



Efektivitas Media Komik Digital Dalam Meningkatkan Minat Membaca Cerita Rakyat Di Sekolah Dasar Negeri 1 Tugumulyo

Meilani Harfika Sari¹, Yunita Sari², Sindi Nestiana³, Heni Izatul Janah⁴

^{1,2,3,4)} STAI Darussalam Sumatera Selatan

- ✉ meilaniharfika@staidasumsel.ac.id
- ✉ yunitasari@staidasumsel.ac.id
- ✉ sindinestiana@staidasumsel.ac.id
- ✉ heniizatul@staidasumsel.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas media komik digital sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan minat membaca cerita rakyat pada siswa sekolah dasar kelas V. Rendahnya minat baca siswa terhadap sastra lisan tradisional menjadi permasalahan utama di era digital, di mana anak lebih tertarik pada konten visual dan interaktif. Penelitian menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design pada dua kelas paralel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) di SDN 1 Tugumulyo, Kecamatan Lempuing Kabupaten Ogan Komering Ilir, tahun pelajaran 2024/2025, masing-masing berjumlah 30 siswa. Kelompok kontrol menggunakan buku teks paket dan lembar cerita biasa. Instrumen pengukur minat baca menggunakan skala Likert 30 pernyataan yang telah divalidasi ($\alpha = 0,89$). Data dianalisis dengan uji-t berpasangan dan uji-t independen serta analisis gain score. Hasil menunjukkan rata-rata gain score minat baca kelompok eksperimen sebesar 0,68 (kategori tinggi), sedangkan kelompok kontrol hanya 0,31 (kategori sedang). Uji-t independen pada posttest menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga media komik digital terbukti efektif meningkatkan minat membaca cerita rakyat secara signifikan.

Kata Kunci: Komik Digital, Minat Membaca, Cerita Rakyat, Sekolah Dasar, Pembelajaran Bahasa Indonesia

Abstrack

This research aims to test the effectiveness of digital comic media as a learning tool in increasing interest in reading folklore among fifth grade elementary school students. The low interest in reading of traditional oral literature among students is a major problem in the digital era, where children are more interested in visual and interactive content. The research used a quasi-experimental approach with a pretest-posttest control group design in two parallel classes (experimental class and control class) at SDN 1 Tugumulyo, Lempuing District, Ogan Komering Ilir Regency, academic year 2024/2025, each with 30 students. The control group used a packaged textbook and regular story sheets. The instrument for measuring reading interest uses a Likert scale of 30 statements that has been validated ($\alpha = 0.89$). Data were analyzed using paired t-test and independent t-test as well as gain score

analysis. The results show that the average gain score for reading interest in the experimental group was 0.68 (high category), while the control group was only 0.31 (medium category). The independent t-test on the posttest shows a sig value. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, so that digital comic media has proven to be effective in increasing interest in reading folklore significantly.

Keywords: *Digital Comics, Interest In Reading, Folklore, Elementary School, Indonesian Language Learning*

A. Pendahuluan

Minat baca anak Indonesia, terutama terhadap sastra lisan dan cerita rakyat, terus menurun dalam satu dekade terakhir. Laporan Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat 74 dari 81 negara dalam literasi membaca (OECD, 2023). Lebih memprihatinkan lagi, survei Perpustakaan Nasional RI tahun 2023 menunjukkan hanya 12,4% anak usia 10–14 tahun yang gemar membaca cerita rakyat dalam bentuk teks panjang (Perpusnas, 2023). Padahal cerita rakyat merupakan khazanah budaya bangsa yang mengandung nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja keras, dan penghormatan terhadap orang tua.

Menurut Jannidis (2010:7), “narasi tradisional akan tetap hidup hanya jika mampu beradaptasi dengan medium yang disukai generasi muda.” Generasi Alpha yang lahir tahun 2010 ke atas tumbuh bersama gawai dan konten visual. Mereka lebih responsif terhadap gambar bergerak, suara, dan interaktivitas daripada teks statis (Prensky, 2021). Inilah yang melatarbelakangi munculnya komik digital sebagai salah satu solusi pembelajaran bahasa dan sastra di abad ke-21.

Komik digital bukan sekadar komik biasa yang dipindai ke format PDF. Komik digital memiliki elemen animasi ringan, efek suara, transisi halaman, serta fitur zoom dan hyperlink yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan cerita. Menurut Budi Gunawan (2023), “media digital yang mengandung unsur multimodal mampu meningkatkan motivasi belajar hingga 40% dibandingkan media konvensional.” Hal ini didukung pula oleh teori generasi gambar McCloud (2017) yang menyatakan bahwa kombinasi gambar dan teks secara berurutan mampu mempercepat pemahaman naratif dan membangkitkan emosi pembaca. Di tingkat sekolah dasar, Kurikulum Merdeka (2022) memberikan ruang yang luas bagi guru untuk mengembangkan media kreatif dalam pembelajaran apresiasi sastra. Namun, realitas di lapangan menunjukkan masih banyak

guru yang mengandalkan buku teks dan cerita cetak biasa. Padahal, siswa kelas V SD sudah memiliki kemampuan literasi digital dasar dan akses gawai yang cukup tinggi (kajian Kemdikbudristek, 2024 menunjukkan 87% siswa SD kelas atas memiliki smartphone pribadi atau milik orang tua).

