



## Minat Baca Siswa Terhadap Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Kabupaten Bone

Marina<sup>1</sup>, Citra Rosalyn Anwar<sup>2</sup>, Farida Febriati<sup>3</sup>

Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Education,  
Universitas Negeri Makassar

Received: 11 Mei 2026  
Revised: 20 Mei 2026  
Accepted: 30 Mei 2026

### Abstrak

Masalah dalam penelitian ini terkait minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih sangat rendah dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor utamanya yaitu keterbatasan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa khususnya dalam meningkatkan minat bacanya. Sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran berupa komik digital yang mampu meningkatkan minat baca siswa kelas IV di SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone. Komik ini sebelumnya dikembangkan Diah Triamperani NG dan dinyatakan valid maka digunakan dalam penelitian ini dengan metode lain. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui minat baca siswa sebelum penggunaan komik digital Putri Tandampalik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 2) untuk mengetahui minat baca siswa sesudah penggunaan komik digital Putri Tandampalik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 3) untuk mengetahui pengaruh penggunaan komik digital Putri Tandampalik terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone. Sampel pada penelitian ini sebanyak 20 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre-test dan post-test one group design yang hanya menggunakan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil uji tersebut minat baca siswa mengalami peningkatan secara signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media komik digital sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone.

**Kata Kunci:** Komik Digital, Putri Tandampalik, Minat Baca, Bahasa Indonesia.

(\*) Corresponding Author: [marina0123new@gmail.com](mailto:marina0123new@gmail.com)

**How to Cite:** Marina, M., Rosalyn Anwar, C., & Febriati, F. (2026). MINAT BACA SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV KABUPATEN BONE. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(6.A), 302-311. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13256>.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya terpenting dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Pemerintah melalui berbagai kebijakan, seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, menekankan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara aktif agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam masyarakat.

Abidin dalam (Amanda 2023) menjelaskan bahwa dalam konteks pendidikan, mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu fondasi dalam mengembangkan keterampilan literasi yang meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, tantangan yang dihadapi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di abad ke-21 cukup kompleks.

Berdasarkan penelitian Mardhatillah dan Anzar dalam (Widyasworo 2022), siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia dan menunjukkan minat baca yang rendah dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebab rendahnya minat baca siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, media pembelajaran berbasis digital menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan minat baca siswa. Hasan dalam (Jesika 2024) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara atau penghubung dengan peserta didik dengan tujuan untuk mendorong peserta didik untuk lebih tertarik belajar dan membuat lebih bermakna.

Jannah & Reinita dalam (Damarpuri 2024) menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi penting karena memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memperoleh pembelajaran pembentukan karakter/sikap dengan media yang valid dan tidak memerlukan biaya. Oleh karenanya, salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu penggunaan media digital. Oleh karenanya, salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu penggunaan media digital. Salah satu media yang menarik perhatian siswa adalah komik digital. Berbeda dengan komik cetak, komik digital memiliki kelebihan dalam hal interaktivitas, kepraktisan, dan aksesibilitas.

Komik digital sendiri telah dikenal sebagai media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa karena perpaduan antara teks dan gambar yang menarik (Aditya et al., 2023; Arwati & Oktaviani, 2023). Komik digital merupakan salah satu upaya inovatif untuk meningkatkan minat baca siswa SD (Sekolah Dasar). Dengan memanfaatkan teknologi dan daya tarik visual yang kuat, komik digital menyajikan cerita-cerita menarik yang dapat menginspirasi anak-anak untuk membaca lebih banyak.

Syahmi dalam (Wulandari 2023) mengungkapkan bahwa komik digital dapat membantu guru sebagai media dalam pembelajaran untuk menyampaikan materinya. Sejalan dengan Swandi dalam (Wulandari 2023) mengatakan bahwa komik digital juga dapat membantu menarik perhatian siswa dengan visualnya yang cukup bervariasi. Selain itu, komik digital juga dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi melalui bentuk dan gambar yang terdapat dalam komik tersebut.

Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat baca siswa, karena siswa merasa lebih mudah memahami konten melalui visualisasi yang menyenangkan dan menarik (Pangriptaningrum 2024). Media berbasis digital memungkinkan para peserta didik untuk belajar dan bermain dalam satu waktu, karena dikemas dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat menarik peserta didik untuk mempelajari ilmu suatu bidang tertentu (Lubis et al., 2021 ; Ayurachmawati et al., 2023). Komik juga dapat membantu siswa dalam memahami teks dengan lebih baik, karena gambar-gambar yang menyertai teks membantu menjelaskan makna cerita secara lebih mendetail. Hal ini membuat komik menjadi salah satu alat yang efektif untuk mengatasi kesulitan dalam memahami bacaan, terutama bagi siswa yang memiliki kemampuan membaca yang masih berkembang. Dengan demikian, penggunaan komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya yang didasarkan pada cerita rakyat diharapkan mampu meningkatkan minat baca siswa kelas IV secara signifikan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 68 Lea pada bulan Juli 2024, diketahui bahwa minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih sangat rendah salah satu penyebabnya yaitu adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. Informasi yang diperoleh dari Kepala Sekolah dan Guru Bahasa Indonesia kelas IV menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan didominasi dengan teks tertulis. Meskipun media tersebut telah digunakan selama bertahun-tahun dan memberikan kontribusi positif bagi pembelajaran, Namun tantangan yang dihadapi saat ini adalah keterbatasan media dalam menarik perhatian siswa, khususnya dalam hal meningkatkan minat baca.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya berkaitan dengan minat baca sebelum dan sesudah penggunaan komik digital Putri Tandampalik beserta pengaruh penggunaan komik digital Putri Tandampalik terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Pre-eksperimental Design*. Sesuai dengan definisi yang diberikan oleh (Sugiyono, 2019) metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi dampak dari suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lainnya dalam lingkungan yang dapat dikendalikan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu *pre-test* dan *post-test one group design*, yaitu hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa adanya kelas kontrol yaitu semua siswa kelas IV di SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone. Desain yang digunakan dalam *one group design* yaitu penelitian dilakukan terhadap satu sampel penelitian dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan *pre-test* dan *post-test* berupa angket untuk mengukur minatnya.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 68 Lea, Kabupaten Bone dengan rincian keseluruhan siswa kelas IV berjumlah 20 siswa. Sugiyono (2018:119) mencoba menjelaskan bahwa populasi merujuk pada seluruh elemen yang akan digunakan sebagai dasar generalisasi. menggunakan sampling jenuh karena jumlah populasi relatif kecil atau kurang dari 30 yaitu siswa kelas IV SD Negeri 68 Lea yang berjumlah 20 siswa.

Minat baca diartikan sebagai perasaan senang ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam diri siswa untuk membaca materi pelajaran Bahasa Indonesia. Minat baca dipenelitian ini diukur melalui pre-test dan post-test berupa angket yang sudah disesuaikan dengan Indikator minat baca untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital Putri Tandampalik terhadap minat baca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 68 Lea, Kabupaten Bone dengan skala Likert 1-5 yaitu, sangat setuju (5), setuju (4), netral (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1), sehingga dapat dianalisis secara kuantitatif.

**Tabel 1.1 Bobot Penskoran**

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Netral
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber: Sugiyono (2019:165)

Data yang telah terkumpul terdiri dari nilai angket sebelum penerapan (pre-test) dan nilai angket setelah penerapan (post-test), yang kemudian dilihat pengaruhnya terhadap minat baca siswa. Peneliti mengevaluasi perbedaan antara kedua set nilai ini dengan pengolahan data menggunakan *SPSS Statistic 30* untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan di antara mereka. Pengujian untuk pengaruh ini difokuskan pada rata-rata dari kedua set nilai, dan peneliti menggunakan metode yang dikenal sebagai uji-t (t-test).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum perlakuan diberikan, peneliti melakukan pengukuran awal terlebih dahulu dengan menyebarkan angket pre-test yang bertujuan untuk mengetahui secara konkret tentang bagaimana gambaran kondisi awal minat baca siswa. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa instrumen yang valid mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga data yang dihasilkan mencerminkan kondisi sebenarnya. Instrumen dalam bentuk angket ini diadaptasi dari indikator-indikator minat baca yang dikembangkan oleh Safari dalam Siregar, Ony, Kisyani, dan Wahyu (2017: 321-322) yaitu perasaan senang, dalam membaca, ketertarikan siswa dalam membaca, perhatian dan keterlibatan siswa dalam membaca. Dengan demikian, instrumen tersebut tidak hanya mengukur perilaku membaca tetapi juga aspek psikologis yang melandasinya.

