

Pengaruh Media Digital Komik Terhadap Keterampilan Siswa Dalam Memahami Isi Cerita

Adela^{a,1}, Myrna Apriany Lestari, M.Pd^{a,2}, Yuniarti, M.Pd^{a,3}

^aPendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan.

E-mail: ¹20211510014@uniku.ac.id, ²myrna@uniku.ac.id, ³yuniarti@uniku.ac.id

Abstract— Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh media digital komik terhadap keterampilan siswa dalam memahami isi cerita siswa kelas IV SD Negeri 1 Garawangi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control grup design*. Penelitian ini diimplementasikan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Garawangi dengan jumlah 27 siswa kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan 27 siswa kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Data yang diperoleh kemudian di analisis menggunakan uji statistik yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji t) dan uji N-Gain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan siswa dalam memahami isi cerita yang menggunakan media digital komik dibuktikan dengan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} 16,6 > t_{tabel} 1,67$ sehingga H_1 diterima dan terdapat perbedaan peningkatan keterampilan siswa dalam memahami isi cerita yang pembelajarannya menggunakan media digital komik dapat dibuktikan dengan hasil uji N-gain memperoleh nilai n-gain 0,52 dengan kriteria “sedang”.

Kata kunci : Media digital komik, Keterampilan Memahami Isi Cerita

Abstract— *Study is to find out whether there is an influence of comic digital media on students' skills in understanding the content of stories of grade IV students of SD Negeri 1 Garawangi in Indonesian Language Subjects. The research method used was a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. This research was implemented in grade IV students of SD Negeri 1 Garawangi with a total of 27 students in class IV-A as the experimental class and 27 students in class IV-B as the control class. The data collection technique used is a test. The data obtained was then analyzed using statistical tests which included normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests (t tests) and N-Gain tests. The results of this study show that there are differences in students' skills in understanding the content of stories using comic digital media, as evidenced by the results of the t-test obtained with a t-count of 16.6 > a table of 1.67 so that H_1 is accepted and there is a difference in the improvement of students' skills in understanding the content of stories whose learning using comic digital media can be evidenced by the results of the N-gain test obtaining an n-gain value of 0.52 with the "moderate" criterion.*

Keywords: Digital media comics, skills to understand the content of stories



This is an open access article under the CC BY-SA License.

DOI: <https://doi.org/10.25134/jiar.v3i1.48>

Corresponding Author:

Author [Adela],
Department [Pendidikan Guru Sekolah Dasar],
Institution [Universitas Kuningan],
Email [20211510014@uniku.ac.id]

Article Info:

Received: xx – xx - xxxx
Accepted: xx – xx - xxxx
Published: xx – xx - xxxx

I. PENDAHULUAN

Pada era perkembangan modern seperti sekarang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) sangat berkembang dengan pesat, salah satunya pada kehidupan manusia yang dimana kegiatan membaca tidak bisa dipisahkan. Membaca menjadi salah satu aktivitas manusia untuk menimba ilmu sekaligus membuka alam pikiran. Dalam aktivitas membaca dengan memahami bacaan menjadi salah satu tuntutan bagi siswa sekolah dasar, karena setiap pembelajaran terdapat bahan bacaan dan siswa harus bisa membaca hingga memahami isinya (Inayah *et al.*, 2021).

Membaca pada hakikatnya yaitu suatu kegiatan yang melibatkan banyak hal, dimana tidak hanya melafalkan sebuah tulisan saja, akan tetapi juga melibatkan proses visual seperti menerjemahkan huruf kedalam bahasa lisan serta kemampuan dalam berpikir. Adapun tujuan membaca merupakan kemampuan siswa dalam memahami sebuah isi cerita yang terkandung dalam bacaan. Siswa tidak hanya sebatas membaca saja, akan tetapi perlu mengungkapkan suatu pesan atau informasi dari suatu isi dari bacaan baik secara lisan maupun tulisan (Fauziah, Vicky; Andriana, 2023). Sedangkan menurut Hilda Melani Purba *et al.*, (2023) keterampilan membaca merupakan kegiatan untuk mendapat dan memperoleh sebuah informasi. Tingkatan proses penguasaan membaca siswa pada kelas tinggi dimulai dari kelas IV, V, VI dimana pada tahap ini siswa tidak hanya sekedar membaca akan tetapi siswa mampu memahami dan menggali informasi yang terdapat dalam bacaan (Adha Zam-Zam Hariro *et al.*, 2024).

