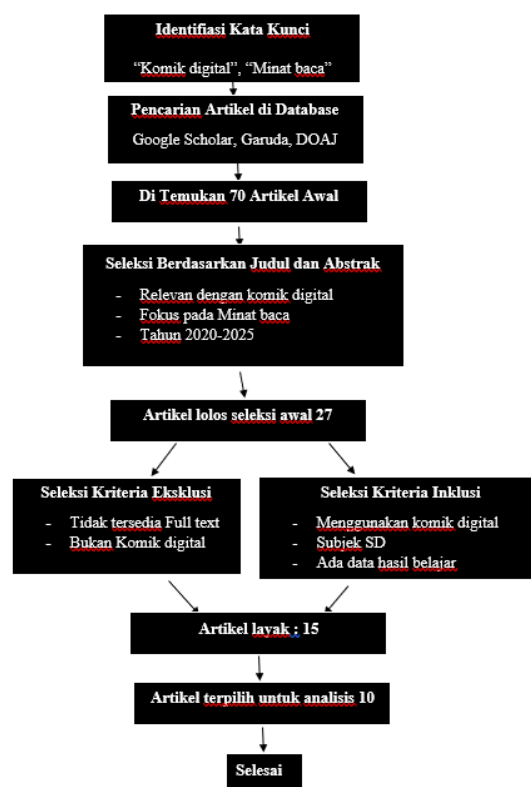
Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) karena penelitian tidak



dilakukan secara langsung di lapangan, melainkan melalui proses peninjauan, identifikasi, dan analisis terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu yang membahas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan minat membaca siswa SD/MI. Metode ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan, efektivitas, serta kecenderungan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran literasi. Sesuai dengan pendapat Cohen, Manion, dan Morrison (2021), penelitian kepustakaan dilakukan secara sistematis melalui tahapan pengumpulan, pengkajian, dan sintesis literatur untuk memahami konsep dan temuan penelitian secara mendalam. Oleh karena itu, SLR dipandang relevan dan tepat karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai peran komik digital dalam meningkatkan minat baca pada peserta didik sekolah dasar.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi melalui penelusuran berbagai literatur ilmiah, seperti artikel jurnal nasional terakreditasi SINTA, prosiding, dan publikasi akademik lainnya yang relevan. Pencarian dilakukan melalui Google Scholar, Garuda, SINTA, dan DOAJ dengan menggunakan kata kunci “komik digital,” “minat membaca siswa SD/MI,” “media pembelajaran visual,” dan “literasi sekolah dasar.” Peneliti menetapkan rentang publikasi tahun 2018–2025 agar data yang diperoleh selaras dengan perkembangan inovasi teknologi dan media pembelajaran digital. Dari hasil penelusuran awal ditemukan sekitar 45–60 artikel, kemudian disaring melalui kriteria inklusi dan eksklusi hingga diperoleh 10 artikel utama yang layak dianalisis lebih lanjut.

Bagan Proses Seleksi Artikel



Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik *content analysis* untuk mengidentifikasi pola, temuan utama, serta kecenderungan hasil penelitian mengenai penggunaan komik digital. Analisis dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, artikel diseleksi dan diklasifikasikan berdasarkan kesesuaian tema dengan fokus penelitian. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun temuan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga hubungan antara komik digital dan minat baca siswa dapat terlihat dengan jelas. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan keseluruhan data



untuk menemukan kecenderungan umum mengenai efektivitas komik digital dalam meningkatkan minat membaca siswa SD/MI.

Melalui metode SLR ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana komik digital berkontribusi dalam meningkatkan minat baca, sekaligus menjadi rujukan bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis dari 10 (sepuluh) Artikel yang memaparkan mengenai Penggunaan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa KLS IV SD/MI dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Analisis Sintesis Pencarian Artikel