**Tabel 1.2 Statistik Deskriptif Minat Baca Siswa  
Sebelum diberikan perlakuan (Komik Putri Tandampalik)**

Statistic	
Jumlah Sampel	20
Minimum (Nilai Terendah)	12
Maximum (Nilai Tertinggi)	30
Mean (Rata-Rata)	18,25
Range (Rentang)	18

<i>Standar Deviation</i>	5,775
--------------------------	-------

Sumber: IBM SPSS Statistic 30

Hasil analisis deskriptif sebelum diterapkan komik digital masih sangat rendah, dibuktikan dengan *Minimum* (nilai terendah) yang dicapai siswa adalah 12 dan *maksimum* (nilai tertinggi) adalah 30, dengan *mean* (rata-rata) sebesar 18,25 yang jika merujuk pada interval skor 1–50, mengindikasikan bahwa secara umum tingkat pemahaman dan minat membaca siswa terhadap materi sebelum menggunakan media komik digital masih berada dalam kategori sedang ke rendah. Apabila skor minat baca siswa dikelompokkan kedalam lima kelas minat baca sesudah diberi perlakuan

**Tabel 1.3 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Minat Baca Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebelum diberikan perlakuan (Komik Putri Tandampalik)**

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
10-18	13	65%	Sangat Rendah
19-26	4	20%	Rendah
27-34	3	15%	Sedang
35-42	0	0%	Tinggi
43-50	0	0%	Sangat Tinggi
Jumlah	20	100%	

Sumber: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan tabel 1.3 menunjukkan bahwa berdasarkan data distribusi frekuensi hasil angket minat baca siswa sebelum diberi perlakuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dari total 20 responden, sebanyak 13 orang atau 65% berada pada kategori "Sangat Rendah", 4 orang atau 20% berada pada kategori "Rendah", dan 3 orang atau 15% berada pada kategori "Sedang". Tidak ada satu pun responden yang termasuk dalam kategori "Tinggi" maupun "Sangat Tinggi".

Berikut adalah rincian deskripsi hasil Post-test berupa angket yang terdapat pada lampiran skripsi sebelum diterapkan media komik digital berdasarkan indikator minat baca:

Pada indikator **ketertarikan siswa** (butir nomor 1, 9, dan 10), ditemukan bahwa tidak ada siswa yang menyatakan setuju ataupun sangat setuju bahwa mereka tertarik membaca materi Bahasa Indonesia. Pada item 1, sebanyak 50% siswa memilih skala 1 (sangat tidak setuju), 20% memilih skala 2 (tidak setuju), dan 30% berada pada skala netral. Pola serupa juga terlihat pada item 9, dengan 35% siswa sangat tidak setuju, 40% tidak setuju, dan 25% netral. Pada item 10, tanggapan siswa lebih ekstrem, yaitu 50% sangat tidak setuju, 25% tidak setuju, dan 25% netral. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebelum penerapan media komik digital, sebagian besar siswa belum menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas membaca dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Indikator **perasaan senang** siswa (butir nomor 2, 3, dan 5) juga menunjukkan hasil yang rendah. Pada item 2, 40% siswa menyatakan sangat tidak setuju, 30% tidak setuju, dan 30% netral bahwa mereka merasa senang saat membaca. Item 3 mencatat 25% sangat tidak setuju, 40% tidak setuju, dan 35% netral, memperkuat kesan bahwa kegiatan membaca masih dianggap membosankan. Sedangkan pada item 5, 45% siswa sangat tidak setuju, 35% tidak setuju, dan hanya 15% netral, tanpa adanya tanggapan

positif (setuju maupun sangat setuju). Dengan demikian, perasaan senang siswa dalam membaca dapat dikatakan belum berkembang secara optimal.

