

ANALISIS KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT SISWA KELAS III SD KABUPATEN MAGELANG

Winda Dwi Hudhana; Soleh Ibrahim; Irpa Anggriani Wiharja

Universitas Muhammadiyah Tangerang

windhana89@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan membaca pemahaman siswa melalui media komik digital cerita rakyat siswa kelas III SD di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di 5 SD di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang yaitu SDN 1 Salaman, SD Muhammadiyah Tempuran, SD IT Laboratorium, SD Muhammadiyah Jetis, dan SDN Ngadirejo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu studi literatur, observasi, lembar tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang masih menghadapi tantangan, terutama dalam kelancaran membaca dan motivasi belajar, yang merupakan faktor krusial untuk pemahaman bacaan. Penggunaan media komik digital terbukti meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, dengan tingkat ketuntasan 69,5% hingga 88% setelah penerapan, didukung oleh peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Namun, tidak semua siswa mengalami peningkatan yang sama, sehingga diperlukan intervensi tambahan seperti dukungan belajar, metode pengajaran yang disesuaikan, alat peraga, dan layanan bimbingan konseling. Keberhasilan komik digital dalam pembelajaran menunjukkan potensinya sebagai media literasi yang kolaboratif dan kontekstual, dengan dukungan lingkungan, dan keterlibatan orang tua. Selain itu, lingkungan sekolah yang nyaman dan gerakan literasi yang melibatkan seluruh warga sekolah memperkuat pencapaian literasi siswa.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Komik Digital, Membaca Pemahaman

ABSTRACT

This study aims to analyze the reading comprehension skills of third-grade elementary school students through digital comic media based on folktales in Magelang Regency. This research is a qualitative descriptive study conducted in five elementary schools in Salaman District: SDN 1 Salaman, SD Muhammadiyah Tempuran, SD IT Laboratorium, SD Muhammadiyah Jetis, and SDN Ngadirejo. Data collection techniques included literature review, observation, test sheets, and documentation. The findings reveal that the reading comprehension skills of third-grade students in Salaman District still face challenges, particularly in reading fluency and learning motivation, which are crucial factors for comprehension. The use of digital comic media has been shown to improve students' reading comprehension skills, with achievement levels increasing from 69.5% to 88% after implementation, supported by enhanced motivation and active student participation. However, not all students experienced the same level of improvement, indicating the need for additional interventions such as learning support, tailored teaching methods, visual aids, and counseling services. The success of digital comics in learning demonstrates their potential as collaborative and contextual literacy media, supported by a conducive learning environment and parental involvement. Furthermore, a comfortable school environment and a literacy movement involving the entire school community reinforce students' literacy achievements.

Keywords: Digital Comics, Folktale, Reading Comprehension,

Cara sitasi	Hudhana, W.D., Ibrahim, S. & Wiharja, I.A. (2025). Analisis Membaca Pemahaman Melalui Pembelajaran Komik Digital Cerita Rakyat Siswa Kelas III SD Kabupaten Magelang. <i>LINGUA FRANCA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya</i> , 9(2), 112-123. https://doi.org/10.30651/lf.v9i2.26441
-------------	---

Copyright©2025, Astri Anggita Aryanti; Asep Firdaus; Fauziah Suparman
This is an open-access article under the CC-BY-3.0 license.

PENDAHULUAN

Di era digital seperti sekarang, keterampilan membaca sangat dibutuhkan seseorang agar tidak tersisih dari perkembangan informasi dan teknologi yang bergulir cepat. Terutama berlaku bagi seseorang yang berkecimpung dalam pengetahuan dan teknologi, misalnya para akademisi di tingkat sekolah dan perguruan tinggi (Ristianti, 2022). Membaca tidak untuk memperoleh informasi, tetapi untuk menikmati proses membacanya (Harianto, 2020). Keterampilan membaca tidak hanya terbatas pada buku cetak, tetapi juga mencakup berbagai sumber informasi daring. Oleh karena itu, penguatan keterampilan membaca harus menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan agar siswa mampu menyaring informasi dengan baik dan membangun budaya literasi yang kuat sejak dini.

Keterampilan membaca diperlukan untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan tepat [1]. Keterampilan membaca pemahaman merupakan salah satu aspek dasar dalam literasi yang perlu dikuasai oleh setiap individu. Keterampilan ini tidak hanya sebatas mengenali huruf dan kata, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap isi teks, kemampuan menyimpulkan informasi, serta berpikir secara kritis. Keterampilan membaca pemahaman dapat membantu individu menangkap dan menafsirkan makna teks, sehingga memperlancar komunikasi dan pemahaman informasi [2]. Keterampilan membaca pemahaman merupakan proses memperoleh makna yang dipengaruhi oleh pengetahuan serta pengalaman sebelumnya yang dimiliki oleh pembaca dalam kaitannya dengan isi bacaan [3]. Kemampuan dalam membaca dan memahami teks berperan sebagai faktor kunci dalam keberhasilan siswa dalam proses belajar. Selain itu, keterampilan ini juga menjadi syarat utama dalam menguasai dan mengembangkan pengetahuan.