N o	Judul Penelitian	Nama Penulis	Jenis Penelitian	Karakteristik media komik SD/MI	Indikator minat baca yang relevan untuk siswa SD/MI	Tantangan dan peluang dalam penerapan komik digital	Efektivitas komik digital dibandingkan dengan media bacaan konvensional
1.	Meningkatkan Minat Membaca dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Komik	Proceding PPG Daljab FKIP UMSurabaya	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Media komik digunakan sebagai sarana pembelajaran visual yang menggabungkan gambar dan teks naratif untuk menarik perhatian siswa serta membantu pemahaman materi. Komik juga dirancang sesuai konteks pembelajaran dan usia siswa SD.	Indikator minat baca meliputi meningkatnya ketertarikan siswa terhadap bacaan, keinginan membaca ulang, peningkatan konsentrasi saat membaca, dan meningkatnya partisipasi dalam kegiatan membaca	Tantangan: keterbatasan waktu guru untuk membuat komik, serta kurangnya ketersediaan media digital yang sesuai. Peluang: media komik mampu memotivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta mudah dipahami.	Media komik lebih efektif dibandingkan bacaan konvensional karena mampu meningkatkan nilai belajar dari pra-siklus 63,75 menjadi 88,75 pada siklus II. Hal ini menunjukkan peningkatan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan.
2.	Peranan Media Pembelajaran	Muhammad Reizal Muhai	Penelitian Kepustakaan	Media komik digambarkan sebagai perpaduan teks	Indikator minat baca mencakup	Tantangan: ketersediaan media komik digital masih	Penggunaan media komik terbukti



	Komik terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar	min, Nia Uzlifatun Ni'mah, Danang Pratama Listryanto (2023)	(Library Research)	dan gambar yang menarik, sederhana, mudah dipahami, serta menumbuhkan imajinasi siswa. Komik berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran dan membuat siswa aktif serta kreatif dalam memahami isi bacaan.	p: meningkatnya motivasi dan ketertarikan membaca, kemampuan memahami isi bacaan, peningkatan konsentrasi saat membaca, dan kebiasaan membaca yang lebih rutin	terbatas dan guru perlu kreativitas tinggi untuk menyesuaikan isi dengan karakter siswa. Peluang: media komik mudah diterima, meningkatkan semangat belajar, dan dapat diterapkan pada berbagai mata Pelajaran.	meningkatkan kemampuan membaca dibandingkan metode konvensional. Beberapa penelitian yang dikaji menunjukkan peningkatan skor membaca siswa dari pra ke pasca perlakuan, serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna
3.	Pengaruh Strategi Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) Berbantuan Media Komik Digital terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik di Sekolah Dasar	Desti Setianingsih, Indah Nurmahani, dan Nadia Tiara Antik Sari (2024)	Penelitian Kuantitatif (Pre-Eksperimen, One Group Pretest-Posttest Design)	Media komik digital dibuat menggunakan aplikasi seperti Canva dan dilengkapi animasi audio-visual. Komik berisi gambar dan teks naratif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami isi bacaan.	Indikatornya mencakup peningkatan motivasi membaca, pemahaman isi teks, kemampuan menjawab pertanyaan bacaan, dan keaktifan siswa dalam proses membaca interaktif melalui	Tantangan: perlu kesiapan guru dalam membuat dan mengintegrasikan komik digital dengan strategi SQ3R. Peluang: media komik digital meningkatkan interaksi belajar, minat membaca, dan memungkinkan pembelajaran lebih menyenangkan.	Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 72,29 (pretest) menjadi 90,00 (posttest), dengan pengaruh sebesar 36,2% terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa. Ini membuktikan efektivitas tinggi media komik digital



					langkah SQ3R.		dibandingkan bacaan konvensional.
4.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar		Kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (<i>One Group Pretest-Posttest Design</i>)	Media berbasis teknologi dengan kombinasi teks, gambar, dan animasi. Dapat diakses melalui handphone/laptop, bersifat interaktif dan naratif, serta menyajikan cerita sederhana yang mudah dipahami siswa SD. Komik digital menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan motivasi belajar.	Ketertarikan terhadap bacaan, keterlibatan aktif saat membaca, kemampuan memahami isi teks, kemampuan menceritakan kembali isi bacaan, menjawab pertanyaan terkait bacaan, serta meningkatnya motivasi membaca.	Tantangan: Guru belum terbiasa menggunakan media digital, keterbatasan perangkat, dan adaptasi isi komik terhadap usia siswa. Peluang: Media menarik dan kontekstual, meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca, serta mendorong inovasi guru dalam pembelajaran berbasis teknologi.	Berdasarkan uji <i>Paired Sample t-Test</i> , nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan peningkatan signifikan keterampilan membaca. Nilai rata-rata meningkat dari 54,16 menjadi 71,48 setelah penggunaan komik digital. Hal ini membuktikan bahwa komik digital lebih efektif dibandingkan media konvensional.
5.	Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD	Dea Miranda dan Febrina Dafit — Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,	Penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model 4D (Define, Design, Develop,	Media berbentuk komik digital edukatif yang dirancang dalam format PDF , berisi teks, ilustrasi, dan balon dialog yang menarik untuk membantu siswa memahami isi	Ketertarikan terhadap bacaan bergambar, kemampuan memahami isi cerita, kemampuan menjawab	Tantangan: Guru belum optimal memanfaatkan media digital; variasi media bacaan yang terbatas; kebiasaan siswa lebih sering menggunakan gadget untuk hiburan.	Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan 91,32% (kategori sangat valid) setelah perbaikan dari para ahli materi, bahasa, dan



