

## Pengaruh Media Komik Edukasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Aulia Wulan Suci<sup>1</sup>, Dya Ayu Agustiana Putri<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

Correspondence: auliaws2003@gmail.com



Citation: Suci & Putri (2026). Pengaruh Media Komik Edukasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar, *JPPI: Jurnal Pembangunan Pendidikan Indonesia*, 2(1), 1-13.  
<https://doi.org/10.70214/hfpnb928>

Received : 29 Desember 2025

Accepted : 31 Maret 2026

Published: 31 Maret 2026

**Publisher's Note:** JPPI stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2024 by the author.

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#)

**Abstrak:** Pendidikan Bahasa Indonesia menghadapi tantangan pembelajaran konvensional yang kurang efektif, rendahnya keaktifan siswa, dan kemampuan berpikir yang belum optimal, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh pembelajaran terhadap keaktifan siswa kelas II dalam Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah Quasi Experimental Desain dengan Desain Nonequivalent Control Group, melibatkan kelompok eksperimen menerima pembelajaran berdiferensiasi dan kelompok control dengan metode konvensional. Instrumen keaktifan belajar berupa tes hasil belajar berupa reliabilitas tinggi (Cronbach's Alpha 0.988). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keaktifan siswa belajar. Menggunakan komik sebagai media pembelajaran sangat cocok dengan karakteristik siswa karena memadukan dengan visual yang nyata di dalam komik. Tidak hanya menyajikan tulisan tetapi dilengkapi visual gambar berupa kartun menarik. Komik memberikan edukasi kepada siswa melalui penyajian buku yang dimodifikasi yang tidak hanya berupa tulisan tetapi didukung dengan visual untuk pembelajaran siswa dan menerapkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dengan menggunakan komik edukasi interaktif.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berdiferensiasi, Media Komik, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

**Abstract:** Indonesian Language Education faces challenges of less effective conventional learning, low student activity, and suboptimal thinking skills, thus impacting student learning outcomes. This study aims to analyze the effect of learning on the activeness of second-grade students in Indonesian. The method used is a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design, involving an experimental group receiving differentiated learning and a control group with conventional methods. The learning activity instrument is a learning outcome test with high reliability (Cronbach's Alpha 0.988). The results of the study indicate that differentiated learning has a significant positive effect on student learning activity. Using comics as a learning medium is highly suitable for students' characteristics because it integrates realistic visual elements within the comics. Comics do not merely present written text but are complemented by engaging cartoon-style illustrations. Through this modified book format, comics provide educational value by combining text with visual support to enhance students' learning experiences. In addition, interactive educational comics help foster students' communication skills and problem-solving abilities.

**Keywords:** Differentiated Learning, Comic Media, Indonesian, Learning Outcomes, Elementary School

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran sebagai pembentukan karakter siswa yang berkualitas sebagai wadah dalam menumbuhkan dan mengasah kemampuan yang mereka dapat dalam pendidikan. Siswa menjadi pusat utama dalam pendidikan untuk upaya menciptakan individu yang dapat memaksimalkan potensi mereka sepenuhnya (Huda, 2020). Dalam dunia pendidikan tidak hanya tanggungjawab dari seorang guru, melainkan dari masyarakat dan pemerintah juga harus ikut andil dalam menjamin akses pendidikan yang berkualitas. Pendidikan menghasilkan generasi emas yang bermanfaat bagi nusa dan bangsa jika pendidikan yang didapat berkualitas (Maisaroh & Untari, 2024). Dengan begitu, sekolah dasar menjadi pondasi awal yang merupakan jenjang penting dalam pendidikan formal bagi kemampuan dan pertumbuhan karakter belajar bagi siswa.

Bahasa Indonesia merupakan sarana utama yang sangat penting untuk komunikasi. Kemampuan berbahasa Indonesia dengan baik dapat bertujuan untuk mempermudah memperoleh berbagai ilmu pengetahuan dalam memahami isi pelajaran (Mubin & Aryanto, 2024). Bahasa Indonesia salah satu mata pelajaran yang sangat penting di dunia pendidikan yang perlu diajarkan pada jenjang awal pendidikan di sekolah dasar. Kemampuan dalam membaca berpengaruh dengan hasil belajar. Namun kenyataannya siswa masih belum bisa membaca sehingga mengalami kesulitan dalam menerima materi. Hal tersebut karena membaca permulaan suatu keterampilan yang wajib siswa kuasai dengan baik (Handayani et al., 2024). Siswa perlu memahami secara luas dan akurat dalam tahapan sederhana dan menyenangkan sehingga dapat mengembangkan kemampuan dalam membaca, menulis, menyimak dan berbicara.