Keterampilan membaca pemahaman idealnya mulai diajarkan sejak jenjang sekolah dasar. Keterampilan ini menjadi salah satu keterampilan dasar dalam aspek kognitif perkembangan pada masa awal sekolah dalam membantu untuk memperoleh pengetahuan [4]. Namun, berdasarkan berbagai penelitian dan observasi siswa kelas III SD di Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, ditemukan siswa yang masih kurang lancar membaca. Salah satu kendala yaitu kurangnya variasi media dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Sebagai fasilitator, guru harus mampu memotivasi dan memberikan sarana dan sarana untuk membantu siswa terus membaca agar mereka tertarik pada kegiatan membaca. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian berkaitan dengan media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III SD.

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Ketersediaan bahan bacaan yang menarik, sesuai dengan minat dan kemampuan siswa, serta didukung dengan strategi pembelajaran yang efektif, dapat membantu siswa memahami teks dengan lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang mendukung keterampilan membaca yaitu media komik digital. Publikasi secara digital sebenarnya sama dengan cetak, versi digital hanya sebagai alternatif baru dalam publikasi. Walaupun komik digital tidak mengandung unsur digital misalnya *the infinite canvas* [5] *hyperlinks*, atau *animation*, komik tersebut diciptakan secara cetak dan dipublikasikan dalam bentuk digital [6]

Media pembelajaran berupa komik cerita rakyat menjadi salah satu solusi yang dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Penggunaan komik juga terbukti meningkatkan antusiasme belajar siswa [7]. Guru dapat menggunakan media komik cerita rakyat karena siswa lebih mudah tertarik dan memahami isi bacaan dengan mudah. Penelitian Yohani, Rahayu, & Nasution (2022) menunjukkan bahwa media ini mampu menarik minat belajar siswa dan mendorong ketertarikan mereka terhadap bacaan sastra. Penelitian lain yang dilakukan Mulyati, et al (2021) bahwa penggunaan komik digital berbasis cerita rakyat dapat mendorong siswa untuk membaca cerita rakyat Indonesia dan

mengetahui budaya serta sejarah bangsa Indonesia [8].

Media pembelajaran, terutama yang berbasis digital, telah terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan meminimalisir beban kognitif [9]. Penggunaan komik digital dalam konteks ini memberikan pengalaman baca yang lebih menarik dan dapat meningkatkan nilai pemahaman membaca di antara siswa. Penggunaan model pembelajaran yang mengintegrasikan media komik, seperti DRTA (*Directed Reading Thinking Activity*), juga terbukti memberikan efek positif terhadap keterampilan membaca pemahaman [10].

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rengur dan Sugirin menunjukkan bahwa penggunaan komik strip lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa. Penelitian tersebut mendukung argumen bahwa media komik dapat menjadi alat yang menarik untuk mendukung pembelajaran, sehingga membangun motivasi siswa secara keseluruhan [11]. Dalam hal ini, pemakaian komik dengan tema cerita rakyat dapat mengaitkan siswa dengan konteks budaya mereka, sehingga membuat pembelajaran lebih relevan dan menyenangkan [12].

Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui penggunaan media komik digital berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD di era digital. Media ini menghadirkan interaktivitas lebih baik dan konten yang relevan dibandingkan media cetak atau digital konvensional, serta memungkinkan keterlibatan aktif siswa dengan teks, yang penting dalam meningkatkan kemahiran membaca [13]. Komik digital juga mampu merangsang minat, mengaktifkan pengetahuan latar belakang, dan meningkatkan kemampuan inferensi siswa [14], serta mendukung partisipasi aktif dalam pembelajaran [15]. Visualisasi cerita rakyat dalam komik membantu siswa memahami konteks dan makna istilah dengan lebih baik [16]. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi signifikan dalam praktik pendidikan di era digital dengan menjembatani strategi membaca konvensional dan teknologi modern.