		Univer sitas Islam Riau	Dissemi nate), namun hanya sampai tahap <i>Develop ment</i> .	bacaan. Komik disusun dengan bahasa sederhana, alur cerita logis, serta warna dan desain visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD.	b pertanyaa n bacaan, kemampu an meringka s dan mencerita kan kembali isi teks, serta peningkat an motivasi membaca	Peluang: Komik digital menarik perhatian siswa, meningkatkan pemahaman teks, memotivasi siswa membaca, dan menjadi media inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.	desain. Aspek desain memperoleh skor tertinggi 98,21%. Hal ini membuktika n bahwa media komik digital lebih menarik, mudah dipahami, dan efektif dibandingka n bacaan konvensiona l dalam meningkatk an kemampuan membaca pemahaman siswa SD.
6.	Pengemba ngan Media Komik Strip Elektronik untuk Meningka tkan Keterampi lan Membaca Pemaham an Teks Narasi	Khansa Nur Ghazal ah, Sri Sukasi h, Sukardi , Aldina Eka Andria ni (2023)	Research and Develop ment (R&D) dengan model ADDIE	Komik strip elektronik berbentuk cerita sejarah (proklamasi), full color, dibuat dengan Clip Studio Paint & Photoshop, dipublikasikan secara digital, terdapat halaman tujuan, KD & indikator, materi, latihan & glosarium	Ketertari kan pada bacaan, perhatian saat membaca , inisiatif mencari bacaan lain, frekuensi membaca , antusias membaha s isi cerita	Tantangan: keterbatasan gawai, keterampilan IT guru, jaringan internet, siswa fokus ke gambar saja. Peluang: visual menarik, sesuai gaya belajar SD, meningkatkan motivasi & pemahaman cerita, inovatif & interaktif	Efektif: nilai N-gain 0,39 – 0,46 kategori sedang, uji t signifikan. Komik digital lebih meningkatk an keterampil an membaca pemahaman daripada hanya menggunak an teks buku biasa
7.	<i>“Penerap an Media Pembelaja ran Komik Digital untuk</i>	Agi Septiari Narestu ti, Diah Sudiart i, dan	pendekat an kualitatif dengan jenis Penelitian	penelitian ini menggabungk an gambar dan kata-kata menjadi sebuah alur	ketertarik an siswa terhadap media bacaan serta	Penerapan media komik digital memiliki peluang besar dalam	hasil penelitian, terjadi peningkatan hasil belajar secara



