

EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA CERITA PENDEK

Karina Barliani¹, Usep Kuswari², Dedi Koswara³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹ karinabarliani@upi.edu, ² usep.kuswari@upi.edu, ³ dedi.koswara@upi.edu

Received: November 22, 2024; Accepted: December 16, 2024

Abstract

Digital comic media is used as learning media that is tested in learning to read short stories. The aim is to test the effectiveness of digital comic media in learning to read short stories. The approach used is quantitative with experimental methods. The research data is the students' ability to read short stories. The research technique is test technique with instruments in the form of test questions. The results showed 1) the ability to read short stories of experimental class students after using digital comic media became 94.29 with very high criteria; 2) the ability to read short stories of control class students after learning without using digital comic media became 81.14 with high criteria; 3) the results of the t-test analysis showed the tcount value of 2.969, the ttable value of 1.691 and sig. (2tailed) is 0.004. The value of tcount > ttable, namely 2.969 > 1.691 while the sig value (2tailed) is 0.004 < 0.05. So, it can be concluded that digital comic media effectively improves the ability of students in class XI TKJ SMKN Manonjaya in learning to read short stories.

Keywords: Digital Comics, Reading Comprehension, Short Stories

Abstrak

Media komik digital dijadikan media pembelajaran yang diujicobakan pada pembelajaran membaca cerita pendek. Tujuannya menguji keefektifan media komik digital dalam pembelajaran membaca cerita pendek. Pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode eksperimen. Data penelitiannya yaitu kemampuan membaca cerita pendek siswa. Tehnik penelitiannya tehnik tes dengan instrumen berupa soal tes. Hasil penelitian menunjukkan 1) kemampuan membaca cerita pendek siswa kelas eksperimen setelah menggunakan media komik digital kemampuannya menjadi 94,29 dengan kriterianya tinggi sekali; 2) kemampuan membaca cerita pendek siswa kelas kontrol setelah pembelajaran yang tidak menggunakan media komik digital menjadi 81,14 kriterianya tinggi; 3) hasil analisis t-test menunjukkan nilai thitung 2,969, nilai ttabel 1,691 dan sig. (2tailed) yaitu 0,004. Nilai thitung > ttabel, yaitu 2,969 > 1,691 sedangkan nilai sig (2tailed) yaitu 0,004 < 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media komik digital efektif meningkatkan kemampuan siswa kelas XI TKJ SMKN Manonjaya dalam pembelajaran membaca cerita pendek.

Kata Kunci: Komik Digital, Membaca Pemahaman, Cerita Pendek

How to Cite: Barliani, K., Kuswari, U & Koswara, D. (2025). Efektivitas media komik digital dalam pembelajaran membaca cerita pendek. *Semantik*, 14 (1), 1-14.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dalam mengondisikan peserta didik agar bisa lebih aktif untuk pengembangan potensinya dalam bidang agama, penguasaan diri, ahlak yang baik, serta keterampilannya (Kadir, 2012). Proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan proses pendidikan. Permasalahan kehidupan yang dihadapi peserta didik dapat teratasi dengan bekal ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang disokong oleh media pembelajaran jadi lebih efektif dan efisien (Masykur et. al., 2017).

Kehidupan manusia di muka bumi ini dipengaruhi oleh berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi. Teknologi bisa mendorong proses komunikasi selama berlangsungnya suatu kegiatan, serta mendorong peserta didik untuk mengekspresikan ide dan pikirannya (Suyuti et al., 2023). Potensi teknologi mempunyai manfaat untuk perkembangan belajar anak muda. Teknologi bisa dijadikan sebagai alat yang bagus untuk proses pembelajaran. Perkembangan era digital telah memberikan manfaat bagi kehidupan manusia (Haerudin et al., 2023).

Kurangnya minat dan semangat peserta didik menjadi masalah yang sering dialami dalam proses pembelajaran cerita pendek. Selain itu, adanya guru yang kurang maksimal dalam pemanfaatan media pembelajaran yang selaras dan efektif. Hal tersebut bertolak belakang dengan tujuan pendidikan di Indonesia dalam pengembangan potensi peserta didik agar kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Kurangnya variasi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran menjadi masalah (Mahfudhoh & Nuroh, 2024). Guru harus mampu memilih media pembelajaran, serta lebih memahami kondisi peserta didik, bahan pembelajaran bisa disampaikan dengan efektif serta mendukung terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Sejatinya, dalam proses pembelajaran guru harus bisa mengefektifkan teknologi dengan efektif, dengan demikian kebutuhan peserta didik akan akses teknologi digital yang berkualitas dapat menambah wawasan belajarnya (Nurfidah & Sastromiharjo, 2024).

Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses belajar peserta didik yang disesuaikan dengan perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian yang sistematis untuk menggapai tujuan pembelajaran (Komalasari, 2011). Pembelajaran yaitu proses mengubah sikap seseorang melalui interaksi di lingkungan sekitarnya, selama interaksi, akan berlangsung pengalaman belajar (Hamalik, 2004). Selain itu, menurut Sadiman (2012) pembelajaran merupakan proses kompleks yang terjadi sedari lahir sampai meninggal. Satu tanda bahwa manusia telah belajar yaitu adanya perubahan sikap dalam dirinya, perubahan sikap ini melibatkan perubahan dalam pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) juga melibatkan nilai-nilai serta sikap. Proses pembelajaran hakikatnya merupakan interaksi guru dan siswa melalui media pembelajaran (Sadiman, 2012). Pembelajaran adalah suatu sistem, artinya semua dibangun oleh komponen yang saling mendukung dan melengkapi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Hamalik, 2004).

Pembelajaran adalah usaha guru untuk mengatur lingkungan serta memfasilitasi peserta didik untuk belajar (Suprijono, 2011). Martinis (dalam Yamin, 2009) menyebutkan komponen yang mengatur secara operasional dalam proses pembelajaran meliputi guru, peserta didik, pengawas, prasarana, serta proses belajar mengajar. Jadi, pembelajaran merupakan proses menambah pengetahuan peserta didik melalui interaksi dengan lingkungannya untuk mencapai suatu tujuan

Media pembelajaran yang baik bisa mengondisikan peserta didik supaya bersemangat serta antusias dalam pembelajaran. Media yang tepat dan selaras sudah seharusnya digunakan dalam setiap proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang besar pengaruhnya terhadap pembelajaran. Media adalah wahana untuk menyampaikan informasi pembelajaran atau menyampaikan pesan (Sundayana, 2013). Media adalah alat untuk memberi rangsangan terhadap siswa pada proses belajar (Lesle J. Briggs, dalam Sanjaya, 2012). Media dalam arti luas adalah orang, bahan, atau kejadian yang memfasilitasi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keahlian, dan sikap (Gerlach dan Ely, dalam

Arsyad, 2009). Media merupakan alat selaku saluran penyampaian gagasan dari pengirim pada penerima (Soeparno, 1988). Selain itu, Gagne (dalam Sanaky, 2009) menyebutkan bahwa media merupakan komponen yang bisa mengarahkan peserta didik agar belajar. Jadi, simpulannya media pembelajaran merupakan suatu komponen yang dapat merangsang peserta didik agar dapat memahami proses pembelajaran.

Penggunaan media komik dapat menentukan keefektifan penyajian informasi (Setyowati et al., 2023). Secara empiris, media komik digital telah diuji dalam penelitian sebelumnya. Diteliti dalam mata pelajaran Sejarah oleh Sidiq (2013) berjudul “Efektivitas Media Komik Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Sejarah” disimpulkan bahwa hasil analisis media komik digital efektif dalam dalam aspek kognitif, analisis, serta sintesis pada bidang studi Sejarah. Seterusnya, terdapat penelitian dalam bidang Bahasa Indonesia yang dilaksanakan oleh Akramunnisa (2022), yang menyebutkan bahwa peserta didik menjadi bagus motivasinya dalam pembelajaran pada bahan ajar cerita rakyat hingga media komik digital efektif dalam pembelajaran. Komik identik dengan gambar atau visual. Hal ini seperti yang disebutkan Sudjana (2017) komik merupakan rangkaian gambar kartun yang mempunyai karakter dan memainkan peran cerita yang dirancang untuk menyediakan hiburan. Pendapat lain menyebutkan bahwa komik merupakan gambar-gambar yang dirangkai menurut cerita dan keinginan penciptanya supaya jadi mudah dibaca, serta bisa dilengkapi oleh balon teks, efek teks, teks, selaku pengganti suara Gumelar (2011). Berkaitan dengan hal itu, Daryanto (2013), mengutarakan bahwa komik adalah gambar kartun yang memiliki karakter dalam cerita dan bertujuan menghibur pemirsanya.

Komik tentu saja mempunyai keunggulan dan manfaat yang beragam. Ketika proses pembelajaran, komik dapat menarik minat peserta didik terhadap kegiatan membaca (Sudjana, 2017). Keunggulan komik adalah tontonan visual untuk menarik perhatian dan mengoptimalkan kemampuan membaca serta meningkatkan penguasaan kosakata. Keunggulan komik meliputi (1) kemampuan membaca dan menguasai kosakata lebih luas; (2) presentasi secara visual dan narasi lebih kuat. Ekspresi visual menjaga aktivitas emosional pembaca supaya bisa melanjutkan bacaan sampai akhir; (3) peserta didik lebih tertarik pada buku yang terdapat gambar di dalamnya (Daryanto, 2013). Oleh karena, itu belajar menggunakan komik diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar.