Pada indikator **perhatian siswa** (butir nomor 4, 7, dan 8), diperoleh hasil bahwa kemampuan siswa dalam berkonsentrasi dan memahami teks masih tergolong rendah. Item 4 menunjukkan bahwa 40% siswa sangat tidak setuju dan 40% tidak setuju bahwa mereka dapat berkonsentrasi saat membaca, dengan 20% lainnya netral. Pada item 7, 45% siswa sangat tidak setuju, 40% tidak setuju, dan 15% netral, menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan dalam memahami isi bacaan. Sedangkan pada item 8, 50% siswa sangat tidak setuju, 20% tidak setuju, dan 30% netral, yang menunjukkan bahwa siswa belum memiliki kemampuan membedakan jenis bacaan dengan baik. Secara keseluruhan, perhatian siswa terhadap bacaan masih kurang, yang menghambat pemahaman dan efektivitas pembelajaran.

Indikator **keterlibatan siswa** (butir nomor 6) menunjukkan hasil paling rendah dibandingkan indikator lainnya. Sebanyak 55% siswa sangat tidak setuju, 30% tidak setuju, dan 10% netral bahwa mereka memiliki kebiasaan membaca materi pelajaran di luar kelas. Hanya 5% siswa yang menyatakan setuju, dan tidak ada yang menyatakan sangat setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa partisipasi aktif siswa dalam kegiatan membaca di luar pembelajaran masih sangat terbatas.

Secara keseluruhan, hasil angket pre-test menggambarkan bahwa minat baca siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia berada pada tingkat yang sangat rendah sebelum diterapkannya media komik digital. Semua indikator — baik dari segi ketertarikan, kesenangan, perhatian, maupun keterlibatan — didominasi oleh respons negatif (skala 1 dan 2), tanpa adanya kecenderungan positif. Kondisi ini menegaskan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat baca siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media komik digital sebagai alternatif yang relevan dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa.

**Tabel 1.2 Statistik Deskriptif Minat Baca Siswa  
Setelah diberikan perlakuan (Komik Putri Tandampalik)**

Statistic	
Jumlah Sampel	20
Minimum (Nilai Terendah)	40
Maximum (Nilai Tertinggi)	50
Mean (Rata-Rata)	46,75
Range (Rentang)	10
Standar Deviation	2,863

Sumber: IBM SPSS Statistic 30

Sedangkan hasil analisis deskriptif setelah diterapkan komik digital Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai terendah (*minimum*) yang diperoleh siswa adalah 40, dan nilai tertinggi (*maximum*) adalah 50 dengan interval nilai 1-50. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh nilai yang relatif tinggi dan tidak ada lagi siswa yang mendapatkan nilai sangat rendah seperti pada hasil pre-test sebelumnya. Nilai rata-rata (*mean*) *post-test* adalah 46,75, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan rata-rata hasil *pre-test* yang

hanya sebesar 18,25. Kenaikan rata-rata ini mengindikasikan bahwa media komik digital berkontribusi positif dalam meningkatkan minat membaca dan pemahaman siswa terhadap materi.

Apabila skor minat baca siswa dikelompokkan kedalam lima kelas minat baca sesudah diberi perlakuan.

**Tabel 1.4 Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Minat Baca Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sesudah diberikan perlakuan (Komik Putri Tandampalik)**

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
10-18	0	0%	Sangat Rendah
19-26	0	0%	Rendah
27-34	0	0%	Sedang
35-42	1	5%	Tinggi
43-50	19	95%	Sangat Tinggi
Jumlah	20	100%	

Sumber: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan analisis angket yang didasarkan dengan indikator minat baca siswa menunjukkan 95% (19) responden menunjukkan perhatian, keterlibatan dan perasaan senang yang sangat tinggi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan pembagian setelah menerapkan komik ini adapun 5% (1) responden menunjukkan ketertarikan yang cukup tinggi.

Berikut adalah rincian deskripsi hasil Post-test berupa angket yang terdapat pada lampiran skripsi setelah diterapkan media komik digital berdasarkan indikator minat baca diatas:

Pada indikator **ketertarikan siswa** (butir nomor 1, 9, dan 10), hasil angket menunjukkan bahwa 65% siswa memilih skala 4 (setuju) dan 35% memilih skala 5 (sangat setuju) bahwa media komik digital membuat mereka lebih tertarik membaca materi pelajaran. Selain itu, 70% siswa sangat setuju dan 30% setuju bahwa mereka lebih tertarik membaca cerita rakyat yang mengangkat budaya lokal. Hal yang sama terlihat pada item 10, di mana 70% siswa sangat setuju dan 30% setuju bahwa mereka ingin membaca lebih banyak cerita setelah membaca komik Putri Tandampalik. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik digital secara efektif mampu membangkitkan rasa ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca.