Penggunaan komik cerita rakyat dalam pembelajaran tidak hanya mampu menumbuhkan pengetahuan akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional [17], serta memperkuat kecintaan mereka terhadap warisan budaya bangsa. Penggunaan media pembelajaran ini, diharapkan siswa kelas III SD dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, memahami isi teks dengan lebih baik, serta menumbuhkan karakter yang positif melalui nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat. Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu menganalisis keterampilan membaca pemahaman siswa melalui media komik digital cerita rakyat siswa kelas III SD di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan deskriptif kualitatif ini dipilih karena bersifat eksploratif dan memungkinkan peneliti memperoleh gambaran holistik tentang bagaimana media komik digital dapat mempengaruhi keterampilan membaca pemahaman siswa (Hibatulloh et al., 2023; Marpiani et al., 2022). Penelitian ini dilakukan di 5 SD di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang yaitu SDN 1 Salaman, SD Muhammadiyah Tempuran, SD IT Laboratorium, SD Muhammadiyah Jetis, dan SDN Ngadirejo. Objek penelitian ini yaitu hasil belajar keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 3 SD. Subjek penelitian ini yaitu 117 siswa dari 5 SD di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu studi literatur, observasi, lembar tes, dan dokumentasi. Studi literatur dilakukan sebagai landasan teoretis terkait konsep literasi membaca, karakteristik cerita rakyat, serta pengembangan media komik digital [18]. Selain itu, observasi dilakukan di lingkungan kelas untuk mendokumentasikan interaksi siswa dengan media komik digital

dan mencatat reaksi serta respon mereka selama proses membaca [19]. Dokumentasi berupa rekaman video, foto, dan catatan lapangan juga dikumpulkan untuk memperkuat triangulasi data dan menjamin validitas temuan. Instrumen penelitian mencakup lembar observasi, aspek dan rubrik penilaian. Tes yang digunakan yaitu tes berupa 20 butir soal pilihan ganda. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dengan cara mengorganisasi, menyederhanakan, dan mengelompokkan data berdasarkan tema-tema utama yang relevan, seperti aspek desain media, penerapan cerita rakyat, interaksi siswa terhadap media komik digital, serta indikator peningkatan keterampilan membaca pemahaman [18]. Data yang dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi dianalisis dengan teknik triangulasi, sehingga hasilnya dapat memberikan kesimpulan yang akurat dan reliabel mengenai efektivitas media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa [19], [20]. Analisis ini didasarkan pada pendekatan naratif yang mengutamakan penafsiran mendalam kepada fenomena yang terjadi tanpa menggeneralisasikan temuan ke populasi yang luas [21]. Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SD di Kecamatan Salaman, dengan pemilihan informan yang representatif meliputi guru pengajar dan siswa [19]. Penggunaan teknik *purposive sampling* memungkinkan peneliti mendapatkan informasi yang komprehensif terkait konteks dan karakteristik masing-masing komponen yang dikaji [18]. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik verifikasi data, di mana konfirmasi terhadap data dilakukan melalui diskusi mendalam dengan para informan serta pemeriksaan kembali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran keterampilan membaca kelas III SD di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang menunjukkan bahwa sejumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca dengan lancar. Fenomena ini dapat berdampak negatif terhadap pemahaman materi yang diajarkan, sehingga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Peneliti dan guru menggunakan media pembelajaran komik cerita rakyat digital sebagai upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, penggunaan media pembelajaran berupa komik cerita rakyat digital telah dikembangkan dan diimplementasikan. Komik sebagai media pengajaran mampu mengaitkan konten belajar dengan pengalaman hidup siswa, sehingga membuat materi ajar lebih relevan dan menarik [22]. Penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital, khususnya komik, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Proses penggunaan komik dalam pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan: observasi, pengambilan data melalui tes, dan analisis data hasil belajar siswa. Observasi menunjukkan bahwa komik mampu menarik perhatian siswa, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi mereka dalam kelas [23]. Pada tahap pengambilan data, terdapat peningkatan yang signifikan dalam tes membaca pemahaman setelah penggunaan komik. Guru menampilkan media komik digital cerita rakyat melalui proyektor. Guru menampilkan komik digital cerita rakyat dengan judul *Legenda Rambut Gimplal dan Asal Usul Gunung Merapi*. Siswa membaca dalam hati komik digital yang ditampilkan, kemudian membaca secara bergantian.

Analisis data hasil belajar siswa penting untuk mengevaluasi efektivitas metode ini. Beberapa penelitian mencatat bahwa penggunaan komik tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa [24]. Komik berfungsi sebagai alat visual yang memperjelas penyampaian pesan, membantu siswa dalam memahami konsep yang mungkin sulit jika disampaikan melalui teks biasa

[25]. Dengan demikian, penggunaan komik cerita rakyat digital sebagai media pembelajaran di kelas III SD tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan karakter dan motivasi belajar siswa.