Seiring kemajuan teknologi informasi dan komputer serta invasinya di semua aspek kehidupan, komik harus disajikan lebih baik untuk generasi muda dalam platform digital (Habiddin et al., 2022). Secara teoretis komik digital yaitu komik yang isinya gambar cerita yang memiliki aliran tertentu dengan format digital dan elektronika bisa dipakai menjadi media pembelajaran untuk peserta didik (Rasiman et al., 2014). Perbedaannya yang utama antara komik cetak dan yang digital, yaitu format komik digital telah diubah supaya bisa dibaca melalui alat elektronik, seperti LCD yang ada di sekolah (Abbas, 2012). Manfaat komik digital adalah memiliki kemampuan sangat luas, jadi bisa mempunyai bentuk fleksibel, contohnya bisa memanjang ke pinggir atau ke bawah (Ahmad Hafiz, dalam Kustianingsari, 2015).

Manfaat komik dalam bentuk digital adalah mempunyai kemampuan yang tak terbatas, fleksibel, contohnya bisa memanjang ke pinggir dan ke bawah, sampai pada titik spiraling (Ahmad Hafiz, dalam Kustianingsari, 2015). Komik dalam bentuk cetak memiliki batasan waktu sebab umur kertas kadang tidak bisa diprediksi, sedangkan komik dalam bentuk digital bisa disimpan serta dapat dialihkan menjadi beberapa media penyimpanan. Mc.Cloud (dalam

Aini et al., 2014) menyebutkan bahwa komik digital memiliki keunggulan dibanding komik cetak, termasuk lebih murah, lebih lama umurnya, bisa lebih interaktif, lebih dinamis, dan gampang diakses di zaman sekarang.

Menggunakan media pembelajaran dalam proses pendidikan juga selaras dengan literasi media digital. Media komik digital adalah media yang terdiri atas gambar, teks, animasi, serta media audio dalam suatu medium yang disebut multimedia. Sementara itu media digital merupakan media yang berbentuk cerita gambar yang menampilkan informasi melalui karakter tertentu melalui media elektronik.

Komik digital pun dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran cerita pendek. Cerita pendek pada dasarnya memberi manfaat bagi peserta didik dalam pengembangan penguasaan kata dan kemampuan membaca (Zainal et al., 2021). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut, yaitu pada penelitian tersebut hanya mengukur efek komparatif penggunaan cerita pendek asli dengan cerita pendek lokal sebagai dua jenis sumber budaya terhadap pemahaman membaca, sedangkan dalam penelitian ini diukur bagaimana efektivitas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran membaca cerita pendek. Melalui kegiatan membaca komik peserta didik akan diberi pengalaman untuk meminimalisir permasalahan (Damopolii et al., 2022). Adapun perbedaannya dengan penelitian Damopolii, dkk., penelitian ini hanya fokus untuk menguji efektivitas media komik digital dalam pembelajaran menulis cerita pendek, sedangkan penelitian Damopolii, dkk. mengujicobakan media komik digital khusus pada pembelajaran daring masa pandemi covid-19 pada pembelajaran sosial secara umum.

Beberapa penelitian mengenai media komik digital sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan sekarang. Perbedaan riset sebelumnya dengan penelitian sekarang yaitu dalam media komik digital ini belum pernah digunakan dalam pembelajaran cerpen di kelas XI. Melalui penelitian ini, peserta didik dituntut bisa lebih semangat agar dapat memahami dan mengerti terhadap ini cerpen yang dibaca melalui media komik digital.

METODE

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan metode eksperimen dengan desain pre-tes dan post-tes dengan rancangan kelompok kontrol secara acak. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bisa mengukur hipotesis. Penelitian ini menggunakan eksperimen murni.

Desain penelitian merupakan pola hubungan antar variabel yang akan diteliti (Sugiyono, 2017). Desain penelitian mempunyai tujuan untuk menjelaskan masalah yang akan diteliti dengan cara meneliti variabel penelitian. Desain penelitian untuk peneliti menjadi dasar dalam melaksanakan penelitian.

Media pembelajaran merupakan segala hal yang digunakan pendidik selaku alat, bahan dan sumber belajar dalam aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif serta efisien. Tujuan penelitian ini yaitu mengukur efektivitas media komik digital dalam pembelajaran membaca pemahaman cerpen di kelas. Populasi penelitian yaitu kelas XI TKJ SMKN Manonjaya dengan sampel satu kelas eksperimen, yaitu kelas XI TKJ 2 berjumlah 35 orang dan kelas kontrol yaitu kelas XI TKJ 4 berjumlah 35 orang. Untuk mendapatkan data penelitian, peneliti melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran membaca cerpen. Kelas XI TKJ 2 selaku kelas eksperimen menggunakan strategi

pembelajaran media komik digital serta XI TKJ 4 selaku kelas kontrol tidak menggunakan media komik digital. Pembelajaran dilaksanakan pada 4 pertemuan, dua pertemuan di kelas eksperimen dan dua pertemuan di kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel penelitian ini yaitu secara acak melalui undian untuk kelas XI TKJ SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022/2023.

