



PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH

Azwar Siregar

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: azwar0306222094@uinsu.ac.id

Safran

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: safranhsb@uinsu.ac.id

Received: 21 Juli 2026

Accepted: 24 Agustus 2026

Published: 31 Agustus 2026

Abstrak

This study aimed to determine the effect of using comic media on the reading comprehension skills of fifth-grade students at MIN 12 Medan. This research used a quantitative approach with an experimental method and a pre test post test design. The sample consisted of 25 students. Data were collected through tests, observation, and documentation, while reading comprehension skills were measured based on five indicators: finding information in the text, determining the main idea, understanding the meaning of words or sentences, drawing conclusions from the text, and identifying the message or moral value. The results showed that the students' average pre test score was 59.84 and increased to 80.16 in the post test. The Paired Sample t-test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference in students' reading comprehension skills before and after the use of comic media. The NGain test result was 0.504 or 50.40%, which was categorized as moderate. Therefore, the use of comic media can help improve the reading comprehension skills of fifth-grade students at MIN 12 Medan and make reading activities more interesting and easier to understand.

Keywords: Comic Media, Reading Comprehension, Reading Ability, Elementary School Students.

PENDAHULUAN



Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Peningkatan kualitas pendidikan perlu terus dilakukan sebab pendidikan berperan dalam membentuk sumber daya manusia yang bertanggung jawab terhadap pembangunan bangsa. Satuan pendidikan yang disebut sekolah merupakan bagian dari pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan (Kumala Sari et al., 2019). Berdasarkan “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003” tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan guru kepada peserta didik untuk memberikan arahan, teladan, serta membentuk moral, etika, dan memperluas wawasan pengetahuan. Selain itu, pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Dalam praktiknya, pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, memahami informasi, dan berkomunikasi secara baik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan menjadi faktor penting dalam membentuk generasi yang cerdas sekaligus berkarakter (Pristiwanti, 2022).

Dalam bidang pendidikan, bahasa memegang peranan penting sebagai alat komunikasi sekaligus sarana dalam memperoleh dan menyampaikan ilmu pengetahuan.. Pembelajaran bahasa di sekolah bertujuan untuk membantu siswa agar mampu menggunakan bahasa secara baik dan benar, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Devianty, 2017). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan dapat menguasai keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dan menjadi dasar penting dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, membaca menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting karena sebagian besar proses pembelajaran berkaitan dengan aktivitas membaca (Siregar et al., 2022). Membaca merupakan suatu cara untuk menangkap informasi yang terdapat dalam suatu tulisan (Ritonga & Rambe, 2022). Kemampuan membaca memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran dan prestasi akademik siswa (Yana & Nasution, 2024). Melalui kegiatan membaca, siswa akan lebih mudah dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru serta lebih mudah dalam mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Hamidah Sal'aty et al., 2025).



Kemampuan membaca pemahaman perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar karena pada tahap ini siswa mulai mempelajari berbagai jenis teks bacaan. Siswa sekolah dasar tidak hanya dituntut mampu membaca dengan lancar, tetapi juga memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menentukan gagasan utama, serta menyimpulkan isi teks yang dibaca. Namun, pada kenyataannya, kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa yang telah mampu membaca teks dengan lancar, tetapi belum mampu memahami makna yang terkandung dalam bacaan. Hal tersebut dapat dilihat dari kesulitan siswa dalam menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan, menentukan inti cerita, maupun menjelaskan kembali isi teks yang telah dibaca.

Rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor tersebut adalah rendahnya minat baca siswa. Banyak siswa menganggap kegiatan membaca sebagai aktivitas yang kurang menarik sehingga cenderung enggan membaca teks yang panjang. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik juga turut memengaruhi rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa (Wafa & Wiranti, 2024). Dalam proses pembelajaran, guru masih sering menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa didukung oleh media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran membaca.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya siswa kelas V MI, siswa cenderung menyukai hal-hal yang menarik, berwarna, dan bergambar. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Khadijah et al., 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi, terdapat berbagai media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, seperti media gambar, media audio-visual, dan media berbasis website (Purba et al., 2024). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa adalah media komik.