Gambar 1. Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Cerita Rakyat

Tahap selanjutnya, guru memberikan pertanyaan terkait dengan komik digital cerita rakyat berjudul *Legenda Rambut Gimbal*, kemudian siswa menjawab secara langsung. Kemudian, guru memberikan lembar pertanyaan berupa pilihan ganda terkait dengan komik cerita rakyat berjudul *Asal Usul Gunung Merapi*.



Gambar 2. Pelaksanaan Tes Keterampilan Membaca Pemahaman

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Salaman

No	Interval nilai	Kategori	Frekuensi siswa	Presentasi	Rata-rata
1	85-100	Sangat baik	10	40%	80
2	70-84	Baik	9	17. 36%	
3	55-69	Cukup	5	20%	
4	40-54	Kurang	1	4%	
5	< 39	Sangat kurang	0	0%	

Pengembangan media pembelajaran komik digital, ditemukan bahwa 76% siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman yaitu 80, menunjukkan efektivitas metode pembelajaran ini dalam meningkatkan proses belajar siswa [26]. Berdasarkan tabel di atas, 10 siswa memperoleh nilai dengan rentang 85-100 menandakan bahwa mereka dapat menguasai materi dengan sangat baik, 9 siswa memperoleh nilai 70-84 menunjukkan bahwa mereka baik dalam menguasai materi. Terdapat 5 siswa yang mendapatkan nilai rentang 55-69 dengan kategori

cukup baik, dan 1 siswa masih dikategorikan kurang baik dalam menguasai materi. Kategori cukup dan kurang, terdapat 6 siswa yang masih memiliki celah dalam menguasai konsep secara utuh. Perlu adanya tidakan lajutan untuk mengindikasi adanya faktor seperti kurangnya latihan, konsentrasi belajar, atau hambatan non-akademik lainnya.

Komik digital berhasil menarik perhatian siswa dengan menyajikan konten yang lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, yang selanjutnya meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi yang lebih kompleks [27], [28]. Data dari 19 siswa yang mencapai KKM, analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa mereka tidak hanya berhasil memahami cerita yang disajikan, tetapi juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar. Konten visual dalam komik membantu siswa dalam memahami dan menggambarkan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik [24]. Sebaliknya, meskipun 5 siswa berada dalam kategori cukup, mereka menunjukkan potensi untuk terus berkembang, yang berarti bahwa metode ini masih memiliki ruang untuk perbaikan dan penyempurnaan [29]

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Tempuran

No	Interval nilai	Kategori	Frekuensi siswa	Presentasi	Rata-rata
1	85-100	Sangat baik	9	41%	80,2
2	70-84	Baik	10	45,5%	
3	55-69	Cukup	2	9%	
4	40-54	Kurang	1	4,5%	
5	< 39	Sangat kurang	0	0%	

Penggunaan media pembelajaran komik digital cerita rakyat di SD Muhammadiyah Tempuran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dapat dianggap berhasil, berdasarkan hasil yang diperoleh dari 22 siswa kelas III. Rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman siswa adalah 80,2, dengan 86,5% dari total siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terdapat 9 siswa memperoleh nilai antara 85-100, hal ini menunjukkan keterampilan membaca yang baik sehingga dapat memahami materi dengan sangat baik. Efektivitas media komik digital, kesiapan pembelajaran siswa, dan lingkungan belajar yang baik dapat mendukung penguasaan keterampilan membaca pemahaman yang baik. Terdapat 10 siswa yang memperoleh nilai antara 70-84 yang menunjukkan mencerminkan penguasaan keterampilan membaca pemahaman yang baik. Namun masih ada kemungkinan siswa belum sepenuhnya memahami materi pembelajaran.

Selanjutnya, terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai antara 69–55 dan 1 siswa pada rentang 54–40. Jumlah ini memang kecil, namun perlu adanya perhatian khusus serta intervensi lebih lanjut agar dapat meningkatkan keterampilan membacanya [30]. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran komik digital sebagai salah satu strategi pembelajaran telah terbukti efektif, mengingat penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media komik mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital yang relevan agar seluruh siswa mendapatkan manfaat yang maksimal dari proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Kelas III SD IT Laboratorium

No	Interval nilai	Kategori	Frekuensi siswa	Presentasi	Rata-rata
1	85-100	Sangat baik	10	38,5%	77
2	70-84	Baik	8	31%	
3	55-69	Cukup	5	19%	
4	40-54	Kurang	3	11,5%	
5	< 39	Sangat kurang	0	0%	

Penggunaan media pembelajaran komik digital dalam peningkatan keterampilan membaca pemahaman di SD IT Laboratorium menunjukkan hasil yang memuaskan. Dari 26 siswa, rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman adalah 77, yang mana 18 siswa atau sekitar 69,5% telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menandakan bahwa mayoritas siswa telah bisa memahami bacaan dengan baik, dan penggunaan media ini berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca mereka.