Data penelitian ini berupa kemampuan siswa kelas XI TKJ SMKN Manonjaya dalam membaca cerita pendek. Data tersebut didapatkan peneliti melalui teknik pengumpulan data. Setelah data terkumpul, kemudian dianalisis.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik kelas XI TKJ SMKN Manonjaya dalam pembelajaran membaca cerpen menggunakan media komik digital. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa SMKN Manonjaya dalam pembelajaran membaca carpon menggunakan media komik digital. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Instrumen ini digunakan pada saat pre-tes dan post-tes.

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data penelitian yaitu menggunakan program *SPSS v.26 for Windows* dan *MS Excel*. Program *MS Excel* digunakan untuk mengolah data validitas dan reliabilitas instrumen, sedangkan program *SPSS v.26 for Windows* digunakan untuk mengolah uji sifat data dan uji hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kemampuan Membaca Cerpen Peserta Didik Kelas Eksperimen

Secara umum kemampuan membaca cerpen peserta didik kelas eksperimen XI TKJ 4 SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022-2023 berdasarkan aspek-aspek membaca pemahaman sebelum menggunakan media komik digital rata-rata nilainya adalah 77,29 berada dalam kriteria cukup. Kemampuan peserta didik dalam aspek pemahaman literal rata-rata bernilai 80,71 berada dalam kriteria baik, aspek mengorganisasi bernilai 77,14 berada dalam kriteria cukup, aspek inferensial bernilai 72,86 berada dalam kriteria cukup, aspek evaluatif bernilai 76,43 berada dalam kriteria cukup, serta kemampuan aspek apresiasi bernilai 79,29 termasuk dalam kriteria cukup. Lebih jelas bisa diamati pada diagram 1.

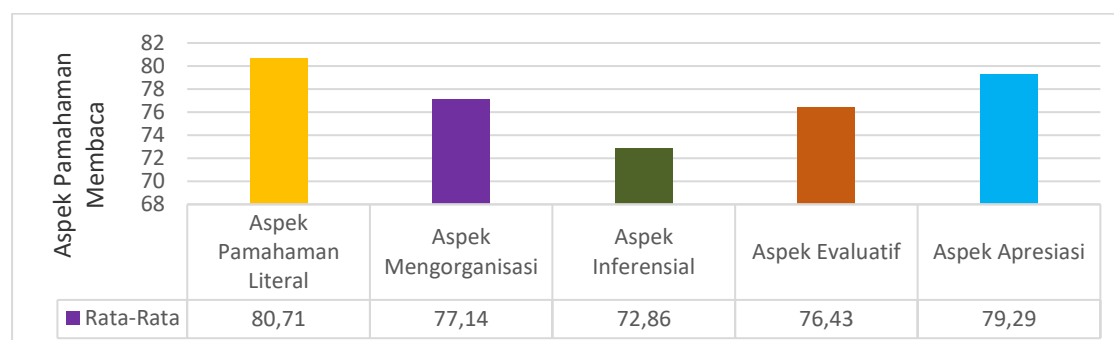


Diagram 1. Rata-Rata Kemampuan Aspek-Aspek Membaca Cerita Pendek Sebelum Menggunakan Media Komik Digital

Aspek pemahaman literal merupakan aspek paling tinggi dalam kemampuan awal peserta didik kelas eksperimen. Selain itu, aspek inferensial merupakan aspek paling rendah dalam kemampuan membaca cerpen peserta didik kelas eksperimen XI TKJ 4 SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022/2023 berdasarkan aspek-aspek membaca pemahaman sebelum menggunakan komik digital.

Dari 35 orang peserta didik, yang mempunyai kemampuan *baik sekali* yaitu 3 orang, 17 peserta didik kemampuannya baik, 13 orang peserta didik kemampuannya cukup, serta 2 orang peserta didik kemampuannya kurang.

Secara umum kemampuan membaca cerpen peserta didik kelas eksperimen XI TKJ 4 SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022-2023 berdasarkan aspek-aspek membaca pemahaman setelah menggunakan media komik digital rata-rata bernilai 94,14 termasuk pada kriteria *baik sekali*. Kemampuan peserta didik dalam aspek pemahaman literal rata-rata bernilai 96,43 masuk pada kriterianya *baik sekali*, aspek mengorganisasi bernilai 93,57 termasuk pada kriteria *baik sekali*, aspek inferensial bernilai 94,29 termasuk pada kriteria *baik sekali*, aspek evaluatif bernilai 92,14 termasuk pada kriteria *baik sekali*, sarta kemampuan dalam aspek apresiasi bernilai 94,29 dengan kriteria *baik sekali*. Untuk lebih jelas bisa diamati dalam diagram 2.