Komik merupakan media visual yang menyajikan cerita melalui perpaduan antara gambar dan teks sehingga mampu menarik minat siswa dalam belajar (Arthawidjaja et al., 2022). Media komik memiliki keunggulan dalam membantu siswa memahami isi bacaan. Ilustrasi gambar yang terdapat dalam komik dapat memudahkan siswa dalam memahami alur cerita dan isi teks secara lebih menarik dan mudah dipahami (Pramudyo, 2022). Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana serta dialog yang komunikatif dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca. Media komik juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan ketika melakukan kegiatan membaca. Dengan meningkatnya minat baca siswa,



kemampuan membaca pemahaman diharapkan dapat mengalami peningkatan. Media komik dirancang semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan semangat dan kesenangan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam kegiatan membaca (Alia Rohani & Anas, 2022).

Penggunaan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa memahami isi cerita, mengenali tokoh dan karakter, menentukan pesan atau amanat, serta menyimpulkan isi bacaan. Melalui gambar dan percakapan yang disajikan secara menarik, siswa dapat lebih mudah memahami informasi yang terdapat dalam teks bacaan. Selain itu, media komik juga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di sekolah, masih terdapat siswa kelas V MI yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Sebagian siswa belum mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks, menentukan ide pokok, serta menyimpulkan isi bacaan dengan baik. Berbagai faktor dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satunya adalah proses pembelajaran yang kurang menarik sehingga terasa membosankan bagi siswa (Ramadhaniar et al., 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan membaca masih terbatas sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lestari, penggunaan media komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Media tersebut mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami isi bacaan melalui perpaduan antara teks dan gambar. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, salah satunya melalui penggunaan komik digital (Lestari, 2022).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Dewi Lestari dengan judul Penggunaan Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD menunjukkan bahwa media komik digital berbasis cerita rakyat efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sementara itu, perbedaannya terletak pada jenis komik yang digunakan. Dewi Lestari menggunakan komik digital berbasis cerita rakyat, sedangkan penelitian ini menggunakan media komik dengan tema lingkungan sekitar (Lestari, 2022).



Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dengan judul Efektivitas Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian Setiawan lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan membaca pemahaman siswa (Setiawan, 2019).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Komik terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V MI”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif serta membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

KERANGKA TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami, menarik, dan efektif. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Arsyad, 2021).

Menurut Sadiman dan rekan-rekannya, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Adapun fungsi media pembelajaran antara lain: (1) memudahkan penyampaian materi sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat verbal; (2) membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera siswa; (3) memberikan pengalaman belajar yang relatif sama kepada siswa; (4) meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa; dan (5) menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan menyenangkan (Sadiman et al., 2021).

Media Komik

Media komik merupakan salah satu media pembelajaran visual yang menyajikan cerita melalui perpaduan gambar, teks, dan dialog secara runtut sehingga materi pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta menyenangkan bagi siswa. Media ini digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan cara yang



sederhana dan komunikatif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Menurut Daryanto, media komik merupakan media visual yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi melalui kombinasi gambar dan tulisan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Sementara itu, penggunaan media bergambar, termasuk komik, dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2016).

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hasan et al. (2021) yang menyatakan bahwa media komik memiliki karakteristik sederhana, jelas, mudah dipahami, serta bersifat personal sehingga mengandung nilai informatif dan edukatif. Dalam konteks pembelajaran, media komik dapat menjadi sarana komunikasi antara siswa dengan sumber belajar. Proses komunikasi dalam pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila pesan yang disampaikan tersusun secara jelas, runtut, dan menarik. Dengan demikian, komik pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu media untuk membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran (Lesmono et al., 2021).