Berdasarkan *Programme For Internasional Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor kemampuan membaca siswa di Indonesia masih tergolong rendah yaitu sebesar 371 jauh dibawah rata-rata negara OECD (Organisation for economic cooperation and development) yang mencapai 476 point. Hasil PISA tersebut menunjukkan kemampaan literasi membaca siswa Indonesia masih jauh dibawah dibandingkan dengan negara lain. Dalam kemampuan membaca hanya 25% siswa Indonesia yang mencapai tingkat kemahiran membaca level dua yaitu kemampuan untuk memahami serta menafsirkan makna dari teks yang dibaca. Angka ini sangat rendah jika dibandingkan dengan rata-rata siswa di negara-negara OECD, dimana sekitar 74% siswa telah mencapai tingkat kemahiran tersebut (Amelia *et al.*, 2024).

Rendahnya kemampuan memahami cerita ini juga ditemukan dalam hasil observasi awal yaitu Pada pelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan siswa dalam memahami isi cerita masih rendah. Hal ini terlihat ketika guru menyampaikan cerita naratif, fabel, atau cerita sejarah, banyak siswa kurang tertarik dan cepat merasa bosan, terutama jika teksnya panjang dan dianggap tidak menarik. Saat diminta menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita, banyak siswa kesulitan menemukan informasi penting seperti tokoh, latar, alur, dan pesan moral cerita. Selain itu peneliti juga mewawancarai Bapak Endang, guru kelas IV SDN 1 Garawangi. Beliau menyampaikan

bahwa masih banyak siswa yang kesulitan memahami bacaan, terutama cerita. Siswa butuh waktu lama untuk memahami isi bacaan, bahkan setelah membaca berulang kali, mereka tetap belum paham. Selama ini, media digital yang digunakan hanya berupa PPT dan itu pun jarang, selebihnya hanya menggunakan buku. Akibatnya, siswa kurang tertarik dan merasa bosan saat membaca. Meskipun siswa sudah lancar membaca, mereka belum bisa memahami isi dan makna cerita dengan baik karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

Seiring perkembangan teknologi dan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif (Daniyati *et al.*, 2023). Salah satu alternatif media yang terbukti efektif adalah komik digital. Komik digital tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga gambar visual yang menarik dan mendukung narasi, sehingga dapat membantu siswa memahami elemen cerita seperti tokoh, latar, alur, dan pesan moral secara lebih konkret. Penelitian sebelumnya oleh Sito Resmi *et al.* (2022) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan pemahaman membaca dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa.

Penelitian-penelitian lain seperti yang dilakukan oleh Latifah (2023) dan Marlina & Subrata (2023) juga menunjukkan hasil yang serupa, di mana komik digital mampu memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan media teks konvensional. Namun, kebanyakan studi hanya menyoroti aspek umum dari literasi atau peningkatan nilai akhir, tanpa menelusuri secara mendalam keterampilan spesifik dalam memahami isi cerita. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang lebih terfokus pada keterampilan ini dengan pendekatan yang disesuaikan untuk jenjang kelas IV Sekolah Dasar.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control Group Design*. Menurut Sugiyono (2023) menjelaskan bahwa dalam desain ini, terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana kedua kelompok tersebut diberikan pretest untuk mengukur kondisi awal kemudian, kelompok eksperimen menerima perlakuan sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan setelah periode tertentu, kedua kelompok diberikan posttest untuk menilai perubahan yang terjadi. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 11 April 2025 s.d 15 April 2025 di SD Negeri 1 Garawangi. Subjek Penelitian dilakukan pada kelas IV SDN 1 Garawangi, dengan jumlah 2 kelas rombel A yaitu berjumlah

27 orang dan rombongan B berjumlah 27 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes tertulis dengan jenis tes essay. Tes essay dapat disebut dengan tes subjektif merupakan jenis tes yang mengharuskan siswa menjawab dengan merangkai kata berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki, sehingga menghasilkan jawaban dalam bentuk uraian (Magdalena *et al.*, 2023). Tes yang dilakukan pada keterampilan siswa dalam memahami isi bacaan yaitu berupa essay. Dalam penelitian ini terdapat 5 indikator dengan 5 soal essay. Indikator yang pertama, 1 soal dengan pertanyaan mengenai kemampuan menjawab pertanyaan fakta. Indikator yang kedua, 1 soal mengenai pertanyaan menentukan ide pokok. Indikator ketiga, 1 soal dengan pertanyaan menentukan kesimpulan. Indikator keempat, 1 soal dengan pertanyaan menentukan amanat. Indikator yang kelima, 1 soal dengan pertanyaan mengenai menentukan pendapat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang disajikan merupakan data keterampilan siswa dalam memahami isi cerita pada siswa kelas eksperimen dan kontrol. Tujuan diberikannya *pretest* dan *posttest* ada masing-masing kelas adalah untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut memiliki keterampilan siswa dalam memahami isi cerita yang relatif sama atau berbeda. Hasil penghitungan data hasil penelitian *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol yaitu sebagai berikut.