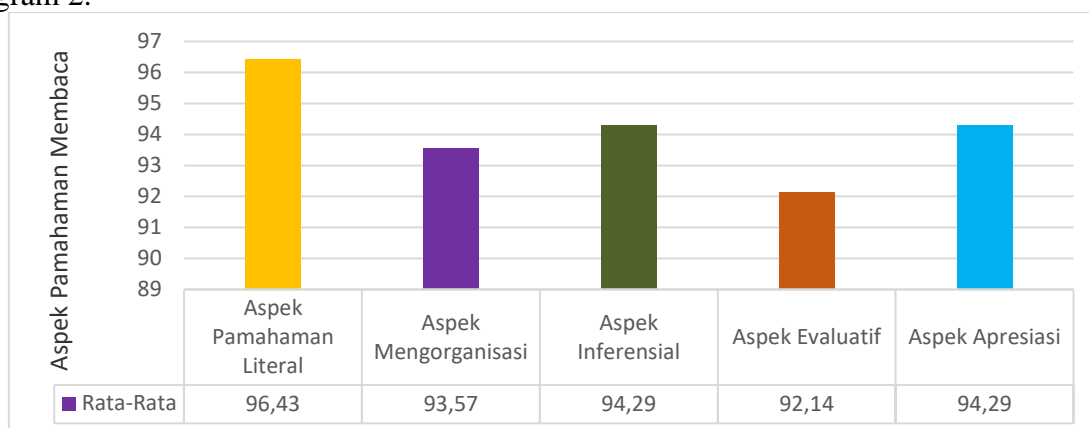


Diagram 2. Rata-Rata Kemampuan Aspek-Aspek Membaca Cerita Pendek Setelah Menggunakan Media Komik Digital

Perbandingan kemampuan membaca cerpen peserta didik kelas eksperimen XI TKJ 4 SMKN Manonjaya berdasarkan aspek-aspek membaca pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital bisa diamati pada diagram 3.

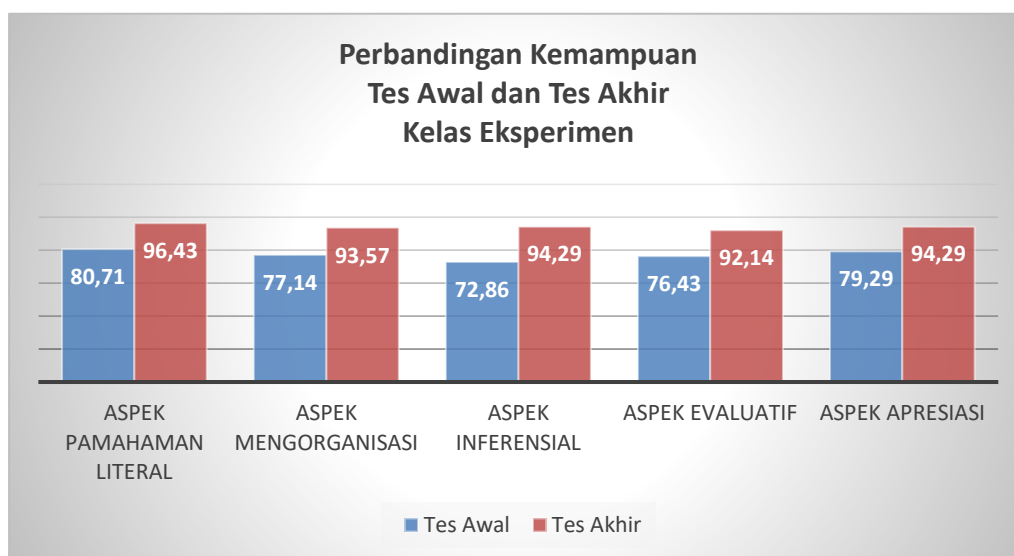


Diagram 3. Perbandingan Rata-Rata Kemampuan Aspek-Aspek Membaca Pemahaman Cerita Pendek Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Komik Digital

Kegiatan *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen XI TKJ 4 SMKN Manonjaya dalam membaca Cerpen menggunakan media komik digital, kemampuan peserta didik dalam kegiatan *pre-test* rata-rata bernilai 77 berada dalam kriteria cukup. Dalam kegiatan *post-test* secara umum kemampuan peserta didik meningkat dengan rata-rata nilai menjadi 94,29 termasuk kriteria baik sekali. Lebih jelas bisa diamati pada diagram 4.