Membaca sangat penting pada anak usia dini dalam menumbuhkan kemampuan dasar dalam tingkat pendidikan sebagai landasan pertama dalam belajar (Harianto, 2020). Kemampuan membaca dalam kelas rendah sebagai pondasi melanjutkan kemampuan membaca di kelas yang lebih tinggi pada tahap membaca lanjut. Banyak ditemukan dalam proses pembelajaran pada kelas II masih belum lancar dalam membaca teks, mengenali huruf, menggabungkan suku kata, dan kesulitan dalam membedakan huruf. Permasalahan yang sering muncul ketika huruf konsonan berada di akhir kata sebagai tanda berakhirnya kata seperti “makan”, dan “tolong” (Soleha et al., 2021). Sering munculnya juga dalam tahap ini siswa masih susah dalam membedakan antara huruf “b” dan “d” karena memiliki kesamaan.

Proses pembelajaran pastinya terdapat berbagai kendala yang dialami oleh siswa seperti minat membaca. Faktor yang berkontribusi terhadap kurang antusias minat belajar siswa dikarenakan kemalasan siswa dalam belajar membaca (Andini et al., 2025). Kemalasan dalam membaca dikarenakan proses pembelajaran masih monoton menggunakan metode pembelajaran kurang menarik. Meyajikan pembelajaran untuk siswa, guru dapat menggunakan media pembelajaran sehingga lebih optimal terhadap kemampuan membaca permulaan

siswa (Yahya et al., 2025). Proses pembelajaran yang diharapkan siswa dengan cara yang menyenangkan dengan didukung media pembelajaran menarik.

Dasar kesulitan yang mempengaruhi siswa terdiri dari 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Tondang et al., 2025). Faktor internal yang berasal dari dalam diri sendiri, siswa tidak antusias dalam belajar yang berdampak pada hasil belajar. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa atau dari lingkungan baik itu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, atau lingkungan masyarakat, maupun sarana prasarana sekolah seperti media pembelajaran. Dalam jenjang pendidikan pada kelas rendah di kelas II perlu mengajarkan kelancaran membaca karena merupakan pondasi awal siswa (Pratiwi, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkret yang masih ingin bermain daripada belajar. Ini menyebabkan siswa masih membaca terbata-bata (Nurani et al., 2021). Proses pembelajaran memerlukan media dalam mendukung proses dan hasil belajar siswa supaya lebih meningkat (Suprayogo & Putri, 2025). Melalui media dalam proses pembelajaran, guru lebih mudah dalam penyampaian materi ke siswa dan siswa dapat memahami apa yang mereka pelajari. Media pembelajaran sebuah alat menarik yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran untuk menyampaikan ke siswa.

Selain itu, media pembelajaran harus sejalan dengan ciri-ciri perkembangan dan karakter siswa. Dalam pembuatan media harus disesuaikan dengan level pendidikan formal di tingkat kelas rendah (Swihadayani, 2023). Penggunaan media pembelajaran digital masih belum sepenuhnya diaplikasikan dengan bijak dan belum dimanfaatkan. Pelaksanaan proses pembelajaran dalam pendidikan kini menjadi kebutuhan penting yang dapat dilaksanakan menggunakan media berbasis teknologi. Dengan menggunakan media berbasis teknologi diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan pemahaman siswa.

Permasalahan yang dihadapi pada saat pelaksanaan proses pembelajaran di SD Negeri 2 Kates Kelas II perlu diselesaikan sehingga memerlukan suatu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Siswa menghadapi kesulitan membaca, yang seharusnya pada kelas II sudah mengalami tingkatan lebih tinggi tentang membaca. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya lebih dari para guru, orang tua, dan orang sekitar untuk membantu menyelesaikan permasalahan (Alkhasanah et al., 2023). Pembelajaran bersifat umum dan kurang mendalam sehingga menyulitkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan dari buku teks yang mengakibatkan permasalahan sering muncul pada siswa belum mengerti penggabungan huruf konsonan atau penggabungan huruf rangkap yang berada di akhir kata atau di tengah kata seperti “Ng”, “Ny”, “Pr”, dan juga “tinggal” dibaca “tingal” (Witri et al., 2022). Hal tersebut menyebabkan siswa belum lancar membaca karena proses pembelajaran tidak menarik bagi siswa karena mereka lebih memilih belajar sambil bermain dengan metode yang seru.