	<i>Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."</i>	Umi Nurjanah	n Tindakan Kelas (PTK), yang berfokus pada penerapan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa	cerita yang mudah diserap oleh siswa. Media ini bersifat ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas, hemat biaya, dan fleksibel dalam penggunaannya. Selain itu, komik digital mampu menarik semangat dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar, serta memudahkan mereka memahami bentuk atau contoh spesifik dari tujuan materi melalui ilustrasi gambar yang jelas dan menarik.	kemauan untuk membaca. Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi karena tampilan komik digital yang berwarna, atraktif, dan memiliki format menarik. Media ini juga menumbuhkan kemauan membaca siswa karena menyajikan bacaan yang menyenangkan dan mudah dipahami.	menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Siswa menjadi lebih senang belajar dan mudah memahami serta mengingat materi yang disampaikan. Namun, penerapan media ini juga memiliki tantangan, seperti kebutuhan alokasi waktu yang lebih panjang dalam proses pembelajaran, tuntutan terhadap siswa agar memiliki minat baca yang baik, serta risiko munculnya ketergantungan pada media bergambar yang dapat menyebabkan siswa enggan membaca buku tanpa ilustrasi	signifikan, yaitu dari 54% pada pra-siklus (media konvensional) menjadi 61% pada siklus I (awal penerapan komik digital), dan meningkat tajam hingga 93% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa komik digital mampu menumbuhkan minat baca, meningkatkan motivasi belajar, serta memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran.
8.	komik digital sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan	Ransirandeh, Nurhadi Amaliyah ^{21,2}	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian	Media visual dan naratif berisi gambar serta teks cerita runtut. Dapat diakses lewat HP, laptop, atau	Ketertarikan terhadap bacaan bergambar atau cerita. Antusias	Tantangan: Keterbatasan fasilitas digital di sekolah. Sebagian guru belum terbiasa membuat atau memakai media digital.	= Nilai siswa meningkat signifikan ($p = 0,001 < 0,05$) setelah menggunakan komik



	an membaca pemahaman siswa sekolah dasar	kan guru sekolah dasar, universitas megarezy ma kassa	n pra-eksperimen (Pre-Eksperimental)	tablet, baik online maupun offline. Menarik dan interaktif, membuat siswa lebih fokus, antusias, dan aktif. Menyajikan ilustrasi konkret yang membantu memahami isi bacaan. Kombinasi visual dan teks mempermudah pemahaman konsep bahasa	me dan perhatian saat membaca. Frekuensi membaca meningkat secara mandiri. Respon positif terhadap kegiatan membaca. Keterlibatan aktif dalam diskusi isi bacaan dan keinginan mencari bacaan baru.	Risiko siswa lebih fokus pada gambar daripada isi bacaan. Peluang: Meningkatkan motivasi dan minat baca siswa. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Mendorong inovasi pembelajaran berbasis digital.	digital. Aksi vitalitas dan respon siswa kategori baik-sangat baik (rata-rata > 3,5) Ketuntasan klasikal > 85% dan nilai rata-rata di atas KKM (75). Komik digital lebih efektif dan menarik dibanding buku teks biasa karena memadukan gambar, narasi, dan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa.
9.	ke efektifan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas v SD Muhammadiyah Tello baru kota makassar	Nurhadifah Amaliyah2, Eka Fitriana Hs3), Bellona Mardhatillah Sabillah4) 1PGSD FKIP Universitas Megarezy	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen (Pre-Eksperimental)	Media visual berisi gambar dan teks yang menarik. Dapat diakses lewat HP, laptop, atau tablet. Membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Mempermudah pemahaman isi bacaan. Berfungsi sebagai media edukatif dan interaktif.	Ketertarikan terhadap bacaan. Frekuensi dan durasi membaca. Keterlibatan saat membaca. Respons positif terhadap kegiatan membaca. Keinginan mencari bacaan	tantangan. Keterbatasan perangkat dan internet. Guru belum terbiasa dengan media digital. Fokus siswa bisa teralihkan ke gambar saja. Peluang: Meningkatkan motivasi dan pemahaman. Menumbuhkan literasi digital sejak dini. Mendorong inovasi guru dalam pembelajaran	Nilai rata-rata siswa meningkat dari 43,86 ke 81,36. Respon siswa sangat baik (3,5). Ketuntasan klasikal 86,3% (kategori cukup efektif). Lebih menarik dan memotivasi dibanding media teks konvensional