Hasil analisis menunjukkan bahwa 5 siswa berada dalam kategori cukup dan 3 siswa dalam kategori kurang, yang menunjukkan adanya variasi dalam kemampuan membaca di antara siswa. Namun, keberhasilan 69,5% siswa dalam mencapai KKM menunjukkan bahwa intervensi ini efektif. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media komik pada pelajaran bahasa dan pembelajaran multidisipliner juga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa secara luas [31].

Secara keseluruhan, hasil pengajaran di SD IT Laboratorium yang melibatkan media pembelajaran komik digital menunjukkan keberhasilan dalam mengembangkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Ini mencerminkan pentingnya pemilihan media yang tepat untuk mendukung proses belajar mengajar, serta menunjukkan potensi besar dari media komik sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam pendidikan dasar [32], [33]

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Jetis

No	Interval nilai	Kategori	Frekuensi siswa	Presentasi	Rata-rata
1	85-100	Sangat baik	6	50%	82
2	70-84	Baik	3	25%	
3	55-69	Cukup	3	25%	
4	40-54	Kurang	0	0%	
5	< 39	Sangat kurang	0	0%	

Total seluruh siswa kelas III di SD Muhammadiyah Jetis yaitu 12 siswa. Rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman yaitu 82. Terdapat 9 siswa yang telah mencapai KKM atau sekitar 76% dari total siswa yang menegaskan bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran berjalan efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa tersebut. Para siswa menunjukkan keterampilan membaca pemahaman yang baik, motivasi belajar membaca yang baik, lingkungan belajar yang kondusif dan metode serta media pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan keterampilan membaca pemahaman.

Akan tetapi, masih ada 3 siswa yang masih dalam kategori cukup dan kurang. Hal ini perlu mendapatkan perhatian secara khusus dari guru untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran komik digital cerita rakyat dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman dikatakan berhasil dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam membaca pemahaman. Secara

keseluruhan, hasil pembelajaran di SD Muhamamdiyah Jetis menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sebagai strategi pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman. Ini mengindikasikan bahwa dengan memadukan teknologi dan media yang menarik, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif (Surya et al., 2020).

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Ngadirejo

No	Interval nilai	Kategori	Frekuensi siswa	Presentasi	Rata-rata
1	85-100	Sangat baik	11	65%	84
2	70-84	Baik	4	23%	
3	55-69	Cukup	1	6%	
4	40-54	Kurang	1	6%	
5	< 39	Sangat kurang	0	0%	

Penggunaan media pembelajaran komik digital berhasil diterapkan dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di SDN Ngadirejo. Total siswa kelas III yaitu 17 siswa, terdapat 11 siswa dengan kategori sangat baik, 4 siswa dengan kategori baik, sehingga 15 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil analisis ini mengindikasikan efektivitas penggunaan media tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik, baik dalam bentuk cetak maupun digital, menawarkan pendekatan yang menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat baca mereka [34]

Akan tetapi, terdapat 1 siswa dengan kategori cukup dan 1 siswa dengan kategori kurang. Hal ini perlu menjadi perhatian khusus bagi guru untuk dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman 2 siswa tersebut. Perlu adanya tritmen khusus dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman 2 siswa tersebut. Secara keseluruhan, menegaskan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa [12]. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca pemahaman di SDN Ngadirejo.

Komik digital cerita rakyat memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran membaca pemahaman, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Tampilan visual yang menarik dapat membantu siswa memahami isi teks secara lebih mudah dan menyenangkan. Daulay et al. menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa komik lebih efektif dibandingkan dengan buku teks tradisional dalam menarik minat siswa terhadap materi yang diajarkan [35]. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif membuat siswa lebih mudah mengikuti alur cerita tanpa merasa terbebani. Format komik yang interaktif juga mampu meningkatkan minat baca, terutama bagi siswa yang kurang tertarik pada teks panjang.

Cerita rakyat sebagai konten utama membawa nilai-nilai budaya dan moral yang penting untuk pembentukan karakter siswa. Dalam bentuk digital, komik bisa diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, memberikan fleksibilitas dalam belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini juga mendorong siswa untuk lebih melek teknologi, sekaligus memperkuat literasi digital mereka. Komik digital cerita rakyat juga dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga sangat mendukung pembelajaran yang berbeda-beda (diferensiasi) dan inklusif. Dengan berbagai kelebihan tersebut, komik digital menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara menyeluruh.