Minat dalam membaca masih sangat tergolong susah dan sulit walaupun sudah dilakukan kegiatan rutin literasi. Faktanya bahwa kualitas sumber daya manusia di Indonesia menempati peringkat ke 29 dari 31 yang dianalisis dalam konteks wilayah Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika, sehingga posisi Indonesia masih rendah dalam minat membaca (Rohim & Rahmawati, 2020). Gerakan Literasi Sekolah atau GLS membentuk kebiasaan membaca serta membentuk generasi Indonesia yang memiliki kemampuan literasi membaca yang kuat (Robikho et al., 2024). Namun hal tersebut masih belum terpenuhi terpenuhi, minat mereka dalam membaca masing kurang karena buku hanya berupa teks tulisan biasa tanpa didampingi visual untuk menarik pembaca. Selain itu, media komik membuat minat siswa dalam membaca semakin tinggi. Diperlukan pelaksanaan proses pembelajaran membaca yang efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca (Zulfa & Muthi, 2025). Efektivitas pemanfaatan media terhadap membaca permulaan siswa kelas II dengan cara menyenangkan (Hudhana et al., 2025). Jika mereka tidak minat dalam membaca dipastikan tidak akan pernah menyukai untuk belajar membaca. Menjadi masalah untuk kedepan dalam rendahnya hasil pelajaran terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian tentang hubungan antara kesulitan belajar siswa kelas II dengan hasil belajar pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi S-P-O di jenjang Sekolah Dasar sangat penting. Penelitian ini menunjukkan bahwa prestasi belajar sebanding dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Selain itu, hasil penelitian ini memberikan solusi bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran supaya siswa lebih aktif di dalam pembelajaran bukan hanya guru yang aktif dalam menjelaskan materi (Mulyati et al., 2021). Mengingat kemampuan membaca siswa merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi pendidikan siswa di jenjang lebih tinggi.

---

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi-experimental design, khususnya Nonequivalent Control Group Design. Desain ini dipilih karena pengacakan individu ke dalam kelompok tidak memungkinkan dilakukan dalam konteks kelas yang sudah terbentuk secara alami, sehingga penelitian ini menggunakan dua kelas utuh sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan media pembelajaran Komik Edukasi Interaktif, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur perubahan hasil belajar. Pemberian pretest bertujuan memastikan kesetaraan awal kedua kelompok, sehingga perbedaan hasil setelah intervensi dapat dikaitkan secara lebih meyakinkan dengan variabel bebas yang diuji, bukan karena perbedaan awal yang sudah ada sebelumnya (Razali et al., 2023).

Populasi penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas III. Sampel ditentukan secara purposif dengan melibatkan dua kelas utuh yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Proses pemilihan sampel memastikan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik akademik yang serupa, sehingga meningkatkan keterbandingan hasil penelitian (Widodo, 2021). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar, yang sebelum digunakan terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas konstruk instrumen diuji menggunakan Exploratory Factor Analysis (EFA) dengan bantuan aplikasi JAMOVİ versi 2.6.44, guna menilai apakah butir-butir instrumen secara konsisten mengukur konstruk yang dimaksud (Sari et al., 2023). Adapun reliabilitas instrumen dihitung menggunakan koefisien Cronbach's Alpha melalui aplikasi yang sama, dengan instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisiennya mencapai  $\geq 0,70$  (Forester et al., 2024).

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, penelitian ini terlebih dahulu melaksanakan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan Shapiro-Wilk Test pada aplikasi JAMOVİ versi 2.6.44, dengan data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Leedy et al., 2019). Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok berasal dari populasi dengan varians yang sama, dengan kriteria data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansinya juga lebih besar dari 0,05.