					baru.		l.
10.	Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah	Rofiatun Nisail PGMI, Tarbiyah, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Fattah, Lamonangan, Indonesia	Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).	Media berbasis cerita bergambar digital yang bisa diakses lewat smartphone. Menggunakan tokoh kartun (Nussa dan Rara) agar dekat dengan dunia anak. Memuat alur cerita pembelajaran tematik, KI, KD, dan tujuan pembelajaran. Dilengkapi warna menarik, teks singkat, dan navigasi mudah. Dapat digunakan secara mandiri di rumah dan offline, membantu siswa belajar menyenangkan	Menurut Maharani (2017) dan Galuh (2011), indikator nya meliputi: Perasaan senang terhadap kegiatan membaca. Ketertarikan pada bahan bacaan. Perhatian dan fokus saat membaca. Keterlibatan aktif seperti berdiskusi tentang bacaan. Kebiasaan membaca mandiri tanpa disuruh.	Tantangan: Tidak semua siswa memiliki perangkat dan kemampuan digital. Guru belum terbiasa membuat media berbasis aplikasi. Gambar berwarna kadang membuat siswa kurang tertarik membaca teks panjang. Peluang: Meningkatkan motivasi dan minat baca siswa. Menjadikan HP sebagai media pembelajaran yang bermanfaat. Mendorong literasi digital dan pembelajaran mandiri. Menjadikan belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual	Sebelum diterapkan: minat baca siswa hanya 43,63% (kategori rendah). Setelah diterapkan: media dinilai sangat menarik (94,86%), valid oleh ahli (>91% kategori sangat baik). Respon siswa menunjukkan peningkatan minat baca signifikan dan lebih rajin membaca mandiri. Komik digital lebih efektif dibanding media bacaan biasa karena memadukan visual, teks, dan interaksi.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian yang mengkaji penggunaan media komik digital dalam



pembelajaran di SD/MI, dapat disimpulkan bahwa komik digital secara konsisten menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan minat baca, motivasi belajar, dan kemampuan memahami bacaan. Hal ini disebabkan karena komik digital menggabungkan elemen visual, teks, dan alur cerita menarik yang sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar. Selain memberikan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan, media ini juga memudahkan siswa dalam menangkap pesan dan materi pembelajaran secara lebih konkret. Berbagai penelitian terdahulu menguatkan bahwa komik digital bukan hanya mampu memperbaiki hasil belajar, tetapi juga berpotensi besar menumbuhkan kebiasaan membaca sejak dini.

Selain itu, kecenderungan siswa SD/MI yang lebih tertarik pada media bergambar membuat komik digital menjadi pilihan yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan belajar mereka. Melalui tampilan visual yang atraktif, penyajian bahasa yang sederhana, serta alur cerita yang runtut, komik digital mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses membaca. Tidak hanya itu, media ini juga dinilai lebih praktis, ramah lingkungan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin dekat dengan kehidupan anak-anak. Dengan berbagai keunggulan tersebut, penelitian-penelitian terdahulu memberikan gambaran kuat mengenai potensi komik digital sebagai media yang efektif dalam meningkatkan minat baca maupun pemahaman membaca siswa SD/MI.

Media Komik adalah sarana pembelajaran visual yang menggabungkan gambar dan teks naratif untuk menarik perhatian siswa SD. Peningkatan minat baca diukur melalui meningkatnya ketertarikan siswa, keinginan membaca ulang, dan peningkatan konsentrasi saat membaca. Tantangan yang ditemukan adalah keterbatasan waktu guru untuk membuat komik dan kurangnya ketersediaan media digital. Efektivitas media komik terbukti mampu meningkatkan nilai belajar secara signifikan dari pra-siklus (63,75) menjadi 88,75 pada Siklus II. Hal ini menunjukkan peningkatan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Media Komik digambarkan sebagai perpaduan teks dan gambar yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami yang menumbuhkan imajinasi siswa. Indikator minat baca mencakup meningkatnya motivasi, kemampuan memahami isi bacaan, peningkatan konsentrasi, dan kebiasaan membaca yang lebih rutin. Tantangan yang dihadapi adalah ketersediaan media komik digital yang masih terbatas dan perlunya kreativitas tinggi guru. Penggunaan media komik terbukti meningkatkan kemampuan membaca dibandingkan metode konvensional, serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Media Komik Digital dibuat menggunakan aplikasi seperti Canva, dilengkapi animasi audio-visual, dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman diukur melalui peningkatan motivasi membaca, pemahaman isi teks, dan keaktifan siswa. Tantangannya adalah perlunya kesiapan guru dalam membuat dan mengintegrasikan komik digital dengan strategi SQ3R. Efektivitasnya dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 72,29 (pretest) menjadi 90,00 (posttest), dengan pengaruh sebesar 36,2% terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Hasil penelitian menganalisis bahwa media yang digunakan adalah Komik Digital berbasis teknologi dengan kombinasi teks, gambar, dan animasi yang bersifat interaktif dan naratif. Indikator minat baca meliputi ketertarikan terhadap bacaan, keterlibatan aktif, dan kemampuan memahami isi teks. Tantangan yang ditemukan adalah guru belum terbiasa menggunakan media digital dan keterbatasan perangkat. Efektivitasnya dibuktikan melalui uji Paired Sample t-Test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai rata-rata meningkat dari 54,16 menjadi 71,48, membuktikan bahwa komik digital lebih efektif dibandingkan media bacaan konvensional.