Tabel 1

Data Nilai Pretest dan Posttest kelas eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Statistik	N	Total Nilai	Nilai Max	Nilai Min	Rata-Rata
<i>Pretest</i>	Eksperimen	27	1360	65	35	50,4
	Kontrol		1350	65	35	50
<i>Posttest</i>	eksperimen	27	2050	65	35	75,9
	Kontrol		1385	90	65	51,3

Berdasarkan tabel 1 hasil *pretest* di kelas eksperimen memperoleh nilai maksimum 65 dan nilai minimum yaitu 35 dan memperoleh nilai rata rata 50,4. Sedangkan hasil *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai maksimum 65 dan nilai minimum 35 dan memperoleh nilai rata rata 50. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan kedua kelas tersebut memiliki keterampilan siswa dalam memahami isi cerita tidak jauh berbeda. Kemudian hasil *posttest* di kelas eksperimen memperoleh nilai maksimum 90 dan nilai minimum 60 dengan memperoleh nilai rata-rata 75,9. Sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh nilai maksimum 65 dan nilai minimum 35 dengan memperoleh nilai rata-rata 51,3. Maka dari itu kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang berbeda.

1. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan normal atau tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui dengan ketepatan pemilihan uji statistic yang akan digunakan. Kemudian dilakukan analisis uji normalitas dengan menggunakan Chi-Kuadrat. Hasil uji normalitas dikatakan berdistribusi normal jika diperoleh nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. Berikut ini hasil uji normalitas (*pretest*) dan (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Chi-Kuadrat, sebagai berikut.

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

Kelas	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Ket
	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	
Eksperimen	3,0795	7,8147	3,5559	7,8147	Berdistribusi Normal
Kontrol	4,2076		5,8188		Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 1 hasil uji normalitas nilai *pretest* untuk kelas eksperimen $X^2_{hitung} = 3,0795$ dan kelas kontrol $X^2_{hitung} = 4,2076$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (db = 2) memperoleh nilai $X^2_{tabel} = 7,8147$. Kemudian pada nilai *posttest* untuk kelas eksperimen $X^2_{hitung} = 3,5559$ dan kelas kontrol $X^2_{hitung} = 5,8188$ dengan nilai $X^2_{tabel} = 7,8147$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kedua sampel tersebut termasuk kategori berdistribusi normal karena $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut memiliki varians yang homogen atau tidak. Pengujian ini menggunakan rumus uji Fhitung. Berikut hasil uji homogenitas (*pretest*) dan (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

Data	Statistik	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	Ket	
Pretest	Eksperimen	67,24	1,23	4,03	Homogen	
	Kontrol	62,81				
Posttest	Eksperimen	64,6416	1,22			Homogen
	Kontrol	79,91				

Tabel 3

Berdasarkan tabel 3 hasil uji homogenitas hasil dapat dijelaskan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai F_{hitung} 1,23 dengan F_{tabel} 4,03. Kemudian nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol memperoleh nilai F_{hitung} 1,22 < F_{tabel} 4,03, maka dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang artinya nilai pada *pretest* dan *posttest* bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah data *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas eksperimen dan kontrol terkumpul. Maka untuk menguji penelitian ini dilakukan uji t. Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji keterampilan siswa dalam memahami isi cerita yang menggunakan media digital komik dengan menggunakan media teks bacaan biasa. Karena kedua data (*pretest*) dan (*posttest*) berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji t dengan kriteria :

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Tabel 4

Hasil Uji T-Test Pretest dan Posttest

Data	statistik	Rata-rata	Varians	Thitung	Ttabel
<i>Pretest</i>	Eksperimen	50,4	67,24	0,21	1,67
	Kontrol	50	82,81		
<i>posttest</i>	eksperimen	75,9	64,6416	16,6	1,67
	kontrol	51,3	79,21		