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent sample t-test pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan bantuan aplikasi JAMOVİ versi 2.6.44. Uji ini digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Komik Edukasi Interaktif pada materi Subjek-Predikat-Objek (SPO) terhadap hasil belajar siswa, dengan hipotesis nol ( $H_0$ ) menyatakan tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang menerima pembelajaran menggunakan media Komik Edukasi Interaktif dan siswa yang tidak menggunakannya ( $\mu_1 = \mu_2$ ), sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) menyatakan terdapat perbedaan signifikan di antara keduanya ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ). Dengan desain ini, pengaruh media pembelajaran Komik Edukasi Interaktif terhadap hasil belajar siswa dapat dinilai secara lebih andal melalui perbandingan yang jelas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

---

## Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian ini memberikan gambaran mengenai kualitas instrumen hasil belajar serta pengaruh media pembelajaran Komik Edukasi Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas II.

### Uji Instrumen

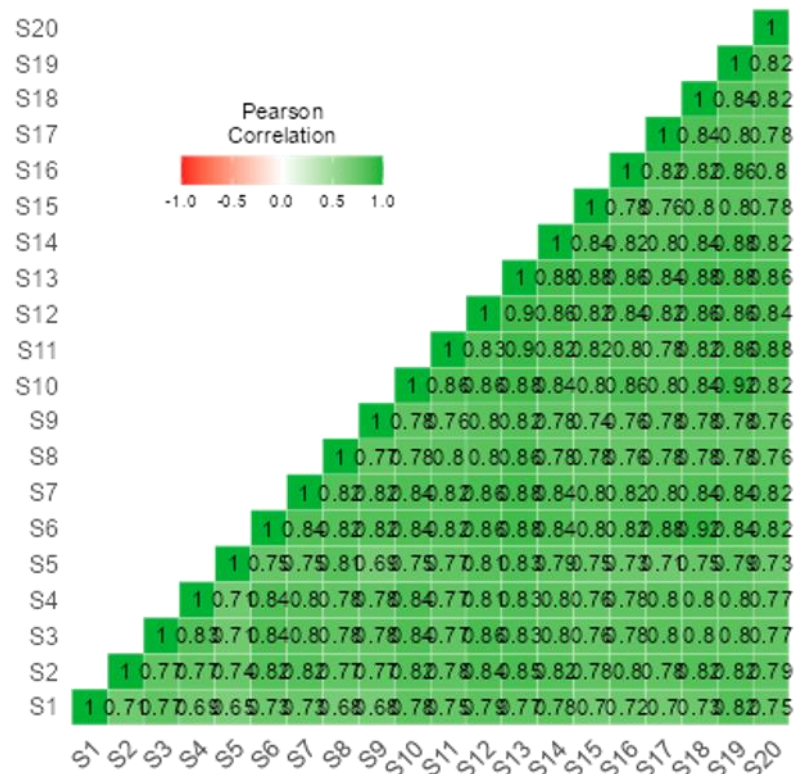
Penelitian ini menggunakan instrumen motivasi belajar dalam bentuk angket yang terdiri atas 15 butir pernyataan. Angket tersebut diujicobakan kepada 100 siswa kelas V sekolah dasar untuk menilai reliabilitas dan validitas instrumen penelitian. Berdasarkan hasil uji instrumen motivasi belajar yang dianalisis menggunakan aplikasi JAMOV, temuan penelitian disajikan.

**Table 2.** Scale Reliability Statistics

| Mean  | Cronbach's $\alpha$ |
|-------|---------------------|
| 0.332 | 0.988               |

Source: Jamovi, 2025

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas pada Tabel 2, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.988, yang menunjukkan bahwa instrumen hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berada pada kategori baik (good) sesuai kriteria interpretasi reliabilitas menurut George & Mallery (2003) dan DeVellis (2016). Nilai ini melampaui batas minimal reliabilitas 0,70 sebagaimana direkomendasikan oleh Nunnally (1978), sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket memiliki konsistensi internal yang tinggi. Reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa skor yang diperoleh memiliki korelasi kuat dengan skor sebenarnya, sehingga kesalahan pengukuran relatif kecil. Dalam konteks teori reliabilitas, koefisien 0.988 menandakan bahwa instrumen mampu mengukur hasil belajar dengan stabil dan akurat, serta mendekati kondisi sebenarnya dari siswa. Selain itu, nilai rata-rata (Mean) sebesar 0.332 menunjukkan kecenderungan jawaban siswa berada pada kategori tinggi, yang memperkuat bahwa butir-butir angket dapat diterima dan dipahami dengan baik. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi standar reliabilitas yang memadai, sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas II secara konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan.