Walaupun banyak kelebihan, komik digital cerita rakyat juga memiliki beberapa kekurangan dalam pembelajaran membaca pemahaman. Komik digital membutuhkan akses terhadap perangkat elektronik dan koneksi internet, yang belum tentu tersedia merata di semua daerah, terutama di wilayah dengan keterbatasan teknologi. Selain itu, media komik tidak banyak tersedia di internet, sehingga guru yang ingin menggunakannya perlu mengembangkan sendiri media tersebut. Pengembangan media komik digital juga membutuhkan waktu dan tenaga yang cukup banyak, sehingga guru perlu memberikan perhatian lebih.

Kemampuan membaca pemahaman siswa SD sangat penting sebagai dasar literasi dan menunjang keberhasilan belajar mereka. Penggunaan komik digital cerita rakyat sebagai media pembelajaran adalah pendekatan yang sangat menarik dan efektif. Komik memiliki kekuatan visual yang mampu menarik perhatian siswa dan membangkitkan minat baca, sementara penggunaan bahasa yang ringan membantu siswa lebih mudah memahami isi cerita. Kemampuan membaca siswa sudah baik karena menggunakan komik digital cerita rakyat dengan bahasa yang ringan sehingga mudah memahami isi cerita rakyat. Selain itu, cerita rakyat mengandung nilai-nilai budaya dan moral yang penting untuk pembentukan karakter. Penyajian dalam bentuk digital dan visual, anak-anak tidak hanya belajar membaca, tetapi juga melestarikan budaya dan memperkuat literasi digital mereka. Hal ini merupakan langkah strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang masih menghadapi tantangan, terutama dalam kelancaran membaca dan motivasi belajar, yang merupakan faktor krusial untuk pemahaman bacaan. Penggunaan media komik digital terbukti meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, dengan tingkat ketuntasan 69,5% hingga 88% setelah penerapan, didukung oleh peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Namun, tidak semua siswa mengalami peningkatan yang sama, sehingga diperlukan intervensi tambahan seperti dukungan belajar, metode pengajaran yang disesuaikan, alat peraga konkret, dan layanan bimbingan konseling. Keberhasilan komik digital dalam pembelajaran menunjukkan potensinya sebagai media literasi yang kolaboratif dan kontekstual, dengan dukungan lingkungan rumah yang positif dan keterlibatan orang tua.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar media komik digital berbasis cerita rakyat diterapkan secara lebih luas di sekolah-sekolah lain sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Guru hendaknya mengembangkan materi komik digital yang lebih variatif dan kontekstual sesuai minat serta budaya lokal siswa agar keterlibatan belajar semakin meningkat. Selain itu, bagi siswa yang belum menunjukkan peningkatan signifikan, sekolah perlu menyediakan pendampingan belajar tambahan seperti program remedial, tutor sebaya, atau pendekatan individual yang lebih personal. Pelatihan bagi guru dalam penggunaan media komik digital juga penting dilakukan untuk mengoptimalkan penerapan dalam proses pembelajaran. Peran orang tua sangat diharapkan dalam mendampingi anak saat membaca di rumah agar proses pembelajaran lebih berkelanjutan. Sekolah pun perlu terus memperkuat Gerakan Literasi Sekolah (GLS) melalui pelibatan seluruh warga sekolah dan penciptaan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung. Dukungan dari pemerintah daerah serta dinas pendidikan dalam bentuk fasilitas, pelatihan, dan kebijakan berbasis teknologi juga sangat penting untuk memperkuat implementasi media digital dalam pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar.