Media Komik Digital Edukatif dirancang dalam format PDF, berisi ilustrasi, dan balon dialog yang menarik, disusun dengan bahasa sederhana. Indikator minat baca diukur dari ketertarikan terhadap bacaan bergambar, kemampuan memahami cerita, dan peningkatan motivasi membaca. Tantangannya adalah guru belum optimal memanfaatkan media digital dan kebiasaan siswa menggunakan gadget untuk hiburan. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan 91,32% (kategori sangat valid) setelah perbaikan, membuktikan bahwa media komik digital lebih menarik, mudah dipahami, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa SD.



Komik Strip Elektronik berbentuk cerita sejarah, dibuat dengan Clip Studio Paint & Photoshop, dan dipublikasikan secara digital. Minat baca diukur dari ketertarikan pada bacaan, perhatian saat membaca, dan inisiatif mencari bacaan lain. Tantangan utama adalah keterbatasan gawai, keterampilan IT guru, dan risiko siswa fokus ke gambar saja. Efektivitasnya ditunjukkan dengan nilai N-gain \$0,39 – 0,46\$ (kategori sedang) dan uji t yang signifikan, menyimpulkan bahwa komik digital lebih meningkatkan keterampilan membaca pemahaman daripada hanya menggunakan teks buku biasa.

Media Komik Digital menggabungkan gambar dan kata-kata menjadi alur cerita yang mudah diserap, bersifat ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel. Indikator minat baca diukur dari ketertarikan siswa terhadap media dan kemauan untuk membaca karena tampilannya yang atraktif. Penerapan media ini memiliki peluang besar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif, namun tantangannya adalah kebutuhan alokasi waktu yang lebih panjang dan risiko ketergantungan pada media bergambar. Hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar secara signifikan dari 54% (pra-siklus) menjadi 93% (Siklus II), membuktikan bahwa komik digital mampu menumbuhkan minat baca dan motivasi belajar.

Komik digital adalah media visual dan naratif berisi gambar serta teks cerita runtut yang menyajikan ilustrasi konkret. Minat baca diindikasikan oleh ketertarikan terhadap bacaan bergambar, antusiasme saat membaca, dan peningkatan frekuensi membaca secara mandiri. Tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas digital di sekolah dan risiko siswa lebih fokus pada gambar. Efektivitasnya terbukti dengan nilai siswa yang meningkat signifikan ($p = 0,001 < 0,05$), ketuntasan klasikal $>85\%$, dan membuktikan bahwa komik digital lebih efektif dan menarik dibanding buku teks biasa.

Media komik digital adalah media visual berisi gambar dan teks yang menarik, berfungsi sebagai media edukatif dan interaktif. Indikator minat baca meliputi ketertarikan terhadap bacaan, frekuensi membaca, dan respons positif terhadap kegiatan membaca. Tantangannya adalah keterbatasan perangkat/internet dan guru belum terbiasa dengan media digital. Hasil menunjukkan nilai rata-rata siswa meningkat dari 43,86 ke 81,36, dengan ketuntasan klasikal $86,3\%$ (kategori cukup efektif), membuktikan bahwa media ini lebih menarik dan memotivasi dibanding media teks konvensional.

Media Komik Digital berbasis cerita bergambar yang bisa diakses lewat smartphone menggunakan tokoh kartun dan memuat alur cerita pembelajaran tematik. Minat baca diukur dari perasaan senang terhadap kegiatan membaca, perhatian, dan kebiasaan membaca mandiri. Tantangannya meliputi tidak semua siswa memiliki perangkat dan guru belum terbiasa membuat media berbasis aplikasi. Setelah diterapkan, media dinilai sangat menarik ($94,86\%$) dan valid oleh ahli ($>91\%$), serta respon siswa menunjukkan peningkatan minat baca signifikan. Komik digital lebih efektif dibanding media bacaan biasa karena memadukan visual, teks, dan interaksi.