**Gambar 2.** Correlation Heatmap Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar (Jamovi, 2025)

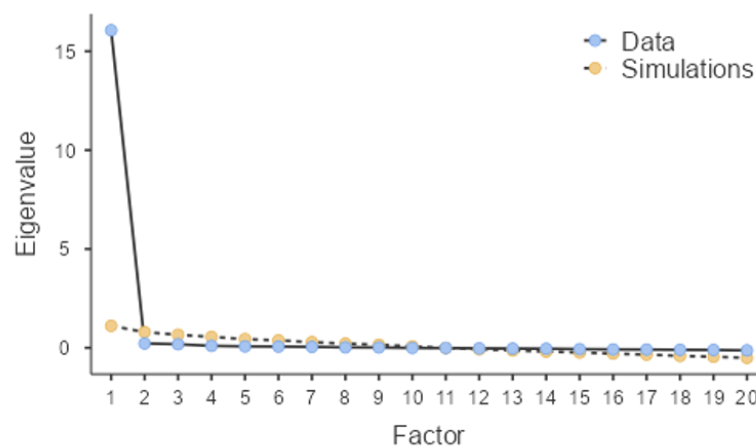
Hasil reliabilitas tersebut semakin diperkuat oleh correlation heatmap yang didominasi warna hijau, yang menggambarkan adanya korelasi positif antarbutir pernyataan dalam instrumen. Warna hijau pada heatmap mengindikasikan bahwa setiap item memiliki hubungan yang selaras dengan item lain, sehingga seluruh butir bekerja dalam arah yang sama untuk mengukur konstruk hasil belajar. Korelasi positif yang konsisten antarbutir merupakan indikator penting bahwa instrumen memiliki internal coherence, yang merupakan prasyarat utama terbentuknya nilai Cronbach's Alpha yang tinggi. Dengan demikian, kombinasi antara koefisien reliabilitas 0.988 dan pola korelasi positif yang tergambar pada heatmap menegaskan bahwa instrumen hasil belajar ini tidak hanya reliabel, tetapi juga terstruktur dengan baik dan mampu mengukur konstruk hasil belajar secara konsisten pada siswa kelas II.

**Table 3.** Bartlett's Test of Sphericity

| $\chi^2$ | df  | p     |
|----------|-----|-------|
| 3208     | 190 | <.001 |

Source: Jamovi, 2025

Hasil pengujian validitas konstruk pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai Bartlett's Test of Sphericity adalah  $\chi^2 = 3208$  dengan  $df = 190$  dan  $p < .001$ . Nilai signifikansi yang sangat kecil ini menunjukkan bahwa matriks korelasi antar butir instrumen tidak bersifat identitas, sehingga terdapat hubungan yang cukup kuat antar item untuk dilakukan analisis faktor. Secara teori, Bartlett's Test digunakan untuk memeriksa apakah korelasi antar variabel cukup besar dan bermakna sehingga layak dianalisis lebih lanjut melalui Exploratory Factor Analysis (EFA). Ketika nilai  $p < 0.05$ , hal ini menunjukkan bahwa korelasi antar item signifikan, yang berarti instrumen memiliki struktur keterkaitan internal yang memadai bagi pembentukan konstruk teoretis. Dengan demikian, hasil uji Bartlett dalam penelitian ini mendukung bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan proses ekstraksi faktor dalam rangka menilai validitas konstruk.



**Gambar 3.** Scree Plot Exploratory Factor Analysis (EFA)

Temuan dari scree plot pada Gambar 3. semakin menguatkan hasil Bartlett, karena scree plot menunjukkan satu curaman faktor (one-factor drop) yang jelas sebelum garisnya mulai mendatar (elbow). Hal ini menunjukkan bahwa hanya ada satu faktor dominan yang menjelaskan sebagian besar varians data. Secara teoretis, ketika scree plot menunjukkan satu faktor utama, instrumen tersebut dianggap unidimensional, artinya seluruh item secara konsisten mengukur satu konstruk inti yang sama dalam konteks ini, yaitu hasil belajar. Kesesuaian antara hasil scree plot dan uji Bartlett menunjukkan bahwa struktur internal instrumen sangat kuat dan konsisten pada satu dimensi utama. Salah satu masalah penelitian dalam studi ini adalah menguji pengaruh media pembelajaran Komik Edukasi Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi-experimental) dengan desain pretest-posttest. Oleh karena itu, diperlukan perhitungan hasil pretest dan posttest. Pengujian dilakukan pada 56 siswa sekolah dasar, yang terdiri dari 26 siswa pada kelas kontrol (yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional) dan 30 siswa pada kelas eksperimen (yang belajar menggunakan media

pembelajaran Komik Edukasi Interaktif). Kelas kontrol dilaksanakan di SDN 2 Kates pada kelas IIA, sedangkan kelas eksperimen dilaksanakan di SDN 2 Kates pada kelas IIB.