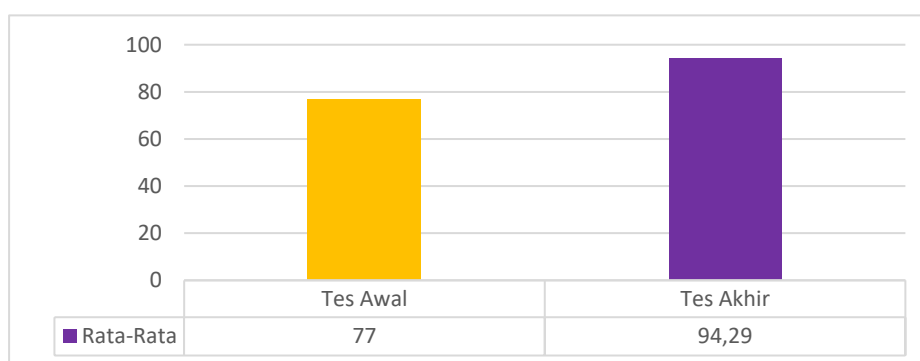


Diagram 4. Rata-Rata Kemampuan Membaca Cerita Pendek Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Komik Digital

Kemampuan Membaca Cerpen Peserta Didik Kelas Kontrol

Kemampuan membaca cerpen peserta didik kelas kontrol XI TKJ 2 SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022-2023 berdasar pada aspek-aspek membaca pemahaman sebelum pembelajaran yang tidak menggunakan media komik digital rata-rata bernilai 67,14 termasuk kriteria kurang. Kemampuan peserta didik dalam aspek pemahaman literal rata-rata bernilai 71,43 termasuk kriteria cukup, aspek mengorganisasi bernilai 70,00 termasuk kriteria cukup, aspek

inferensial bernilai 64,29 termasuk kriteria kurang, aspek evaluatif bernilai 66,43 termasuk kriteria kurang, serta kemampuan aspek apresiasi bernilai 63,57 termasuk kriteria cukup. Lebih jelas bisa diamati pada diagram 5.

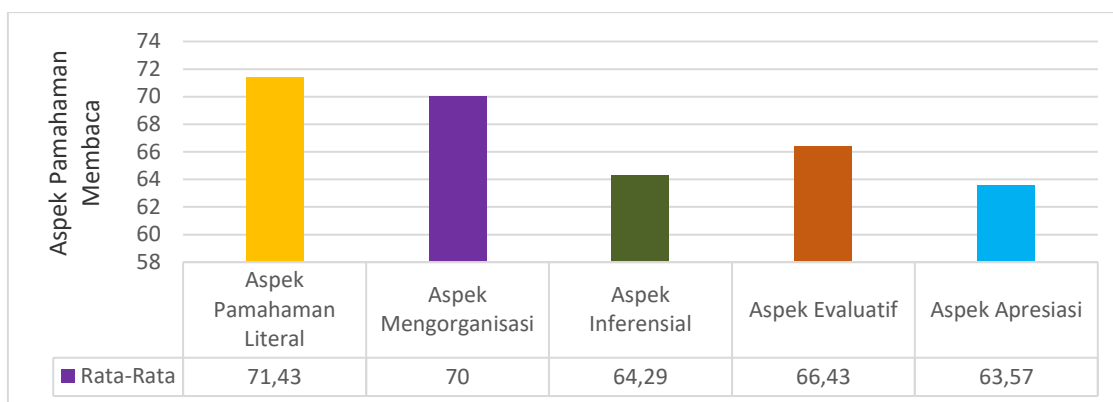


Diagram 5. Rata-Rata Kemampuan Aspek-Aspek Membaca Cerita Pendek Sebelum Pembelajaran yang Tidak Menggunakan Media Komik Digital

Aspek pemahaman literal merupakan aspek tertinggi dalam kemampuan awal peserta didik kelas kontrol. Selain itu, aspek apresiasi merupakan aspek paling rendah dalam kemampuan membaca cerpen peserta didik kelas kontrol sebelum pembelajaran yang tidak menggunakan media komik digital. Dari 35 peserta didik, yang memiliki kemampuan baik sekali yaitu 2 orang, 4 orang peserta didik kemampuannya *baik*, 9 orang peserta didik kemampuannya *cukup*, 10 orang peserta didik kemampuannya *kurang*, serta 10 orang memiliki kemampuan *kurang sekali*.

Kemampuan membaca cerpen peserta didik kelas kontrol XI TKJ 2 SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022-2023 berdasarkan pada aspek-aspek membaca pemahaman setelah pembelajaran yang tidak menggunakan media komik digital rata-rata bernilai 81,14 termasuk kriteria *baik*. Kemampuan peserta didik dalam aspek pemahaman literal rata-rata bernilai 82,14 termasuk kriteria *baik*, aspek mengorganisasi bernilai 84,29 kriteria *baik*, aspek inferensial bernilai 80,00 kriteria *baik*, aspek evaluatif bernilai 82,86 kriteria *baik*, serta kemampuan aspek apresiasi bernilai 76,43 kriteria *cukup*. Lebih jelas bisa diamati pada diagram 6.