Media komik memiliki beberapa ciri, yaitu adanya gambar tokoh, percakapan dalam balon kata, alur cerita yang runtut, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Dalam kegiatan pembelajaran, isi komik dapat disesuaikan dengan materi pelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil mengikuti cerita yang disajikan. Penggunaan media komik dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- (1) Menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa.
- (2) Membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan jelas.
- (3) Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.
- (4) Meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman siswa terhadap isi bacaan.
- (5) Membantu siswa mengingat materi pembelajaran dalam jangka waktu yang lebih lama karena materi disajikan melalui gambar dan alur cerita.

Keterampilan Membaca Pemahaman

Membaca merupakan suatu proses untuk memahami, menafsirkan, dan memperoleh informasi dari lambang-lambang tertulis melalui kegiatan melihat, mengenali, dan memahami isi bacaan. Membaca tidak hanya sekadar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan proses memahami makna yang terkandung dalam teks. Menurut Henry Guntur Tarigan, membaca merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk menangkap pesan atau informasi yang disampaikan penulis melalui tulisan (Tarigan, 2022). Membaca pemahaman merupakan kemampuan membaca yang bertujuan untuk menangkap makna, pesan, serta informasi yang terkandung dalam teks bacaan secara menyeluruh. Menurut Nurhadi, membaca bukan hanya sekadar melafalkan kata-kata, tetapi juga memahami isi bacaan serta mampu memberikan tanggapan terhadap isi yang telah dibaca (Nurhadi, 2020). Adapun tujuan membaca pemahaman antara lain:



- (1) Menemukan informasi secara langsung maupun tersirat dalam bacaan.
- (2) Menyimpulkan isi bacaan secara keseluruhan.
- (3) Mengidentifikasi ide pokok serta gagasan pendukung dalam teks.
- (4) Menentukan maksud dan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis
- (5) Memberikan tanggapan atau pendapat terhadap isi bacaan (Tarigan, 2022).

METHODS RESEARCH

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan melalui pengumpulan data berbentuk angka. Data tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik. Penelitian kuantitatif menekankan pada pengukuran secara objektif terhadap suatu fenomena sehingga hasil yang diperoleh dapat dianalisis secara sistematis. Dalam pelaksanaannya, peneliti dapat menggunakan instrumen penelitian, seperti angket, tes, atau lembar observasi, untuk memperoleh data yang valid dan reliabel. Metode ini umumnya digunakan untuk mengetahui hubungan, pengaruh, maupun perbedaan antarvariabel dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2019).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi experimental research). Penelitian ini melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian eksperimen semu merupakan bagian dari penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu, tetapi peneliti tidak memiliki kontrol penuh terhadap seluruh variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian (Arikunto, 2018). Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Desain penelitian yang digunakan perlu disesuaikan dengan jenis penelitian eksperimen semu yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, penggunaan istilah one group pretest-posttest design perlu diperbaiki karena desain tersebut hanya melibatkan satu kelompok. Dalam penelitian ini, pretest diberikan kepada siswa sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal membaca pemahaman. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa setelah perlakuan. Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

Desain penelitian



Kelompok Eksperimen: $O_1 - X - O_2$

Kelompok Kontrol: $O_3 - - O_4$

Keterangan:	O_1 = Pretest kelas eksperimen X = Perlakuan menggunakan media komik O_2 = Posttest kelas eksperimen O_3 = Pretest kelas kontrol O_4 = Posttest kelas kontrol
-------------	---

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Mei 2026. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 12 Medan yang beralamat di Jalan Pertiwi Ujung Nomor 96, Kelurahan Bantan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 12 Medan yang berjumlah 60 siswa. Sampel penelitian diambil dari siswa kelas V. Adapun teknik penentuan sampel perlu disesuaikan kembali dengan penggunaan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, agar konsisten dengan desain penelitian yang digunakan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa tes yang terdiri atas pretest dan posttest. Tes tersebut bertujuan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media komik.

