

## PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA KELAS 4 SDN 2 KEDUNG JEPARA

Ahmad Faidlul Fikri<sup>1</sup>, Aan Widiyono<sup>2</sup>, Muh Muhaimin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Jalan Taman Siswa Pekeng, Tahunan, Tahunan, Kab. Jepara, Jawa Tengah, 59427, Jepara

<sup>1</sup>211330000876@unusnu.ac.id, <sup>2</sup>aan.widiyono@unisnu.ac.id, <sup>3</sup>muhmuhammad@unisnu.ac.id

*Article info:*

*Received: 21 May 2025, Reviewed 1 June 2025, Accepted: 12 June 2025*

*DOI: [10.46368/jpd.v13i1.3818](https://doi.org/10.46368/jpd.v13i1.3818)*

**Abstract:** The level of literacy culture in Indonesia is still very low. In response to this problem, efforts are needed to increase reading interest. This study aims to identify the effectiveness of digital comic media on the reading interest of grade 4 students of SDN 2 Kedung Jepara. By applying quantitative methods and pre-experimental design One Group Pretest-Posttest, this study involved 27 students as subjects. Data obtained through a questionnaire covering 16 statements that have been tested for validity and reliability. This study shows that before the treatment, students' reading interest was in the fairly strong category with a score of 52%, while after the application of digital comic media, the score increased to 84% and was in the very strong category. The Paired Sample T-test identified a significance level of 0.000, which indicates a significant influence of the use of digital comics in increasing students' reading interest. The findings in question indicate that digital comic media has the potential as a means to increase students' reading interest, so it is expected to be applied in a wider scope in learning activities in the school environment.

**Keywords:** Digital Comic Media, Reading Interest

**Abstrak:** Tingkat budaya literasi di Indonesia masih sangat rendah. Menanggapi permasalahan ini, perlu adanya upaya untuk meningkatkan minat baca. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas media komik digital terhadap minat baca siswa kelas 4 SDN 2 Kedung Jepara. Dengan menerapkan metode kuantitatif dan desain pre-eksperimental One Group Pretest-Posttest, penelitian ini melibatkan 27 siswa sebagai subjek. Data diperoleh melalui kuesioner mencakup 16 pernyataan yang telah diuji untuk validitas dan reliabilitasnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, minat baca siswa berada pada kategori cukup kuat dengan skor 52%, sedangkan setelah penerapan media komik digital, skor meningkat menjadi 84% dan berada pada kategori sangat kuat. Uji Paired Sample T-test mengidentifikasi tingkat signifikat 0,000, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari pemanfaatan komik digital dalam meningkatkan ketertarikan minat baca siswa. Temuan yang dimaksud menunjukkan media komik digital memiliki potensi sebagai sarana untuk meningkatkan minat baca siswa, sehingga diharapkan dapat diterapkan dalam cakupan yang lebih luas dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah.

**Kata Kunci:** Media Komik Digital, Minat Baca

Berkembangnya teknologi, media pembelajaran menjadi semakin interaktif, multimedia, dan digital. Ini terlihat dari pemanfaatan berbagai jenis media, seperti video pembelajaran, model interaktif, dan e-learning, yang membuat pembelajaran sangat menarik dan dinamis untuk para siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran modern bukan hanya sekedar menyampaikan informasi, melainkan juga untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik..

Perkembangan teknologi dizaman sekarang menuntut kita untuk beradaptasi , sebab di era moderen ini dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, karena hampir semua aspek kehidupan kini bersifat digital (Garini et al., 2020). Di era saat ini, pemanfaatan teknologi telah menjadi hal yang umum, termasuk dalam bidang pendidikan yang berperan sebagai pionir dalam perkembangan teknologi. Oleh karena itu, sangat wajar jika sektor pendidikan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran. Dari sini, istilah teknologi pendidikan pun muncul. ( Widiyono, A., & Millati, 2021).