Berdasarkan tabel 3 hasil uji T-test pretest di kelas eksperimen dan kontrol diperoleh t_{hitung} sebesar 0,21 dan t_{tabel} sebesar 1,67. Dengan demikian t_{hitung} 0,21 < t_{tabel} 1,67 maka dapat dinyatakan H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya dari hasil tersebut tidak terdapat perbedaan pretest antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sedangkan hasil uji t-test *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh t_{hitung} sebesar 16,6 dan t_{tabel} sebesar 1,67. Dengan demikian t_{hitung} 16,6 > t_{tabel} 1,67 maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya dari hasil tersebut terdapat perbedaan keterampilan siswa dalam memahami isi cerita pada kelas eksperimen yang menggunakan media digital komik dan kelas kontrol menggunakan media teks bacaan biasa.

d. Uji N-Gain

Perhitungan N-gain dilakukan setelah data *pretest* dan *posttest* didapatkan, dengan melanjutkan ke uji N-gain. Data N-gain ini digunakan untuk menilai peningkatan dalam

penelitian ini, khususnya dalam keterampilan siswa dalam memahami isi cerita. Hasil N-Gain dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 5
Hasil Uji N-Gain

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-Gain	Kriteria
Eksperimen	50,4	75,9	0,52	Sedang
Kontrol	50	51,3	0,02	Rendah

Berdasarkan tabel 5 hasil uji N-Gain untuk kelas eksperimen menunjukkan nilai 0,52 yang mengindikasikan peningkatan keterampilan siswa dalam memahami isi cerita dengan kriteria “Sedang”. Sebaliknya, peningkatan di kelas kontrol menunjukkan 0,24 masuk dalam kriteria “rendah”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai N-Gain di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

B. Pembahasan

Memahami isi cerita adalah proses memahami dan menganalisis isi suatu bacaan, termasuk dalam hal ini cerita, yang melibatkan kemampuan untuk menangkap makna, tujuan, dan pesan yang terkandung dalam teks (Zyam & Umam, 2022). Keterampilan siswa dalam memahami isi cerita diukur melalui tes *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa di kedua kelompok guna memastikan kesamaan kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Setelah *pretest*, perlakuan berbeda diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen pembelajaran menggunakan media digital komik sedangkan kelas kontrol pembelajaran menggunakan media teks bacaan biasa. Perlakuan ini berlangsung selama tiga kali pertemuan untuk kedua kelompok. Setelah perlakuan, *posttest* dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan siswa dalam memahami isi cerita.

Hasil data *pretest* menunjukkan bahwa nilai di kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir sama. Di kelas eksperimen dengan 27 siswa, rata-rata nilai *pretest* adalah 50,4 dengan nilai minimum 35 dan maksimum 65. Di kelas kontrol dengan 27 siswa, rata-rata nilai *pretest* adalah 50 dengan nilai minimum 35 dan nilai maksimum 65. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* di kedua kelas hampir sama, dengan kelas eksperimen yang memiliki rata-rata 50,4 dan kelas kontrol 50.

Hasil tes akhir (*posttest*) siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan setelah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 75,9 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 90. Sedangkan di kelas kontrol memiliki rata-rata 51,3 dengan nilai minimum 35 dan maksimum 65. Dari hasil *posttest*, dapat disimpulkan

bahwa setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, rata-rata nilai dikelas eksperimen mencapai 75,9 sedangkan dikelas kontrol mencapai rata-rata 51,3. Dengan demikian, terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media digital komik dan kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media teks bacaan biasa.

Hal tersebut dibuktikan dengan analisis hipotesis. Analisis hipotesis yang digunakan adalah uji independent sample t-test pada test akhir (*posttest*). Analisis hipotesis tes akhir diperoleh $t_{hitung} = 16,6$ dan $t_{tabel} = 1,67$ dengan taraf signifikan (0,05). Maka dengan demikian $t_{hitung} (16,6) > t_{tabel} (1,67)$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh dan perbedaan pada keterampilan siswa dalam memahami isi cerita antara kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media digital komik dengan kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media teks bacaan biasa. Hal ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran dikelas eksperimen menjadi lebih efektif dengan menggunakan media digital komik karena dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita secara visual dan menarik. Visualisasi dalam komik membantu siswa lebih mudah mengidentifikasi unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, alur, masalah, dan penyelesaian. Selain itu penggunaan komik digital meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses memahami isi cerita menjadi lebih mudah dan menyenangkan dibandingkan dengan menggunakan teks bacaan biasa.