Indikator **perasaan senang siswa** (butir nomor 2, 3, dan 5) juga menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Sebanyak 70% siswa sangat setuju dan 30% setuju bahwa mereka tidak merasa bosan membaca materi Bahasa Indonesia dalam waktu yang lama. Kemudian, 65% siswa sangat setuju dan 35% setuju bahwa mereka merasa bersemangat membaca setelah penggunaan media komik. Pada item 5, sebanyak 80% siswa sangat setuju dan 20% setuju bahwa mereka merasa senang saat membaca materi pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menumbuhkan semangat siswa dalam membaca.

Pada indikator **perhatian siswa** (butir nomor 4, 7, dan 8), terjadi peningkatan yang signifikan dalam hal konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap teks bacaan. Sebanyak 75% siswa sangat setuju dan 25% setuju bahwa mereka lebih berkonsentrasi membaca dengan media komik dibandingkan teks biasa. Selain itu, 80% siswa sangat

setuju dan 20% setuju bahwa mereka lebih mudah memahami materi melalui media komik digital. Pada item 8, 65% siswa sangat setuju dan 35% setuju bahwa komik membantu mereka memahami berbagai jenis bacaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini mengindikasikan bahwa media komik digital memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan fokus dan pemahaman siswa saat membaca.

Sementara itu, pada indikator **keterlibatan siswa** (butir nomor 6), hasil yang diperoleh sangat tinggi, yakni 90% siswa sangat setuju dan 10% setuju bahwa mereka lebih sering membaca dari sebelumnya setelah penggunaan media komik digital. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca meningkat secara signifikan, baik di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran.

Secara keseluruhan, hasil angket post-test menunjukkan bahwa penerapan media komik digital Putri Tandampalik berdampak positif terhadap minat baca siswa. Seluruh siswa memberikan respon pada skala positif (4) setuju dan (5) sangat setuju, tanpa adanya tanggapan netral maupun negatif (2) tidak setuju dan (1) sangat tidak setuju (1). Hal ini mencerminkan bahwa penggunaan media komik digital tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu meningkatkan rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan membaca permulaan siswa maka dilakukan uji hipotesis, dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan metode Paired Sampels Test. Uji ini dilakukan untuk melihat perbedaan rata-rata nilai kemampuan membaca permulaan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Jika nilai taraf signifikansi (2 tailed)  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan. Berikut adalah hasil analisis uji-t pada data pretest dan posttest

#### Paired Samples Test

		Paired Differences						Significance		
		Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
		Mean	Mean	Lower	Upper					
Pair 1	Pre-Test	--	7.210	1.612	-32.275	-25.525	-	19	<,001	<,001
	Post-Test	29.900				17.925				

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat nilai sig. (*two sided p*) yang diperoleh sebesar  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus *paired samples test* menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital Putri Tandampalik berpengaruh terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,001 yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh positif yang signifikan terhadap variabel Y.

Berdasarkan tabel 4.1 nilai p-value untuk 2-tailed/ Two Sided  $p = 0,001$ . menurut Uyanto (2006:120), “untuk melakukan uji hipotesis satu pihak  $H_a: \mu_1 > \mu_2$ , maka nilai p-value (*two sided p*) harus dibagi dua” sehingga menjadi  $0,001 : 2 = 0,025$  Karena p-value

= 0,025 < = 0,05, maka  $H_0: \mu_1: \mu_2$  ditolak dan  $H_a: \mu_1 > \mu_2$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital Putri Tandampalik berpengaruh terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 68 Lea Kabupaten Bone