Meskipun teknologi telah berkembang pesat, salah satu tantangan dalam meningkatkan literasi ditingkat sekolah dasar adalah minimnya ketertarikan dan kemauan belajar siswa, yang disebabkan oleh kurangnya motivasi dan niat dari siswa itu sendiri (Elendiana, 2020). Minat baca merupakan aktivitas yang mendorong individu untuk memahami informasi. Orang tua siswa seharusnya menanamkan kebiasaan membaca agar anak-anak mereka dapat mencontoh perilaku tersebut. Sayangnya, tingkat potensi membaca anak di Indonesia tergolong lebih kecil dengan dunia luar. Berdasarkan hasil pengukuran dari UNESCO (Efendi et al., 2023). Tingkat budaya literasi di Indonesia masih sangat rendah, dengan hanya satu dari setiap seribu orang yang aktif membaca. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh IEA (*International Education Achievement*) di awal tahun 2000, kemampuan membaca anak Indonesia juga masih berada pada level yang kurang memadai dibandingkan dengan standar global. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian terhadap peningkatan budaya literasi di Indonesia.

Hasil pengamatan awal pada siswa kelas 4 SDN 02 Kedung Jepara pada tanggal 17 Oktober, Sebagai upaya untuk menilai tingkat minat baca, langkah yang diambil yaitu wawancara dengan siswa Wawancara yang diberikan memiliki indikator dalam setiap pertanyaan, yaitu: (1) rasa tertarik (2) partisipasi (3) keinginan/kesadaran. Diperoleh hasil wawancara dengan murid menunjukan bahwa minat baca siswa masih rendah dibuktikan kebanyakan siswa kurangnya rasa tertarik untuk membaca siswa lebih memilih bermain gedit daripada membaca buku. Dari hasil wawancara dengan guru kelas 4 terdapat sejumlah aspek yang berkontribusi terhadap rendahnya tingkat minat baca pada siswa yaitu: kebiasaan menghabiskan waktu dengan gedit, kurangnya motivasi, kurangnya kebiasaan membaca dilingkungan keluarga dan sekolah, kurangnya fasilitas membaca untuk siswa. Penelitian oleh (Maja & Motseke, 2022) menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas membaca yang memadai di sekolah, seperti perpustakaan yang lengkap dan nyaman, dapat meningkatkan minat baca siswa. Mereka menemukan bahwa

siswa yang memiliki akses ke fasilitas membaca yang baik lebih cenderung untuk membaca secara teratur.

Menanggapi permasalahan ini, perlu adanya upaya untuk meningkatkan minat baca, diantaranya melalui media digital. Sebuah media digital yang dipakai berupa komik digital. Komik digital merupakan bentuk komik yang tidak memanfaatkan media cetak, melainkan hadir dalam format digital dengan bantuan perangkat cerdas seperti computer atau teknologi serupa (Castillo-Cuesta & Quinonez-Beltran, 2022). Komik digital tersedia dalam format elektronik dan terdiri dari satu atau beberapa gambar dengan jalur baca yang terstruktur. Setiap bingkai terlihat jelas, dilengkapi dengan elemen visual. Komik ini hadir dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses dan diunduh oleh pengguna ke berbagai perngkt moblie (Kandriasari & Yulianti, 2023). Dengan demikian, komik digital merupakan sarana media komunikasi yang menarik.

Tujuan memakai media komik digital dalam menumbuhkan minat baca adalah untuk menggabungkan elemen-elemen visual yang menarik dengan narasi yang kuat, sehingga

membuat pengalaman membaca menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Komik digital bisa dipakai untuk alat bantu belajar yang efektif dalam menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam menumbuhkan minat baca. Perkembangan teknologi *computer* dan internet telah mempermudah akses terhadap berbagai template media pembelajaran yang lebih menarik (P. Gunawan, 2022). Saat ini, teknologi digital menyediakan beragam karakter komik yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi. Dari sisi peserta didik, mereka tidak lagi terikat pada metode pembelajaran tradisional yang terkesan monoton (Zakiyah et al., 2022). Tantangan utama terletak pada kreativitas guru dalam menentukan karakter komik yang mampu menarik minat siswa, khususnya ditingkat sekolah dasar (Payanti, 2022).

Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian (Willya et al., 2023) yang berjudul “Peran Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar,” yang mengungkapkan bahwa Komik digital telah terbukti menjadi alat yang ampuh dalam merangsang minat baca siswa dan meningkatkan keterampilan

mereka, mencakup peningkatan minat literasi, pengetahuan kebiasaan membaca, serta kemampuan siswa dalam menyampaikan Kembali apa yang dibacanya. Penelitian selanjutnya tentang “Pengaruh Peran Komik Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar Tingkat Awal”(Pangriptaningrum et al., 2024) mengungkapkan bahwa membaca adalah kemampuan dasar penting untuk dikuasai siswa Sekolah Dasar.