### *Uji Asumsi*

Tes tersebut terdiri atas 20 butir pernyataan dari angket hasil belajar yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Karena penelitian ini menggunakan desain nonequivalent control group, maka pengukuran diperlukan baik pada data pretest maupun posttest. Data hasil belajar Bahasa Indonesia (pretest dan posttest) dikumpulkan dari dua kelas, yaitu kelas kontrol (KK) dan kelas eksperimen (KE), kemudian dianalisis secara statistik menggunakan Jamovi versi 2.6.44 untuk menguji asumsi normalitas dan homogenitas. Tabel 4. menunjukkan nilai p sebesar 0.198 untuk pretest dan 0.216 untuk posttest, yang keduanya lebih besar dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima.

**Table 4.** Normality Test (Shapiro-Wilk)

| W     | p     |
|-------|-------|
| 0.971 | 0.198 |
| 0.972 | 0.216 |

Source: Jamovi, 2025

**Table 5.** Homogeneity of Variances Test (Levene's)

|                  | F     | df | df2 | p     |
|------------------|-------|----|-----|-------|
| <b>Pre test</b>  | 0.551 | 1  | 54  | 0.461 |
| <b>Post test</b> | 0.496 | 1  | 54  | 0.484 |

Source: Jamovi, 2025

Tabel 5. menunjukkan nilai p sebesar 0,461 untuk pretest dan 0,484 untuk posttest, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data bersifat homogen, dan hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima. Uji prasyarat untuk melakukan independent sample t-test telah terpenuhi, yaitu data berdistribusi normal dan homogen, sehingga memungkinkan pengujian lebih lanjut dapat dilakukan. Selanjutnya, dilakukan uji independent sample t-test.

### *Uji Hipotesis*

Setelah uji prasyarat menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dan homogen, tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui

apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan. Pengujian ini dilakukan pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan bantuan aplikasi JAMOVİ versi 2.6.44. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 6.

**Table 6.** Independent Samples T-Test

|           | Statistic | df   | p     |
|-----------|-----------|------|-------|
| Pre test  | -0.847    | 54.0 | 0.401 |
| Post test | 7.798     | 54.0 | <.001 |

Source: Jamovi, 2025

Berdasarkan Tabel 6, hasil Independent Samples T-Test menunjukkan bahwa pada pretest, nilai t sebesar -0.847 dengan derajat kebebasan (df) 54,0 dan nilai  $p = 0.401$ . Nilai  $p$  yang lebih besar dari 0,05 ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara skor rata-rata kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum intervensi, sehingga kedua kelompok berada pada kondisi awal yang seimbang. Sementara itu, pada posttest, nilai t sebesar 7.798 dengan df 54.0 dan nilai  $p < 0,001$  menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen setelah diberikan intervensi. Nilai t yang negatif mengindikasikan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Komik Edukasi Interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel yang diukur, baik hasil belajar, dan perbedaan yang muncul pada posttest dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan, bukan karena kondisi awal kedua kelompok. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Komik Edukasi Interaktif terbukti efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SPO.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media komik edukasi interaktif menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 Sekolah Dasar, khususnya pada materi S-P-O (Subjek, Predikat, Objek). Siswa berpartisipasi dibimbing cara penggunaan komik yang membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran (Qomaruzzaman et al., 2024). Dalam mengintegrasikan permasalahan S-P-O ke dalam komik, siswa terdorong terlibat aktif dengan materi pelajaran menggunakan komik. Menggunakan komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mendorong pembentukan kebiasaan membaca sejak dini dan menumbuhkan pola pikir positif dikalangan siswa. Tujuan utama dari pendekatan ini menggunakan teknik belajar dengan komik terhadap hasil belajar siswa dalam memahami materi pelajaran.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan media komik edukasi interaktif sebagai sarana pembelajaran membaca permulaan terhadap hasil belajar siswa kelas II. Keberagaman media memungkinkan sumber belajar disampaikan untuk siswa saat mereka berinteraksi dengan informasi (Astuti et al., 2024). Media komik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mempelajari dan memahami materi

(Lailiyah & Istianah, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menekankan bahwa alat pembelajaran yang bersifat bermain dan interaktif secara efektif dapat menumbuhkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam Bahasa Indonesia.