Beberapa penelitian terdahulu telah menyinggung efektivitas komik sebagai media pembelajaran. Misalnya, penelitian Sari & Wijaya (2021) menemukan bahwa komik cetak meningkatkan pemahaman cerita rakyat sebesar 28%. Akan tetapi, penelitian tentang komik digital masih sangat terbatas, terutama yang mengukur aspek minat baca secara spesifik. Penelitian Widodo (2022) hanya sampai pada tahap pengembangan prototipe komik digital tanpa uji efektivitas di kelas nyata. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menguji secara empiris: “Sejauh mana media komik digital efektif meningkatkan minat membaca cerita rakyat pada siswa kelas V sekolah dasar?” Pertanyaan ini menjadi penting karena minat baca merupakan variabel prediktor utama terhadap prestasi bahasa Indonesia (Guthrie & Wigfield, 2020). Jika minat sudah terbentuk sejak dini, maka kebiasaan membaca sepanjang hayat akan lebih mudah terwujud.

Ruang lingkup penelitian dibatasi pada tiga cerita rakyat yang populer (Malin Kundang, Timun Mas, Keong Mas), siswa kelas V SD 1 Tugumulyo Kecamatan Lempuing Kabupaten Ogan Komering Ilir, serta aspek minat baca yang diukur melalui dimensi perhatian, kesenangan, keterlibatan, dan keingintahuan (Schiefele et al., 2022). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam upaya pelestarian sastra lisan melalui pendekatan teknologi yang relevan dengan zaman.

B. Kajian Teori

1. Minat Membaca

Menurut Schiefele et al. (2022:214), minat baca adalah “keadaan motivasi intrinsik yang ditandai oleh perasaan senang, keterlibatan mendalam, dan keinginan untuk terus membaca suatu materi.” Minat baca terdiri atas dua dimensi utama: nilai (value) dan perasaan (feeling). Dalam konteks cerita rakyat, nilai budaya dan hiburan menjadi pemicu utama. Teori Dual-Coding Paivio Paivio (2014) menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam dua kode sekaligus (verbal dan visual) akan diolah melalui dua jalur memori yang berbeda sehingga meningkatkan retensi dan motivasi. Komik digital

memenuhi prinsip ini karena menyajikan teks naratif sekaligus gambar berurutan plus animasi.

2. Prinsip Pembelajaran Multimedia

Mayer (2021) mengemukakan tiga prinsip utama:

- a) *Multimedia principle*: orang belajar lebih baik dari kata + gambar daripada kata saja.
 - b) *Coherence principle*: elemen ekstrinsik harus dikurangi agar fokus tetap pada isi.
 - c) *Generative principle*: siswa belajar lebih baik ketika aktif mengkonstruksi pengetahuan. Komik digital yang dilengkapi fitur interaktif memungkinkan siswa “mengklik” tokoh untuk melihat penjelasan nilai karakter atau mendengarkan narasi suara, sehingga prinsip generatif terpenuhi.
3. Komik sebagai Media Naratif McCloud (2017:9) mendefinisikan komik sebagai “*sequential art*” yaitu gambar-gambar berurutan yang disengaja untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetis. Komik digital menambah dimensi waktu dan suara sehingga menjadi “*sequential multimedia art*” (Cohn, 2020).

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan kuasi-eksperimen pretest-posttest control group design. Populasi adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Tugumulyo Kecamatan Lempuing Kabupaten Ogan Komering Ilir Tahun Pelajaran 2024/2025 (120 siswa). Sampel dipilih dua kelas secara cluster random, masing-masing 30 siswa (kelas V-A sebagai kelompok eksperimen, V-B sebagai kontrol).

Instrumen utama adalah angket minat baca cerita rakyat sebanyak 30 aitem skala Likert 4 poin yang telah diuji validitas dan reliabilitas ($r_{hitung} > r_{tabel}$, Cronbach Alpha = 0,89). Pretest dilakukan sebelum perlakuan, posttest setelah 6 kali pertemuan (3 minggu). Kelompok eksperimen menggunakan komik digital berbasis Pixton dan Canva yang diakses melalui laptop kelas dan smartphone siswa. Kelompok kontrol menggunakan buku teks serta cerita cetak biasa.