Mempertimbangkan kesempatan menganalisis kebutuhan penggunaan komik berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dalam proses pendidikan. mendorong minat membaca peserta didik. Selain itu studi ini juga berupaya mengidentifikasi berbagai kendala yang dapat menghambat akses siswa terhadap komik digital

## METODE PENELITIAN

Penelitian Ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen. Memakai desain *pre-eksperimental One Group Pretest-Posttest Design*, di mana penelitian ini membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk memahami dampak

penggunaan komik digital terhadap Tingkat minat baca peserta didik kelas 4 SDN 2 Kedung Jepara. Teknik sampling jenuh digunakan karena seluruh populasi dijadikan sampel agar data yang diperoleh lebih komprehensif. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas 4 di SDN 2 Kedung, Jepara, Totalnya ada 27 orang. Penelitian yang sedang berlangsung memiliki 2 variabel utama, yaitu variabel independen berupa Media Komik Digital sebagai perlakuan yang diberikan kepada peserta didik, serta variabel dependen berupa minat baca peserta didik, yang diukur melalui angket sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1 Desain Penelitian

| O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub> |
|----------------|-----------|----------------|
| Pretest        | Treatment | Posttest       |

**Keterangan :**

- O<sub>1</sub> : Tes awal (*Pretest*)  
 X : Perlakuan (Penerapan media komik digital)  
 O<sub>2</sub> : Tes akhir (*Posttest*)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen utama untuk mengukur minat baca peserta didik. Pretest diberikan sebelum perlakuan,

sedangkan posttest dilakukan setelah peserta didik menggunakan Media Komik Digital. Angket digunakan berjumlah 30 pernyataan yang diuji validitas dan reliabilitasnya. Sebelum data dianalisis, dilaksanakna uji prasyaratan mencakup pengujian normalitas bertujuan untuk memastikan apakah sebaran data berada dalam pola distribusi normal, sementara uji homogenitas bertujuan untuk mengonfirmasi kesamaan variansi antara hasil *pre test* dan *post test*. Data hasil pengumpulan kemudian diolah secara terstruktur dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS 25, dengan teknik analisis yang mencakup uji Paired, uji normalitas, uji homogonitas untuk menganalisis apakah terdapat perubahan yang bermakna antara hasil *pre test* dan *post test*, serta analisis deskriptif sebagai menggambarkan karakteristik data hasil penelitian. Dengan metodologi ini, Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan wawasan yang mendalam mengenai dampak yang diteliti yakni terkait pemanfaatan komik digital terhadap minat baca peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama penelitian yaitu melakukan uji validitas dan reliabilitas dari 20 pernyataan dikelas 5 atau peserta didik yang memiliki pemahaman lebih tentang minat baca. Pertanyaan yang diberikan harus tepat dalam menilai variabel yang digunakan harus memenuhi kriteria kelayakan dan mampu menghasilkan data yang konsisten.

Table 2 Uji Validitas

| No | rhitung | rtabel | V/T   |
|----|---------|--------|-------|
| 1  | 0.43341 | 0.433  | VALID |
| 2  | 0.00774 | 0.433  | TIDAK |
| 3  | 0.47532 | 0.433  | VALID |
| 4  | 0.63839 | 0.433  | VALID |
| 5  | 0.45988 | 0.433  | VALID |
| 6  | 0.18305 | 0.433  | TIDAK |
| 7  | 0.57122 | 0.433  | VALID |
| 8  | 0.67261 | 0.433  | VALID |
| 9  | 0.47051 | 0.433  | VALID |
| 10 | 0.18841 | 0.433  | TIDAK |
| 11 | 0.14325 | 0.433  | TIDAK |
| 12 | 0.57494 | 0.433  | VALID |
| 13 | 0.5444  | 0.433  | VALID |
| 14 | 0.56359 | 0.433  | VALID |
| 15 | 0.43287 | 0.433  | VALID |
| 16 | 0.77026 | 0.433  | VALID |
| 17 | 0.48071 | 0.433  | VALID |
| 18 | 0.54886 | 0.433  | VALID |
| 19 | 0.63853 | 0.433  | VALID |
| 20 | 0.59852 | 0.433  | VALID |