Sehingga secara menyeluruh pembahasan literatur review ini mengungkapkan bahwa pengoperasian media komik digital sebagai teknologi dalam pembelajaran mampu menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan membaca pemahaman siswa serta kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Menghadapi tantangan yang ada, seperti keterbatasan perangkat digital dan perlunya keterampilan IT guru, pembelajaran di era digital mampu dioptimalkan dengan sarana dan prasarana yang tersedia. Media komik digital yang bersifat menarik, interaktif, dan mudah dipahami ini mampu memberikan dukungan pada guru profesional dalam menghadapi era serba digital pada saat ini, sekaligus mendorong inovasi guru dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

4. SIMPULAN

Telaah literatur menunjukkan bahwa media komik digital pada pembelajaran SD/MI memiliki karakteristik visual-naratif yang terstruktur, mudah dipahami, dan didukung fitur interaktif melalui berbagai aplikasi digital. Karakteristik tersebut selaras dengan indikator minat baca siswa sekolah dasar, seperti ketertarikan terhadap bacaan bergambar, meningkatnya motivasi dan fokus membaca,



serta terbentuknya kebiasaan membaca mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang cenderung responsif terhadap rangsangan visual.

Meskipun penerapannya di sekolah masih menghadapi kendala terutama keterbatasan perangkat, kemampuan teknologi guru, dan akses internet literatur menegaskan bahwa komik digital menawarkan peluang pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan efisien. Efektivitasnya juga terbukti lebih tinggi dibandingkan bacaan konvensional, tercermin dari peningkatan minat baca, pemahaman isi, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media komik digital layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam upaya penguatan literasi membaca di SD/MI.

Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menguji penggunaan komik digital pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda agar hasilnya lebih menyeluruh. Pengembangan komik digital dengan fitur interaktif seperti audio, animasi, atau gamifikasi juga dapat diteliti untuk melihat peningkatan minat baca secara lebih optimal. Selain itu, diperlukan kajian mengenai kesiapan guru dan fasilitas sekolah dalam penerapan media digital. Penelitian berikutnya juga dapat membandingkan beberapa platform komik digital untuk menentukan media yang paling efektif dan mudah diakses oleh siswa. Dengan begitu, komik digital dapat dimaksimalkan sebagai media literasi yang relevan dan berkelanjutan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Miranda, Dea, and Febrina Dafit. "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD" 8, no. 5 (2024): 3649–57.
- Muhaimin, Muhamad Reizal, and Danang Pratama Listryanto. "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP" 4, no. 1 (2023).
- Muslimin. *Menumbuhkan Budaya Literasi Dan Minat Baca Dari Kampung*. Kota Terbit: Penerbit, n.d.
- Narestuti, Agi Septiari, Diah Sudiarti, Umi Nurjanah, Universitas Islam Jember, Jawa Timur, Komik Digital, and Hasil Belajar. "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 6, no. 20 (2021): 305–17.
- Nisa, Rofiatun. "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah," n.d.
- Rande, Ransi, Nurhadifah Amaliyah, and Eka Fitriana Hs. "KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH IDI TELLO BARU KOTA MAKASSAR" 10, no. September (2025).
- Rande, Ransi, Nurhadifah Amaliyah, Media Pembelajaran, Membaca Pemahaman, Learning Media, and Reading Comprehension. "KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR" 2, no. 3 (2024): 113–20.
- Setianingsih, Desi, Indah Nurmahanani, Nadia Tiara Antik Sari, and Universitas Pendidikan Indonesia. "Pengaruh Strategi Survey, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW, (SQ3R) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK" 09, no. September (2024).
- Sukasih, Sri. "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP ELEKTRONIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS NARASI" 12, no. 1 (2023): 42–47.
- Suradin, Meirza Nanda Faradita, and Ishwahyuni. "Meningkatkan Minat Membaca Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Komik □□□□□□," 2003, 219–26.
- Syahfitri, Dhea Mutiara, and Mandra Saragih. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar," 2025, 45–58.