Pemilihan media komik digital dalam penelitian ini didasarkan pada hasil-hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media ini dalam meningkatkan minat baca siswa. Leon (2024) yang menemukan bahwa penggunaan media komik mampu meningkatkan minat baca siswa lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan LKS. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual seperti komik memiliki efektivitas yang lebih besar dalam meningkatkan aspek afektif siswa, khususnya minat baca.. Demikian pula, Ni'mah (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat baca siswa. Dalam penelitiannya, nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan komik digital lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan buku paket. Hasil uji hipotesis menunjukkan perbedaan yang signifikan, Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran visual seperti komik lebih mampu menarik perhatian dan membangun motivasi membaca pada siswa.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan peneliti menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media komik digital Putri Tandampalik terhadap peningkatan minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari media komik digital Putri Tandampalik terhadap minat baca siswa. Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman dkk. 2012 dalam (Magdalena et al.,2021) bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa. Komik digital yang digunakan sebagai media visual terbukti mampu menarik perhatian siswa khususnya siswa kelas IV SD Negeri 68 Lea salah satu alasannya karena sesuai dengan karakter anak-anak yang menyukai cerita bergambar dan warna-warni. Sesuai pendapat Bua et al., 2019 dalam (Sari et al.,2024) yang mengatakan bahwa apersepsi dengan memperlihatkan cerita bergambar dapat menarik perhatian siswa.. Hal ini sejalan juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh NG Diah (2022) di SDS Pabrik Gula Takalar, media komik digital mampu untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar selama proses pembelajaran.

Selanjutnya temuan ini diperkuat lagi dengan temuan Lubis (2018) yang mengembangkan bahan ajar berbasis komik untuk mata pelajaran PPKn dan menemukan bahwa media tersebut mampu juga meningkatkan minat baca siswa melalui dua tahap uji coba. Dengan demikian, penggunaan media komik tidak hanya memberikan daya tarik secara visual, tetapi juga berdampak pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam membaca.

## **SIMPULAN**

Minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diberikan perlakuan komik digital Putri Tandampalik masih rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai yang diperoleh siswa dari pengerjaan soal pretest berupa angket berada pada kategori rendah.

Minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diberikan perlakuan/*treatment* berupa penerapan komik digital Putri Tandampalik mengalami

peningkatan minat baca yang signifikan, terlihat dari rata-rata nilai skor yang diperoleh siswa dalam mengerjakan soal posttest berupa angket berada pada kategori sangat tinggi.

Hasil dari *uji paired sample T-test* dalam penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media komik digital Putri Tandampalik terhadap minat baca siswa. Dapat dilihat dari nilai signifikansi yang menunjukkan bahwa media komik digital memiliki pengaruh terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- F. Amanda Putri, Anggraeni Dewi, Dinie Saeful Hayat Rizky (2023) Budaya Literasi Sebagai Upaya Pembentukan Pendidikan Karakter. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*.1(3),157-165.
- Widyasworo, Anita Dewi Cahyadi, Fajar.(2022). Studi Literatur Tentang Kerja Sama Guru dan Orang Tua dalam Mengatasi Siswa Berkesulitan Belajar Membaca Permulaan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*,767-774
- Dampuri, Meirha Maulidya Taufik, Mirna Sugiarti.(2024). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang. *Journal on Education*. 7(1),6052-6060
- Wulandari, D., Rejekiingsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Pangriptaningrum, A., Rahmah, M., Imaniah, R. S., Studi, P., Profesi, P., & Bogor, P. (2024). Analisis Peran Komik Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar Tingkat Awal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 259–267.
- Lubis, Maulana Arafat. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa PPkn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah* 25(2).
- Siregar, Anju Sitorus, Debbi Petra Meyana Siahaan, Anton Luvi. (2023). Pengaruh Budaya Literasi Dan Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Pematang Siantar. *Sains Student Research* 999-1008
- Leon, V. P. I. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Komik Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iv Di Mi Negeri 3 Pemalang*.
- Ni'mah, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Minat Baca di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati. *Skripsi Thesis, UIN WALISONGO SEMARANG*, 1(1), 188.
- Magdalena, Ina Fatakhatus Shodikoh, Alif Pebrianti, Anis Rachma Jannah, Azzahra Wardatul Susilawati. (2021). *The Importance of Learning Media To Increase Students' Interest in Learning At Sdn Meruya Selatan 06 Am*. EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains, 3(2),312-325.
- Sari, Sheryn Dewati Kartika. (2024). Penerapan Sabtu Literasi Menggunakan Buku Cerita Rakyat Mampu Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5(1)28-39.