Hasil uji validitas pada 20 pernyataan Artinya, hingga 16 pernyataan mempunyai hubungan atau

keterkaitan yang lebih kuat daripada apa yang kami harapkan berdasarkan tabel. sementara 4 pernyataan lainnya berada di bawah ambang batas tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa 16 pernyataan tersebut valid dan layak digunakan. Pernyataan yang tidak memenuhi kriteria validitas kemudian akan dihapus, sehingga peneliti hanya menggunakan 16 pernyataan yang sesuai dengan ini kami ingin memahami apa yang Anda ketahui sebelum Anda mulai belajar (tes pra) dan apa yang Anda pelajari setelah selesai (tes pasca). Tujuannya adalah untuk melihat seberapa banyak yang Anda pelajari dan bantuan apa yang mungkin Anda perlukan. Adapun hasil uji reliabilitas pernyataan tersebut dapat dilihat pada dua tabel berikut ini.

Table 3 Uji Relibialitas

### Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| 0.811            | 20         |

Hasil analisis uji reliabilitas terhadap 20 pernyataan menunjukkan nilai alpha sebesar 0,811. Nilai ini mengindikasikan setiap butir dalam instrumen tersebut berfungsi saling melengkapi guna mengukur konsep yang sama secara konsisten. Oleh

karena itu, soal-soal yang disusun dapat dipercaya untuk menghasilkan data yang valid dan akurat. Tahap berikutnya, peneliti akan melaksanakan uji normalitas pada data yang terkumpul. Menurut (C. Gunawan, 2020) Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi dan menentukan apakah data yang dikumpulkan memiliki pola distribusi normal, sekaligus memastikan bahwa data tersebut berasal dari populasi dengan distribusi yang normal. Penelitian ini menerapkan uji statistik Kolmogorov-Smirnov sebagai alat analisis. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 25, nilai normalitas yang didapat untuk kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut

Tabel 4 Uji Normalitas

| Tests of Normality |                                 |    |       |              |    |       |
|--------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------|
|                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |       |
|                    | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig.  |
| PRETEST            | 0.133                           | 27 | .200* | 0.948        | 27 | 0.192 |
| POSTTEST           | 0.114                           | 27 | .200* | 0.952        | 27 | 0.239 |

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahawa dari uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan Sig hasil *Pre test* 0.192 dan *Post Test* 0.239, hal ini

menunjukkan bahwa nilai melebihi 0,05. Oleh karena itu ditarik kesimpulan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan untuk dilakukan penelitian. Selanjutnya akan dilakukan dengan uji homogenitas Menurut (Sianturi, 2022) Uji homogenitas adalah prosedur krusial dalam analisis statistik yang bertujuan memastikan bahwa berbagai kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang setara, sehingga analisis yang dilakukan menjadi lebih tepat dan dapat diandalkan.

Tabel 5 Uji Homogen

| Test of Homogeneity of Variances |                                      |                  |     |        |       |
|----------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|-------|
|                                  |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig.  |
| NILAI PRETES T & POSTTEST        | Based on Mean                        | 2.350            | 1   | 52     | 0.131 |
|                                  | Based on Median                      | 2.014            | 1   | 52     | 0.162 |
|                                  | Based on Median and with adjusted df | 2.014            | 1   | 50.985 | 0.162 |
|                                  | Based on trimmed mean                | 2.378            | 1   | 52     | 0.129 |

Merujuk pada hasil analisis homogenitas yang dilakukan sebelumnya dapat dilihat bahwa nilai sig. 0,131 . Karena nilai sig. 0,131 > 0,05 dengan demikian dapat ditarik

Kesimpulan bahwa variasi data yang menunjukkan homogen. Selanjutnya peneliti melakukan pengujian *Paired Sample T tes* guna mengidentifikasi tersedia atau tidak perubahan berarti terkait minat baca siswa kelas 4 SDN 2 KedungJepara