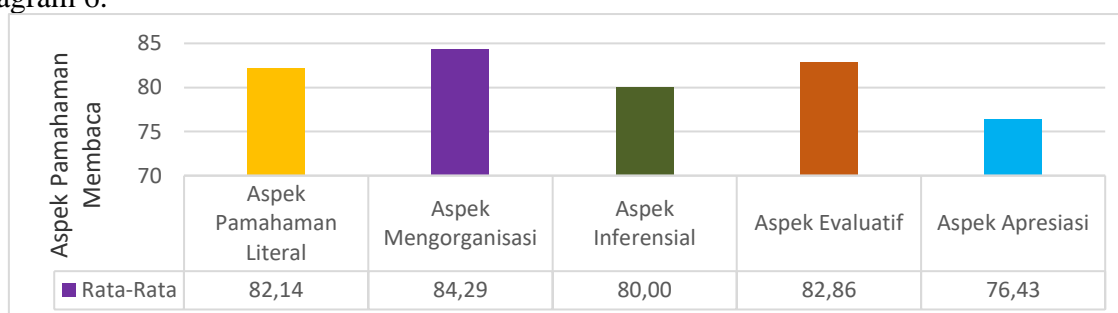


Diagram 6. Rata-Rata Kemampuan Aspek-Aspek Membaca Cerita Pendek Setelah Pembelajaran Yang Tidak Menggunakan Media Komik Digital

Kegiatan pre-test jeung post-test kelas kontrol XI TKJ 2 SMKN Manonjaya dalam membaca cerpen yang tidak menggunakan media komik digital, kemampuan peserta didik dalam kegiatan pre-test rata-rata nilainya 67,14 dengan kriteria kurang. Pada kegiatan post-test

sacara umum kemampuan peserta didik meningkat dengan rata-rata nilainya jadi 81,14 dengan kriteria baik. Lebih jelas bisa diamati pada diagram 7.

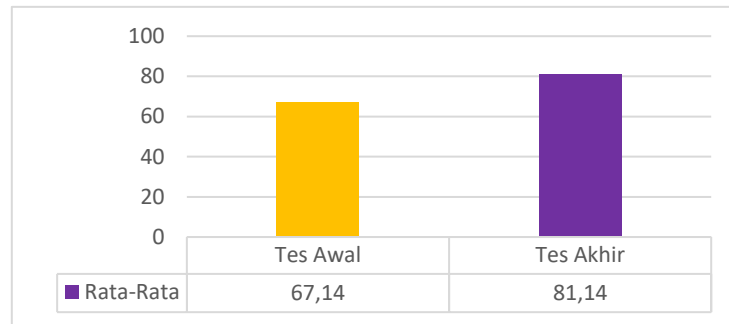


Diagram 7. Rata-Rata Kemampuan Membaca Cerita Pendek Sebelum dan Sesudah Pembelajaran yang Tidak Menggunakan Media Komik Digital

Untuk mengukur efektivitas media komik digital dalam penelitian ini terlebih dahulu diadakan uji sifat data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan oleh peneliti berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas dilaksanakan untuk mengukur apakah data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat homogen atau varian yang sama atau berbeda.

Dari hasil penghitungan menggunakan program SPSS v.26. Uji normalitas yang digunakan oleh peneliti yaitu metode Shapiro-Wilk dapat diamati hasilnya pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas

Data	SIGhitung	SIGmin	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,186	0,05	normal
Pretest Kontrol	0,186	0,05	Normal
Tes Ahir Eksperimen	0,205	0,05	Normal
Tes Ahir Kontrol	0,29	0,05	Normal

Sumber data: output SPSS 22

Langkah selanjutnya, yaitu dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data antara kelompok eksperimen dan kontrol merupakan varian yang homogen atau berbeda. Hasil uji homogenitas dalam penelitian ini dapat diamati pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Homogénitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	based on mean	3,308	1	68	,073
	based on median	2,831	1	68	,097
	based on median and with adjusted df	2,831	1	65,329	,097
	based on trimmed mean	3,394	1	68	,070

Sumber data: output SPSS 22

Nilai Sig. 0,073 merupakan hasil uji homogenitas. Karena $0,073 > 0,05$, artinya tidak ada beda yang signifikan dalam varian antara data grup yang diuji. Artinya, data dianggap homogen.

Dalam hal pembuktian hipotesis penelitian digunakan t-tes yang mencakup tes persamaan rata-rata, hasil post-tes digunakan untuk menentukan beda nilai di dua kelas setelah diberikan pembelajaran. Data yang sudah dikumpulkan lalu diolah menggunakan program SPSS.