REFERENSI

- [1] M. R. Muhaimin, N. U. Ni'mah, and D. P. Listryanto, "Peranan Media Pembelajaran Komik terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, vol. 4, no. 1, pp. 399–405, Mar. 2023, doi: 10.51494/jpdf.v4i1.814.
- [2] P. S. Ahmad and S. Ma'rifatulloh, "The Effectiveness of Using Comic Strips Toward Students' Reading Comprehension on Narrative Text," *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, vol. 10, no. 2, p. 276, Oct. 2023, doi: 10.26858/eltww.v10i2.50567.
- [3] S. F. Muliawanti, A. R. Amalian, I. Nurasiah, E. Hayati, and T. Taslim, "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 3, pp. 860–869, Jul. 2022, doi: 10.31949/jcp.v8i3.2605.
- [4] M. A. S. Khasawneh and M. O. A. Al-Rub, "Development of Reading Comprehension Skills among the Students of Learning Disabilities," *Universal Journal of Educational Research*, vol. 8, no. 11, pp. 5335–5341, Oct. 2020, doi: 10.13189/ujer.2020.081135.
- [5] Scott. McCloud, *Reinventing comics : how imagination and technology are revolutionizing an art form*. New York: HarperCollins Publishers, 2000.
- [6] J. Aggleton, "Defining digital comics: a British Library perspective," *Journal of Graphic Novels and Comics*, vol. 10, no. 4, pp. 393–409, Jul. 2019, doi: 10.1080/21504857.2018.1503189.
- [7] K. A. D. Adnyani and I. M. C. Wibawa, "Alternative Energy Sources on Digital Comic Media," *International Journal of Elementary Education*, vol. 5, no. 1, p. 60, May 2021, doi: 10.23887/ijee.v5i1.34333.
- [8] Y. Mulyati, N. L. Aulia, and S. Sundusiah, "Transformation of 'Ande-Ande Lumut' Folklore into Comic as BIPA Teaching Material," 2021.
- [9] M. Chen, "Leveraging affordances in an ecological stance: Reflective language teaching for professional development during COVID-19," *Heliyon*, vol. 9, no. 5, p. e15981, Jun. 2023, doi: 10.1016/j.heliyon.2023.e15981.
- [10] D. Purwandari, "Direct Reading Thinking Activity and Students' Reading Comprehension: An Experimental Research," *Research and Innovation in Language Learning*, vol. 4, no. 3, p. 231, Mar. 2022, doi: 10.33603/rill.v4i3.5261.
- [11] Z. A. Rengur and Sugirin, "The Effectiveness of Using Comic Strips to Increase Students' Reading Comprehension for the Eight Grade of SMPN 1 Pundong," in *Joint proceedings of the International Conference on Social Science and Character Educations (IcoSSCE 2018) and International Conference on Social Studies, Moral, and Character Education (ICSMC 2018)*, Paris, France: Atlantis Press, 2019. doi: 10.2991/icossce-icsmc-18.2019.24.
- [12] A. Riance, Y. Iswanto, and A. Andika, "Improving Students Reading by Using Comic at SMP Negeri 6 Lubuklinggau," *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara*, vol. 4, no. 1, pp. 33–42, May 2024, doi: 10.58740/juwara.v4i1.84.
- [13] N. Smeda, E. Dakich, and N. Sharda, "The Effectiveness of Digital Storytelling in The Classrooms: A Comprehensive Study," *Smart Learning Environments*, vol. 1, no. 1, p. 6, Dec. 2014, doi: 10.1186/s40561-014-0006-3.
- [14] C. Elbro and I. Buch-Iversen, "Activation of Background Knowledge for Inference Making: Effects on Reading Comprehension," *Scientific Studies of Reading*, vol. 17, no. 6, pp. 435–452, Nov. 2013, doi: 10.1080/10888438.2013.774005.
- [15] F. Behjat, M. Yamini, and M. S. Bagheri, "Blended Learning: A Ubiquitous Learning Environment for Reading Comprehension," *Int J Engl Linguist*, vol. 2, no. 1, Jan. 2012, doi: 10.5539/ijel.v2n1p97.
- [16] A. Fergina, A. Ghazy, S. Prancisca, S. Aminah, and E. Ananda, "Enhancing Reading Comprehension Through Extensive Reading," *Journal of English Education Program*, vol. 5, no. 2, Jul. 2024, doi: 10.26418/jeep.v5i2.71717.
- [17] W. D. Hudhana, Sumarlam, and Sumarwati, "Digital Comics of Folktales as Learning Media to Strengthen Elementary School Students' Ecoliteracy," *Theory and Practice in Language Studies*, vol. 15, no. 2, pp. 443–451, Feb. 2025, doi: 10.17507/tpls.1502.14.