Table 6 Uji Paired Samples Test

| Paired Samples Test |                    |                    |                |                 |                                           |           |         |    |                 |
|---------------------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|-----------|---------|----|-----------------|
|                     |                    | Paired Differences |                |                 |                                           |           |         |    |                 |
|                     |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           | T       | df | Sig. (2-tailed) |
| Pair 1              | PRETEST - POSTTEST | -25.51852          | 6.21642        | 1.19635         | Lower                                     | Upper     | -21.330 | 26 | 0.000           |
|                     |                    |                    |                |                 | -27.97765                                 | -23.05938 |         |    |                 |

Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan SPSS versi 25, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang jelas lebih kecil dari batas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) tidak diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik Membuat siswa lebih bersemangat dan tertarik dalam membaca buku siswa di tingkat sekolah dasar. Perolehan uji *Paired Sample T tes* mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dalam pelaksanaan *pre test* dan *post tes*.

Sebelum penelitian ini dilakukan, media pembelajaran yang digunakan di SDN 2 Kedung Jepara masih terbatas pada bahan cetak seperti buku teks, yang membuat siswa kurang antusias dan cepat merasa bosan saat diminta membaca.

Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi kurang optimal. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti memperkenalkan media pembelajaran berupa komik digital dengan tujuan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 4. Hal ini sejalan dengan pendapat Siwi Pawesti (dalam Evira Hoesein, 2020) yang menyatakan bahwa keterbatasan dan kurangnya variasi dalam media pembelajaran dapat mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi, sehingga mereka kehilangan semangat dan mudah merasa bosan saat belajar.

Pentingnya menumbuhkan minat membaca sejak usia dini tidak dapat diabaikan, karena hal ini berperan besar dalam kehidupan siswa dan berdampak signifikan pada proses pembelajaran

mereka. Penggunaan media komik digital sangat memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam peningkatan minat baca siswa, hal ini diperkuat dengan temuan dalam penelitian ini, diketahui bahwa sebelum pemberian *treatment* perolehan skor angket minat baca siswa secara keseluruhan berada pada skor 52,08% atau berada pada kategori cukup kuat, kemudian setelah peneliti memberikan *treatment* berupa mengajar menggunakan media pembelajaran komik digital ditemukan perolehan skor angket minat baca siswa secara keseluruhan berada pada skor 83,98% atau berada pada kategori sangat kuat. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital memberikan manfaat dalam peningkatan minat baca siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian (Hidayat et al., 2025) Hasil minat baca siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu rata-rata skor angket minat baca siswa berada pada nilai 11,83 dan persentasenya berada pada nilai 59,1% atau berada pada kategori cukup kuat . Adapun setelah diberikan perlakuan rata-rata skor angket minat baca siswa berada pada nilai 16,9 dan persentasenya berada pada nilai 84,5% atau berada pada kategori sangat kuat. Hasil analisis inferensial dengan menggunakan rumus uji t , dapat

diketahui bahwa hasil uji normalitas nilai signifikansi adalah  $0,165 > 0,05$  artinya data tersebut berdistribusi normal, kemudian hasil uji homogenitas didapati nilai signifikansinya adalah  $0,550 > 0,05$  artinya bahwa varians data adalah homogen, sedangkan hasil uji t diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka kita dapat simpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap minat baca siswa. Selain itu ada dari penelitian (Azizah, n.d.) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital secara signifikan meningkatkan minat baca siswa. Nilai rata-rata *pre test* sebesar 54,57 meningkat menjadi 74,35 setelah implementasi komik digital. Uji statistik menunjukkan p-value  $< 0,05$  yang menandakan adanya hubungan signifikan antara variabel independen dan dependen.

Media komik mampu menyampaikan informasi tidak hanya melalui teks, tetapi juga dengan gambar, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Keefektifan media komik dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita dapat dianalisis melalui perbandingan nilai pre-test (sebelum penggunaan media) dan post-test (setelah penggunaan media). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik efektif

dalam meningkatkan minat membaca siswa. Peningkatan kemampuan membaca siswa, baik dari segi ketuntasan maupun nilai rata-rata kelas, menjadi indikator efektivitas pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan media komik. Selain itu, siswa menunjukkan respons yang lebih positif selama proses pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,192, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa residualnya terdistribusi normal. Selanjutnya, dalam uji homogenitas, ditemukan nilai signifikansi 0,119, yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data bersifat homogen. Dengan hasil uji normalitas dan homogenitas yang telah diperoleh, peneliti melanjutkan dengan uji hipotesis. Hasil dari paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap minat baca siswa kelas 4 SDN 2 Kedung Jepara.

## SIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa komik digital di SDN 2 Kedung, Jepara,

mampu memberikan dorongan besar terhadap peningkatan minat baca siswa kelas 4. Inovasi ini terbukti efektif dalam menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Sebelum penggunaan media ini, skor angket minat baca siswa tercatat pada kategori cukup kuat (52%), namun setelah penerapan komik digital, skor tersebut meningkat menjadi kategori sangat kuat (84%). Temuan ini menunjukkan bahwa media komik tidak hanya efektif dalam menyampaikan informasi, tetapi juga berkontribusi dalam memperluas wawasan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Hasil penelitian ini menguatkan temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa komik digital mampu menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan minat baca siswa. Berdasarkan analisis statistik, data menunjukkan distribusi normal dan variansi yang homogen, menegaskan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media komik digital terhadap peningkatan minat baca. Temuan ini menandakan bahwa pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran bukan hanya inovatif, tetapi juga terbukti efektif dalam merangsang ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Rizki Willya, Annisa Luthfiyyah, Putriani Chrismes Simbolon, & Arita Marini. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449–454.  
<https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4518>
- Ama, R. G. T. (2021). Minat baca siswa ditinjau dari persepsi keterlibatan orangtua dalam pendidikan. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 219–229.  
<https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.122>
- Azizah, Rosiana. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Muatan Bahasa Indonesia Terhadap Minat Baca Siswa." <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v4i1.18831>
- Castillo-Cuesta, L., & Quinonez-Beltran, A. (2022). Using Digital Comics for Enhancing EFL Vocabulary Learning during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5).  
<https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.24>
- Gunawan, Ce. *Mahir menguasai SPSS panduan praktis mengolah data penelitian new edition buku untuk orang yang (merasa) tidak bisa dan tidak suka statistika*. Deepublish, 2020.
- Efendi, Z., Hisyam, W. N., & Faristiana, A. R. (2023). Kurangnya Minat Baca Buku Kalangan Mahasiswa. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 382–398.  
<https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i4.1676>
- Elendiana, Magdalena. "Upaya meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2.1 (2020): 54-60.  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.572>
- Garini, A. W., Respati, R., & Prana, A. M. (2020). Penggunaan Media Berupa Digital Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 186–191
- Gunawan, P. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Kronik: Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 39–44.
- Hidayat, Riski, et al. "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 102 Kendari." *Indonesian Research Journal on Education* 5.1 (2025): 1043-1048.  
<https://doi.org/10.31004/irje.v5i1.2079>
- Husna, N., Putra, M, J, A., & Alim, J, A. (2022). Pengembangan Materi Pembelajaran Komik Digital Komik Celestial Objek Untuk Memfasilitasi Minat Baca Siswa Kelas Vi Sd. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (5), 1618-1630.  
<http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i5.8618>.
- Kandriasari, Annis, and Yeni Yulianti. "Mobile Learning American Service as Digital Literacy in Improving Students' Analytical Skills." *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology* 31.2 (2023): 184-196.  
<https://doi.org/10.37934/araset.31.2.184196>

- Maja, M. M., & Motseke, M. (2022). The Role of Classroom Libraries in Promoting Reading: A Case of Rural Primary Schools in the Limpopo Province. *The International Journal of Literacies*, 29(2), 1. DOI: 10.18848/2327-0136/CGP/v29i02/1-12
- Pangriptaningrum, Anggraita, Mursidah Rahmah, and Riksa Suci Imaniah. "Analisis Peran Komik Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar Tingkat Awal." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9.2 (2024): 259-267. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13209>
- Payanti, D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(April).
- Ulwiyah, Nihlatusshofi, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa di SD 1 Menawan." *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa* 2.4 (2024): 173-178. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.99>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>
- Sianturi, Rektor. "Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8.1 (2022):386-397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Willya, Aditya Rizki, et al. "Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2.3 (2023): 449-454. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4518>
- Zakiyah, Zenzen, et al. "Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis." *Jurnal Basicedu* 6.5 (2022): 8431-8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>