Adapun indikator kemampuan membaca pemahaman yang diukur dalam penelitian ini meliputi: (1) kemampuan menemukan informasi dalam teks bacaan; (2) kemampuan menentukan ide pokok bacaan; (3) kemampuan memahami makna kata atau kalimat dalam teks; (4) kemampuan menyimpulkan isi bacaan; dan (5) kemampuan menentukan pesan atau amanat yang terdapat dalam bacaan. Indikator tersebut digunakan sebagai dasar dalam penyusunan soal pretest dan posttest. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik kuantitatif. Data yang dianalisis diperoleh dari hasil pretest dan posttest siswa. Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau perbedaan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah penggunaan media komik.

Apabila penelitian menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, teknik uji statistik yang digunakan perlu disesuaikan dengan desain penelitian dan jenis data yang diperoleh. Analisis dapat dilakukan dengan membandingkan hasil



pretest dan posttest antara kedua kelompok. Selain itu, uji N-Gain dapat digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V MIN 12 Medan dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Data diperoleh melalui pemberian pretest sebelum pembelajaran menggunakan media komik dan posttest setelah pembelajaran diberikan. Kemampuan membaca pemahaman diukur berdasarkan lima indikator, yaitu menemukan informasi dalam teks bacaan, menentukan ide pokok, memahami makna kata atau kalimat, menyimpulkan isi bacaan, serta menentukan pesan atau amanat dalam bacaan.

1. Hasil Pretest Kemampuan Membaca Pemahaman

Pretest diberikan kepada 25 siswa sebelum pembelajaran menggunakan media komik. Pemberian pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami bacaan. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pretest

Statistik	Hasil
Jumlah siswa (N)	25
Nilai minimum	48
Nilai maksimum	72
Nilai rata-rata	59,84
Standar deviasi	6,42

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai pretest kemampuan membaca pemahaman siswa berada pada rentang 48 sampai 72. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 59,84 dengan standar deviasi sebesar 6,42. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami bacaan masih belum optimal. Sebagian siswa telah mampu menemukan informasi sederhana dalam teks, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok, memahami makna kata atau kalimat, menyimpulkan isi bacaan, dan menentukan pesan atau amanat.

Tabel 2. Hasil Pretest Berdasarkan Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman

No.	Indikator	Rata-rata
1	Menemukan informasi dalam teks	63,20
2	Menentukan ide pokok	59,60
3	Memahami makna kata/kalimat	58,40



4	Menyimpulkan isi bacaan	58,80
5	Menentukan pesan/amanat	59,20
	Rata-rata keseluruhan	59,84

Berdasarkan Tabel 2, kemampuan siswa pada indikator menemukan informasi dalam teks memperoleh rata-rata paling tinggi, yaitu 63,20. Sementara itu, rata-rata terendah terdapat pada indikator memahami makna kata atau kalimat, yaitu 58,40. Hal ini menunjukkan bahwa siswa relatif lebih mudah menemukan informasi yang tersurat dibandingkan memahami makna bacaan secara lebih mendalam.

2. Hasil Posttest Kemampuan Membaca Pemahaman

Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media komik, diberikan posttest untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman setelah perlakuan. Hasil posttest kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk melihat perubahan kemampuan siswa.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Posttest

Statistik	Hasil
Jumlah siswa (N)	25
Nilai minimum	68
Nilai maksimum	92
Nilai rata-rata	80,16
Standar deviasi	6,15

Berdasarkan Tabel 3, nilai posttest siswa berada pada rentang 68 sampai 92 dengan nilai rata-rata sebesar 80,16. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest sebesar 59,84, terdapat peningkatan sebesar 20,32 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik.

Tabel 4. Hasil Posttest Berdasarkan Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman

No.	Indikator	Rata-rata
1	Menemukan informasi dalam teks	83,20
2	Menentukan ide pokok	80,40
3	Memahami makna kata/kalimat	78,80
4	Menyimpulkan isi bacaan	79,60
5	Menentukan pesan/amanat	78,80
	Rata-rata keseluruhan	80,16



Berdasarkan Tabel 4, seluruh indikator kemampuan membaca pemahaman mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media komik. Kemampuan menemukan informasi dalam teks memperoleh rata-rata tertinggi, yaitu 83,20. Sementara itu, indikator memahami makna kata atau kalimat dan menentukan pesan atau amanat memperoleh rata-rata 78,80. Meskipun demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan pada seluruh aspek kemampuan membaca pemahaman.

3. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Untuk melihat peningkatan kemampuan membaca pemahaman secara lebih jelas, dilakukan perbandingan antara hasil pretest dan posttest.

Tabel 5. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest	Peningkatan
Nilai minimum	48	68	20
Nilai maksimum	72	92	20
Nilai rata-rata	59,84	80,16	20,32
Standar deviasi	6,42	6,15	-0,27

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan membaca pemahaman meningkat dari 59,84 pada pretest menjadi 80,16 pada posttest. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 20,32 poin. Peningkatan juga terlihat pada nilai minimum dan maksimum, yaitu dari 48 menjadi 68 dan dari 72 menjadi 92.

4. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai uji prasyarat sebelum pengujian hipotesis. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest	0,200	Normal
Posttest	0,200	Normal

Berdasarkan Tabel 6, nilai signifikansi data pretest sebesar 0,200 dan data posttest sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya uji normalitas, analisis dapat dilanjutkan menggunakan Paired Sample t-test.

5. Hasil Uji Paired Sample t-test



Uji Paired Sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media komik.

Tabel 7. Hasil Paired Sample t-test

Perbandingan	Mean Difference	t	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-20,32	-14,862	0,000

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media komik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V MIN 12 Medan.

6. Hasil Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media komik.

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

Komponen	Nilai
Rata-rata pretest	59,84
Rata-rata posttest	80,16
Rata-rata N-Gain	0,504
Persentase N-Gain	50,40%
Kategori	Sedang

Berdasarkan Tabel 8, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,504 atau 50,40%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran menggunakan media komik. Dengan demikian, media komik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik memberikan perubahan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V MIN 12 Medan. Hal tersebut terlihat dari perbedaan nilai rata-rata antara pretest dan posttest yang cukup jelas. Sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata siswa sebesar 59,84, sedangkan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik meningkat menjadi 80,16. Peningkatan sebesar 20,32 poin menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa



dalam memahami bacaan setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut tidak hanya terlihat dari nilai rata-rata secara keseluruhan, tetapi juga terjadi pada setiap indikator kemampuan membaca pemahaman. Dengan demikian, penggunaan media komik memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada teks.

Peningkatan kemampuan membaca pemahaman tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik media komik yang memadukan unsur gambar, teks, dan dialog dalam satu alur cerita. Penyajian materi melalui perpaduan tersebut membuat informasi dalam bacaan menjadi lebih mudah diterima oleh siswa. Gambar yang terdapat dalam komik dapat membantu siswa memperoleh gambaran mengenai tokoh, situasi, maupun peristiwa yang terdapat dalam cerita. Sementara itu, teks dan dialog membantu siswa memahami informasi secara lebih terarah. Kondisi tersebut sesuai dengan penjelasan Daryanto bahwa media komik merupakan media visual yang menyampaikan informasi melalui kombinasi gambar dan tulisan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Media yang menarik juga dapat membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan.

Hasil pada setiap indikator juga memperlihatkan adanya peningkatan setelah penggunaan media komik. Pada pretest, indikator menemukan informasi dalam teks memperoleh rata-rata sebesar 63,20, kemudian meningkat menjadi 83,20 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mudah menemukan informasi setelah membaca teks yang disajikan melalui komik. Gambar dan urutan peristiwa membantu siswa menghubungkan informasi yang terdapat dalam bacaan dengan kejadian yang ditampilkan. Siswa tidak hanya mengandalkan pemahaman terhadap tulisan, tetapi juga memperoleh bantuan visual dalam memahami isi cerita. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestari yang menjelaskan bahwa penggunaan komik digital dapat membantu siswa memahami isi bacaan melalui perpaduan antara teks dan gambar. Dengan demikian, unsur visual dalam komik menjadi salah satu bagian yang mendukung kemampuan siswa dalam menemukan informasi dari bacaan.