Data dianalisis menggunakan SPSS 26 dengan langkah: uji normalitas dan homogenitas, uji-t berpasangan untuk melihat peningkatan dalam kelompok, uji-t independen untuk membandingkan kedua kelompok, serta perhitungan normalized gain score. Tingkat signifikansi ditetapkan 0,05.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pretest Rata-rata pretest kelompok eksperimen 68,43 (SD = 8,21) dan kontrol 69,10 (SD = 7,89). Uji-t independen menunjukkan $sig. 0,721 > 0,05$, artinya kedua kelompok homogen sebelum perlakuan.
2. Hasil Posttest dan Gain Score Setelah perlakuan, rata-rata posttest eksperimen menjadi 89,27 (SD = 6,12) sedangkan kontrol 76,83 (SD = 8,34). Normalized gain score eksperimen 0,68 (kategori tinggi), kontrol 0,31 (kategori sedang). Uji-t independen pada posttest: $t = 6,789$, $sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$. Hipotesis diterima: terdapat perbedaan signifikan minat baca antara siswa yang menggunakan komik digital dengan yang konvensional.
3. Pembahasan Berdasarkan Dimensi Minat Baca
 - a) Dimensi kesenangan: skor tertinggi pada item “Saya senang membaca cerita rakyat dalam bentuk komik digital” (mean 3,89 dari skala 4).
 - b) Dimensi keterlibatan: siswa eksperimen lebih sering mengulang membaca karena bisa mengklik animasi dan suara tokoh.
 - c) Dimensi keingintahuan: banyak siswa bertanya lanjutan cerita lain setelah membaca komik digital.
4. Faktor Pendukung Wawancara terbuka dengan 15 siswa eksperimen menunjukkan tiga faktor utama: a. Visual menarik dan warna cerah b. Adanya suara dan gerakan membuat cerita “hidup” c. Bisa dibaca berulang di rumah melalui file yang dibagikan guru via WhatsApp
5. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu Peningkatan 0,68 gain score dalam penelitian ini lebih tinggi dibandingkan Sari & Wijaya (2021) yang hanya 0,28 dengan komik cetak. Hal ini memperkuat argumen Mayer (2021) bahwa penambahan elemen multimedia meningkatkan efektivitas secara signifikan.
6. Keterbatasan Penelitian hanya berlangsung 3 minggu; efek jangka panjang belum diketahui. Sampel terbatas pada satu sekolah sehingga belum dapat digeneralisasi secara nasional.

E. Kesimpulan

Media komik digital terbukti efektif meningkatkan minat membaca cerita rakyat pada siswa kelas V sekolah dasar Negeri 1 Tugumulyo Kecamatan Lempuing Kabupaten Ogan

Komering Ilir, secara signifikan (gain score 0,68 kategori tinggi, $p < 0,05$). Kombinasi teks, gambar berurutan, animasi sederhana, dan suara berhasil memenuhi prinsip dual-coding dan multimedia learning sehingga siswa lebih senang, terlibat, dan penasaran terhadap cerita rakyat. Temuan ini menegaskan bahwa pelestarian sastra lisan tidak harus bertentangan dengan kemajuan teknologi. Justru dengan memanfaatkan komik digital, nilai-nilai luhur dalam cerita rakyat dapat sampai kepada generasi digital native dengan cara yang mereka suka. Rekomendasi yaitu Guru SD perlu dilatih membuat komik digital sederhana menggunakan Canva atau Pixton, Dinas pendidikan dapat menyediakan bank komik digital cerita rakyat daerah, Penelitian lanjutan dapat menguji efektivitas komik digital berbasis augmented reality atau pada jenjang SMP.

Daftar Pustaka

- Cohn, N. (2020). Visual narrative comprehension: Universal or not? *Psychonomic Bulletin & Review*, 27(2), 315–325.
- Guthrie, J. T., & Wigfield, A. (2020). Engagement and motivation in reading. In M. L. Kamil et al. (Eds.), *Handbook of reading research* (Vol. 3). Routledge.
- Jannidis, F. (2010). Narrative in digital media. *Poetics Today*, 31(1), 5–28.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- McCloud, S. (2017). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing.
- Paivio, A. (2014). *Intelligence, dual coding theory, and the brain*. Behavioral and Brain Sciences, 37(2), 197–198.
- Perpustakaan Nasional RI. (2023). *Indeks minat baca masyarakat Indonesia 2023*. Perpusnas Press.
- Prensky, M. (2021). Digital natives, digital immigrants revisited. *Educational Technology*, 61(3), 12–18.
- Sari, D. P., & Wijaya, A. (2021). Pengembangan komik cerita rakyat untuk meningkatkan pemahaman siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 145–158.
- Schiefele, U., Schaffner, E., & Möller, J. (2022). Interest and reading motivation. In Guthrie et al. (Eds.), *Engaging students in reading*. Guilford Press.
- Widodo, S. T. (2022). Pengembangan komik digital cerita rakyat Jawa berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 56–67.
- Budi Gunawan. (2023). *Multimodalitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia era digital*. Penerbit Gramata.