Dunia pendidikan dengan adanya perkembangan teknologi sangat terpengaruh untuk membawa perubahan dan peningkatan pendidikan. Kurangnya aktif siswa terlibat dalam pembelajaran karena kurang memadai pengembangan media. Kegiatan membaca untuk siswa kelas II kurang diminati karena siswa masih lebih suka bermain dan tidak dapat memfokuskan perhatian mereka. Media visual membantu siswa memahami materi abstrak menjadi lebih konkret. Sehingga dengan media pembelajaran yang menarik secara visual mampu meningkatkan fokus belajar. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk gambar dan cerita. Cerita anak interaktif dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang membaca. Anak usia Sekolah Dasar cenderung mempelajari dan melihat sesuatu secara langsung, sehingga membutuhkan media konkret. Pendidikan harus selaras dengan perkembangan, berarti proses perkembangan anak harus diteliti dari sudut pandang kognitif dan sosial emosional.

Menggunakan komik sebagai media pembelajaran sangat cocok dengan karakteristik siswa karena memadukan dengan visual yang nyata di dalam komik. Tidak hanya menyajikan tulisan tetapi dilengkapi visual gambar berupa kartun menarik. Komik memberikan edukasi kepada siswa melalui penyajian buku yang dimodifikasi yang tidak hanya berupa tulisan tetapi didukung dengan visual untuk pembelajaran siswa dan menerapkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dengan menggunakan komik edukasi interaktif (Sasongko & Purwandari, 2023). Komik menarik bagi siswa karena memiliki daya tarik dan dapat menyampaikan informasi dengan mudah dipahami. Pembuatan komik dikembangkan tidak hanya biasa tetapi dibuat secara interaktif yang melibatkan siswa masuk ke dalam cerita dan terdapat interaksi di dalamnya.

Dari sisi pencapaian hasil belajar, penggunaan Komik Edukasi Interaktif terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia secara menyeluruh. Pembelajaran dirancang sesuai karakteristik siswa yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar. Selain itu, Komik Edukasi Interaktif mendukung pengembangan kemampuan literasi dasar siswa sekolah dasar, khususnya literasi membaca (Purba & Setyaningtyas, 2022). Melalui kebiasaan membaca komik yang menarik, siswa secara tidak langsung dilatih untuk memahami isi bacaan, mengenali ide pokok, serta menarik kesimpulan sederhana dari teks yang dibaca. Penggunaan literasi sejak kelas rendah sangat penting karena menjadi dasar bagi penugasan keterampilan bahasa pada jenjang berikutnya. Dengan demikian, penggunaan media Komik Edukasi Interaktif tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar dalam jangka pendek, tetapi juga memiliki implikasi terhadap pengembangan kemampuan bahasa, literasi, dan pemahaman kontekstual siswa

sekolah dasar. Dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang relevan dengan karakteristik siswa kelas rendah dan tuntutan pembelajaran di sekolah dasar.

---

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik edukasi interaktif berpengaruh terhadap pemahaman konsep materi Subjek, Predikat, Objek pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar. siswa yang menerima pembelajaran dengan bantuan media komik edukasi interaktif menunjukkan nilai yang lebih baik daripada siswa dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, media komik edukasi interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan mampu meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi Subjek, Predikat, Objek kelas II sekolah dasar.