Berdasarkan hasil uji n-gain, kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media digital komik memperoleh nilai rata-rata 0,52 yang termasuk kedalam kriteria “sedang”. Sedangkan kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media teks bacaan biasa memperoleh nilai rata-rata 0,02 yang termasuk kedalam kriteria “rendah”. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan siswa dalam memahami isi cerita pada kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media digital komik dari pada kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media teks bacaan biasa.

Berdasarkan analisis data yang telah di bahas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan keterampilan siswa dalam memahami isi cerita antara kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media digital komik dan kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media teks bacaan biasa. Analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media digital komik sangat mempengaruhi keterampilan siswa dalam memahami isi cerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian dikelas IV SD Negeri 1 Garawangi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurman (2023) yang mengungkapkan bahwa media komik digital secara signifikan mempermudah siswa dalam memahami materi

pelajaran. Selain itu juga sejalan dengan penelitian Handayani (2020) yang menyatakan bahwa media komik digital dapat membantu siswa sekolah dasar dalam memahami isi bacaan secara menyeluruh karena kombinasi visual dan naratif yang menarik. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital komik dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi kemampuan siswa dalam memahami bacaan serta untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan bermakna.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Analisis dan pembahasan, maka diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan keterampilan siswa dalam memahami isi cerita antara siswa kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media digital komik dengan siswa kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media teks bacaan biasa. Selain itu terdapat peningkatan keterampilan siswa dalam memahami isi cerita antara siswa kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media digital komik dengan siswa kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media teks bacaan biasa.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Adha Zam-Zam Hariro, Annida Azhari Ritonga, Friska Widia, & Juni Sahla Nasution. (2024). Hakikat Membaca di Kelas Tinggi di Tingkat SD/MI. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 134–142. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1507>
- Amelia, D., Qathrunnada, N., Arafah, B., & Pendidikan, J. (2024). *Variabel yang Memengaruhi Kemampuan Literasi Membaca Siswa Indonesia : Analisis Berdasarkan Pendekatan MARS Variables Affecting Reading Literacy Ability of Indonesian Students : An Analysis Using the MARS Approach*. 9, 9–12. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i2.4966>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Fauziah, Vicky; Andriana, E. R. S. (2023). Analisis Kemampuan Peserta Didik Kelas Iv Memahami Teks Bacaan Deskripsi Di Sdn Tamansari 01. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 08, 353–362.
- Handayani, K. (2020). Pengembangan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396–401.

- Hilda Melani Purba, Humairo Sakinah Zainuri, Nadia Syafitri, & Rizky Ramadhani. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 179–192. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>
- Inayah, U. N., Fadhillah, D., Enawar, & Sumiyani. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Di Sdn Cipondoh 5 Kota Tangerang. *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1, 879–884.
- Latifah, N., Mulyani, S., & Siwi, dwi anggraeni. (2023). Analisis penerapan literasi membaca dan numerik kurikulum merdeka siswa kelas IV sekolah dasar negeri Kragilan 01 Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9655–9667. [https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3296%0Afile:///D:/MY WORK/ARTICLE ORDER/IBU ITA/REFERENSI/ Penelitian Terdahulu/6.pdf](https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3296%0Afile:///D:/MY%20WORK/ARTICLE%20ORDER/IBU%20ITA/REFERENSI/ PENELITIAN%20Terdahulu/6.pdf)
- Magdalena, I., Aqmarani, A., Nurhalisa, N., & Syahra, N. P. (2023). Perbandingan Penggunaan Tes Objektif dan Tes Subjektif terhadap Hasil Belajar. *Yasin*, 3(4), 710–720. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1316>
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpsd*, 11(6), 1274–1283.
- Nurman, M. F. S. (2023). PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III SDN LUBANG BUAYA 13 (Penelitian Pra- Eksperimen di SDN Lubang Buaya 13 Jakarta Timur). 13(July), 1–23.
- Sito Resmi, W. S., Nuryatin, A., & Latiana, L. (2022). Development of Digital-Based Comic Media to Improve Literature, Reading Understanding and Learning Outcomes in Class III Students Primary School. *International Journal of Research and Review*, 9(6), 456–463. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20220648>
- Sugiyono. (2023). *No Title* (M. P. Setiyawami, S.H. (ed.)). ALFABETA, cv.
- Zyam, N. S. S., & Umam, N. K. (2022). Analisis Keterampilan Memirsa pada Video Pembelajaran Cerita Rakyat Melalui Whatsapp. *Journal of Elementary Education*, 05(04), 645–652.