Pada indikator menentukan ide pokok, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 59,60 pada pretest menjadi 80,40 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai lebih mampu memahami inti informasi yang terdapat dalam bacaan. Penyajian cerita secara runtut melalui beberapa bagian dalam komik membantu siswa melihat hubungan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Dari alur tersebut, siswa dapat lebih mudah menentukan bagian yang menjadi inti pembahasan dalam teks. Kemampuan menentukan ide pokok memang membutuhkan pemahaman terhadap keseluruhan isi bacaan, sehingga siswa tidak cukup hanya mengenali kata atau kalimat tertentu. Penggunaan komik memberikan bantuan melalui alur cerita yang lebih konkret dan dekat dengan pengalaman siswa. Kondisi ini mendukung pendapat bahwa media



komik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih sederhana, jelas, dan menarik.

Peningkatan juga terlihat pada kemampuan memahami makna kata atau kalimat yang sebelumnya memperoleh rata-rata 58,40 dan meningkat menjadi 78,80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik membantu siswa memahami makna bahasa yang terdapat dalam bacaan melalui konteks cerita. Kata atau kalimat yang sebelumnya sulit dipahami dapat menjadi lebih mudah ketika siswa melihat gambar dan situasi yang menyertainya. Dalam proses membaca pemahaman, kemampuan memahami makna merupakan bagian penting karena siswa tidak hanya dituntut membaca kata-kata, tetapi juga menangkap maksud yang terkandung di dalamnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tarigan bahwa membaca merupakan proses untuk menangkap pesan atau informasi yang disampaikan penulis melalui tulisan. Oleh karena itu, bantuan visual yang terdapat dalam komik dapat menjadi pendukung bagi siswa dalam menghubungkan bahasa dengan situasi yang digambarkan.

Kemampuan menyimpulkan isi bacaan juga mengalami peningkatan, yaitu dari rata-rata 58,80 pada pretest menjadi 79,60 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih mampu memahami keseluruhan alur cerita setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media komik. Penyajian cerita secara berurutan membuat siswa dapat mengikuti perkembangan peristiwa dari awal hingga akhir. Setelah memahami rangkaian peristiwa tersebut, siswa menjadi lebih mudah menentukan inti keseluruhan bacaan dan menyusunnya kembali dalam bentuk kesimpulan. Kemampuan menyimpulkan tidak hanya membutuhkan kemampuan membaca kalimat, tetapi juga kemampuan menghubungkan informasi yang terdapat dalam keseluruhan teks. Hal tersebut sesuai dengan tujuan membaca pemahaman yang mencakup kemampuan menemukan informasi, mengidentifikasi gagasan utama, serta menyimpulkan isi bacaan. Dengan demikian, media komik dapat membantu siswa memahami bacaan secara lebih menyeluruh.

Pada indikator menentukan pesan atau amanat, nilai rata-rata siswa meningkat dari 59,20 pada pretest menjadi 78,80 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih mampu menangkap makna yang ingin disampaikan melalui cerita setelah pembelajaran menggunakan media komik. Gambar, tokoh, dialog, dan alur cerita memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tindakan serta peristiwa yang dialami tokoh. Dari rangkaian tersebut, siswa dapat menghubungkan peristiwa dengan nilai atau pesan yang terdapat di dalam cerita. Kemampuan menentukan amanat merupakan bagian dari membaca pemahaman karena siswa perlu memahami isi bacaan secara lebih mendalam, bukan hanya menemukan informasi yang tertulis secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhadi bahwa membaca pemahaman tidak hanya berkaitan



dengan melafalkan tulisan, tetapi juga memahami isi bacaan dan memberikan tanggapan terhadapnya.

Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, sedangkan hasil N-Gain memperoleh nilai 0,504 atau 50,40% dengan kategori sedang. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media komik serta terjadi peningkatan kemampuan setelah perlakuan diberikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui penyajian teks dan gambar yang lebih menarik. Penelitian Lestari dan Setiawan yang tercantum dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa media komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa media komik dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk membantu siswa memahami bacaan. Penggunaan media komik juga memberikan pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah mengikuti kegiatan membaca dan memahami informasi yang disajikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V MIN 12 Medan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 59,84 yang meningkat menjadi 80,16 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih mampu menemukan informasi, menentukan ide pokok, memahami makna kata atau kalimat, menyimpulkan isi bacaan, serta menentukan pesan atau amanat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik. Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media komik. Hasil uji N-Gain sebesar 0,504 atau 50,40% berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media komik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang membantu siswa memahami bacaan dengan lebih mudah dan membuat kegiatan membaca menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajlia Rohani, & Anas, N. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287-1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.



- Arthawidhi, M. A. H., Putri, E. K., & Dkk. (2022). 'Pengaruh Media Komik Berbasis Augmented Reality Terhadap Literasi Membaca Siswa Sd. 3(9), 37-44.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gaia Media.
- Devianty, R. (2017). Peran Bahasa Indonesia Dan Daerah dalam Pendidikan Karakter. *Ijtimaiah: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 79-101.
- Hamidah Sa'aty, Tri Indah Kusumawati, & Safran Safran. (2025). Mengatasi Kesulitan Membaca Menggunakan Explosion Box Siswa Kelas III di SD Swasta Islam Nursyamsiani Desa Bintang Meriah Kecamatan Batang Kuis. *Lenca: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 35-45. <https://doi.org/10.55606/lenca.v3i2.5014>
- Hasan, M., Milawati, M., Darajat, D., & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran*. PT Sinar Baru Algesindo.
- Khadajah, Arlina, & Rahmadani, R. A. (2021). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini di RA Amanah Amaliyah. *Jurnal Raudhah*, 9(1), 1-16. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v9i1.939>
- Kumala Sari, I., Nasution, L., & Wijaya, C. (2019). Integrasi Pendidikan Nilai Dalam Membangun Karakter Siswa Di Sekolah Dasar Jampala Kecamatan Simpang Empat Kabupaten Asahan Provinsi Sumatera Utara. *RISTEKDIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.v4i1.1-11>
- Lesmono, A. D., Wahyuni, S., & Alfiana, R. D. N. (2021). Pengembangan bahan ajar fisika berupa komik pada materi cahaya di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(1), 100-105. <http://ibrics.net/index.php/iJMS/article/view/10/17>
- Lestari, D. (2022). Penggunaan Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 56-65.
- Lestari, M. (2022). Penggunaan Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 45-53.
- Nurhadi. (2020). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Pramudyo, A. (2022). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Pristiwanti, D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707-15.
- Purba, A. R. A., Siregar, N., & Wandini, R. R. (2024). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Dua Angka Siswa Kelas Ii Madrasah Ibtidaiyah. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1-24.
- Ramadhaniar, R., Rafida, T., & Hasibuan, H. B. (2022). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Bernyanyi Terhadap Kemampuan Membaca Iqro' Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 717-725. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2035>



- Ritonga, S., & Rambe, R. N. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Big Book dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 738-745.
- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajaawali Pers.
- Setiawan, D. (2019). Efektivitas Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 12-20.
- Siregar, M. R. B., Angelina, A. D., Majisarah, Annisa, D. N. M. L., Mardianto, & Hajdir. (2022). Peran Literasi Baca Tulis Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Munaddhomah*, 3(2), 149-159. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.237>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2022). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Wafa, N. M., & Wiranti, D. A. (2024). Efektivitas Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 3 Kawak. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 272-279. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.249>
- Yana, N. E., & Nasution, S. (2024). Pengaruh media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa madrasah ibtidaiyah swasta (MIS). *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 534. <https://doi.org/10.29210/1202424519>