---

## Referensi

- Alkhasanah, N., Yusrika Firda Isnaini, Muhtadin, L., Prapti Octavia Ningsih, Fatoni, A., & Minsih, M. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 Sd. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 2(1), 44–55. <https://doi.org/10.58917/aijes.v2i1.41>
- Andini, D. S., Putri, D. A. A., & Asriyanti, F. D. (2025). Pengaruh Pengaruh Progam Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dalam Melatih Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar: : *JESE: Journal of Elementary School Education*, 2(01 SE-Articles), 11–26. <https://jese.uinkhas.ac.id/index.php/JESE/article/view/2241>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Handayani, P., Mulyawati, Y., & Mubarock, W. F. (2024). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 245–249. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.1244>
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1 SE-Articles), 1–8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Huda, I. C. (2020). Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 38–48. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.86>
- Hudhana, W. D., Ibrahim, S., & Wiharja, I. A. (2025). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Media Pembelajaran Komik Digital Cerita Rakyat Siswa Kelas Iii Sd Kabupaten Magelang. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(2), 112–123. <https://doi.org/10.30651/lf.v9i2.26441>
- Lailiyah, F., & Istianah, F. (2020). Pengembangan media komik siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(01), 89–99.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/33521>

- Leedy, P. D., Ormrod, J. E., & Johnson, L. R. (2019). *Practical Research: Planning and Design*. Pearson. <https://books.google.co.id/books?id=ktJjswEACAAJ>
- Maisaroh, A. A., & Untari, S. (2024). Transformasi Pendidikan Karakter Melalui Kebijakan Pemerintah Di Indonesia Menuju Generasi Emas 2045. *Jurnal Kebijakan Pemerintahan*, 18–30. <https://doi.org/10.33701/jkp.v7i1.4347>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mulyati, T., Kusumadewi, R. F., & Ulia, N. (2021). Pembelajaran Interaktif Melalui Media Komik Sebagai Solusi Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.4054>
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.907>
- Pratiwi, C. P. (2020). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.558>
- Purba, R. H., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5572–5578. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1235>
- Qomaruzzaman, A., Sinring, A., & Aryani, F. (2024). Mengembangkan Komik Digital sebagai Media Bimbingan: Sebuah Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa MTsN. *Technocouns: Journal of Technology in Guidance and Counseling*, 1(1), 25–34. <https://doi.org/10.31960/technocouns.v1i1.2575>
- Razali, G., Syamil, A., Hurit, R., Asman, A., Lestariningsih, Radjawane, L., Bagenda, C., Falasifah, N., Amane, A. P., Saloom, G., S, S., Gultom, N., Fadhilatunisa, D., & Fakhri, M. M. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi*.
- Robikho, A., Pangestika, R. R., & Ngazizah, N. (2024). Analisis Gerakan Literasi Sekolah “Bisa Baca” terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 850–860. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.789>
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230–237. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>
- Sari, R., Kusuma, N., Sampe, F., Putra, S., Fathonah, S., Ridzal, D., Rato, K., Apriani, E., Yurni, Y., Wibowo, T., Mardhiyana, D., Purba, O., Mu'min, A., Ilham S, M., Togatorop, M., & Pustaka, S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Sasongko, D., & Purwandari, S. (2023). Penerapan Metode Addie Pada Pengembangan Komik Interaktif Sebagai Media Edukasi Keamanan Data Pribadi Bagi Anak. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(2), 698–708. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.267>
- Soleha, R. S., Enawar, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 58–62. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.50>
- Suprayogo, D., & Putri, D. A. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Permainan Kartu Red or Blue Geometry Kelas IV Sekolah Dasar. *PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 2 (2025): *PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar*, 49–61. <https://e->

[journal.unper.ac.id/index.php/piwuruk/article/view/2275/1320](http://journal.unper.ac.id/index.php/piwuruk/article/view/2275/1320)

- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>
- Tondang, B., Zahara, D., Simarmata, G. L., Meisahrani, R. S., Purba, S. N., & Ritonga, R. (2025). Tinjauan Teoritis: Faktor Internal dan Eksternal Problematika Akademik di Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5 SE-Articles), 8862–8874. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/3379>
- Widodo, B. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Sistematis dan Komprehensif*.
- Witri, D., Saputra, H. H., & Rahmatih, A. N. (2022). Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II di SD Negeri 1 Wanasaba Daya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2181–2189. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.929>
- Yahya, M., Ayu Agustina Putri, D., & Suryaning Astutik, L. (2025). The influence of waterwheel open diorama media on students' concept understanding of ecosystem component materials. *Journal of Educational and Pedagogical Research*, X(X), 15–24.
- Zulfa, I., & Muthi, I. (2025). Peningkatan Kemampuan Membaca Peserta Didik dengan Menggunakan Media Komik. *Nian Tana Sikka : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(4), 148–160. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v3i4.968>