- [18] P. Amelia and H. Purwaningsih, "Desain Komik Digital Cerita Rakyat Desa Arjowilangun.," *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, vol. 13, no. 2, pp. 1–21, Dec. 2021, doi: 10.33153/brikolase.v13i2.3829.
- [19] C. C. Chinditya, A. S. Susanta, and A. M. Muktedir, "Implementasi Literasi dalam Pembelajaran Membaca Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu pada Siswa Kelas Iv SD IT Al-Qiswah Bengkulu," *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 184–196, Nov. 2020, doi: 10.33369/dikdas.v3i2.14131.
- [20] S. Hibatulloh, N. L. Sa'adah, and I. Marwan, "Strategi Penumbuhan Minat Baca Remaja Melalui Modifikasi Cerita Rakyat," *Journal of Education Research*, vol. 4, no. 1, pp. 267–275, Mar. 2023, doi: 10.37985/jer.v4i1.157.
- [21] N. M. Marpanti, M. G. R. Kristiantari, and I. K. Gading, "Pengembangan Media Strip Comic Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sd.," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, vol. 9, no. 1, pp. 167–178, Mar. 2022, doi: 10.38048/jipcb.v9i1.664.
- [22] A. Fauzi and N. Nurizzati, "Legend Categories and Structure in Nagari Sungai Limau Dharmasraya District and Its Implications for Indonesian Language Learning," *Journal of Languages and Language Teaching*, vol. 12, no. 2, p. 1007, Apr. 2024, doi: 10.33394/jollt.v12i2.9569.
- [23] O. Enteria and P. F. H. Casumpang, "Effectiveness of Developed Comic Strips as Intructional Materials in Teaching Specific Science Concepts," *Int J Innov Educ Res*, vol. 7, no. 10, pp. 876–882, Oct. 2019, doi: 10.31686/ijer.vol7.iss10.1835.
- [24] K. Sangur and A. Makatita, "The Effectiveness of Digital Storytelling in The Classrooms: A Comprehensive Study.," *EDU SCIENCES JOURNAL*, vol. 2, no. 1, pp. 55–61, Mar. 2021, doi: 10.30598/edusciencevol2iss1pp55-61.
- [25] F. Affeldt, D. Meinhardt, and I. Eilks, "The Use of Comics in Experimental Instructions in a Non-formal Chemistry Learning Context," *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, pp. 93–104, Jan. 2018, doi: 10.18404/ijemst.380620.
- [26] U. Kurniawati and H. D. Koeswanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1046–1052, Mar. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.843.
- [27] A. Surya, J. I. S. Poerwanti, and M. I. Sriyanto, "The Effectiveness of the Use of Digital-Based Educational Comic Media in Improving Reading Interest in Elementary School Students," in *Proceedings of the 3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2019)*, Paris, France: Atlantis Press, 2020. doi: 10.2991/assehr.k.200129.052.
- [28] L. Mustikasari, G. Priscylio, T. Hartati, and W. Sopandi, "The Development of Digital Comic on Ecosystem for Thematic Learning in Elementary Schools," *J Phys Conf Ser*, vol. 1469, no. 1, p. 012066, Feb. 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1469/1/012066.
- [29] T. Andayani, "Prerekonstruksi Akhlak Bangsa Melalui Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Menengah Pertama," in *Seminar Nasional Sastra, Pendidikan Karakter, dan Industri Kreatif*, 2015, pp. 278–287. Accessed: Dec. 09, 2023. [Online]. Available: <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/5597>.
- [30] I. K. J. Yuswantara and I. M. C. Wibawa, "Animal Life Cycle Media Using Digital Comics for Fourth-Grade Elementary School Students," *International Journal of Elementary Education*, vol. 5, no. 2, p. 366, Jul. 2021, doi: 10.23887/ijee.v5i2.34458.
- [31] L. Murniviyanti and A. Marini, "Developing Comic Media for Reading Comprehension Ability of Historical Texts in Elementary School Students," *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 187–196, Oct. 2021, doi: 10.17509/ebj.v3i2.39485.
- [32] P. Lo, Y.-P. Lyu, J. C. Chen, J.-L. Lu, and A. J. Stark, "Measuring the educational value of comic books from the school librarians' perspective: A region-wide quantitative study in Taiwan," *Journal of Librarianship and Information Science*, vol. 54, no. 1, pp. 16–33, Mar. 2022, doi: 10.1177/0961000620983430.
- [33] C. J. Panjaitan, U. Hasanah, and I. Langsa, "Meminimalisir Kesulitan Membaca Dengan Metode Reading Aloud Pada Siswa Min 1 Langsa," in *Seminar Nasional Royal (senar) 2018*, no. September, 2018, pp. 547 – 552.

- [34] D. D. Wicaksono, "The The Students' Views on The Use of Comic in Teaching and Learning English.," *Journey: Journal of English Language and Pedagogy*, vol. 6, no. 2, pp. 521–528, Aug. 2023, doi: 10.33503/journey.v6i2.3311.
- [35] M. I. Daulay, A. Ananda, S. Anwar, and S. Fatimah, "Developing the Social Science-History Teaching Materials for the Sixth Grade Middle School Students," in *Proceedings of the International Conference of CELSciTech 2019 - Social Sciences and Humanities track (ICCELST-SS 2019)*, Paris, France: Atlantis Press, 2019. doi: 10.2991/iccelst-ss-19.2019.8.