Tabel 3. Statistik Kelompok

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Membaca pemahaman	Kelas Eksperimen	35	94,29	8,724	1,475
	Kelas Kontrol	35	81,14	11,317	1,913

Sumber data: output SPSS 22

Berdasar tabel 3 tersebut, nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 94,9 dan nilai rata-rata kelas kontrolnya yaitu 75,8. Oleh karena itu, rata-rata nilai di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata nilai kelas kontrol. Untuk lebih menguatkan data membandingkan nilai post-tes untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilaksanakan uji hipotesis menggunakan uji t. Hipotesis yang diukur yaitu H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. dan H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai sig (*2tailed*) $< 0,05$ berarti H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau sig (*2tailed*) nilai $> 0,05$ berarti H_1 ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis melalui uji-t (uji t) disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji t-tes

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig. (2 tailed)	Kesimpulan
Post-test kelas eksperimen dan kontrol	2,969	1,691	0,004	H_1 Diterima

Sumber data: SPSS 22

Berdasarkan tabel 3 tersebut, hasil analisis t-test yaitu nilai t_{hitung} 2,969, nilai t tabel 1,691 dan sig. (*2tailed*) yaitu 0,004. Nilai t_{hitung} menunjukkan lebih besar dibandingkan nilai t_{tabel} , yaitu $2,969 > 1,691$ sedangkan nilai sig (*2tailed*) adalah $0,004 < 0,05$, jadi bisa disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat beda yang signifikan dalam hasil post-tes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bisa disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital dan kelas kontrol kelas XI TKJ SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022/2023 dalam membaca cerpen menggunakan media komik digital dan kelas kontrol XI TKJ SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022/2023.

Uji N-Gain digunakan untuk menentukan efektivitas media komik digital dalam pembelajaran membaca cerpen di kelas XI TKJ SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022/2023. Berdasar hasil hitungan tes N-Gain di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen yaitu 67,98 atau 68% berada pada interval 56-75%, termasuk pada katégori cukup efektif. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol adalah 56,50 atau 57% berada pada interval 56-75, termasuk pada kriteria cukup. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa media komik digital efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca cerpen peserta didik kelas XI TKJ SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022-2023.

Pembahasan

Pengaruh efektivitas penggunaan media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman cerpen bisa terlihat bedanya antara kemampuan membaca cerpen peserta didik kelas eksperimen yang mempunyai rata-rata nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas kontrol selaku pembanding menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran membaca cerpen lebih efektif. Hal tersebut merupakan bentuk nyata dari penggunaan komik digital seperti yang dikemukakan oleh Ayuningtyas (2019) bahwa komik digital memiliki keunggulan: 1) penyajian materi secara sederhana, 2) bahasa yang digunakan sesuai kaidah, 3) menyajikan alur cerita yang menarik, 4) menggunakan sajian cerita yang menarik pemiarsa, 5) teks mudah dibaca, dan 6) ilustrasi yang menarik.

Kemampuan peserta didik dalam membaca cerpen sebelum menggunakan media komik digital untuk peserta didik kelas XI TKJ SMKN Manonjaya skor teratas di kelas eksperimen yaitu 86, sedangkan kelas kontrol mendapat nilai teratas 84, nilai terbawah di kelas eksperimen adalah 46 dan kelas kontrol juga mendapat nilai paling rendah 44. Rata-rata pretes di dua kelas mempunyai beda 2 rata-rata nilai di kelas eksperimen 69,4 sedangkan rata-rata nilai pretes di kelas kontrol adalah 67,4. Lalu tidak tuntasnya hasil belajar pretes di kedua kelas masih tinggi, yaitu 50%. Di kelas eksperimen, 52% peserta didik mendapat nilai di atas KKM, sisanya 48% nilai pretes masih di bawah KKM. Sedangkan di kelas kontrol 46% nilai lebih tinggi dari KKM, sisanya 54% nilai pretes masih di bawah KKM. Nilai pretes yang rendah menunjukkan bahwa peserta didik dalam kedua kelas tersebut masih baik.

Kemampuan peserta didik dalam membaca cerpen di kelas XI TKJ SMKN Manonjaya kelas eksperimen berdasarkan pada aspek-aspek membaca pemahaman sebelum menggunakan media komik digital nilai rata-ratanya 77,2 dan berada pada kriteria cukup. Setelah pembelajaran menggunakan media komik digital rata-rata nilainya meningkat menjadi 94,2 dan masuk dalam kriteria baik sekali. Kemampuan peserta didik dalam aspek pemahaman literal rata-rata nilainya 80,71 termasuk kriteria baik, aspek mengorganisasi nilainya 77,14 termasuk kriteria cukup, aspek inferensial nilainya 72,86 termasuk kriteria cukup, aspek evaluatif nilainya 76,43 termasuk kriteria cukup, serta kemampuan aspek apresiasi nilainya 79,29 termasuk kriteria cukup. Adapun rincian kemampuan dari 35 peserta didik, yang mempunyai kemampuan baik sekali jumlahnya 24 peserta didik, 10 orang peserta didik kemampuannya baik, 1 orang peserta didik kemampuannya cukup.

Kemampuan peserta didik dalam membaca cerpen di kelas XI TKJ SMKN Manonjaya kelas kontrol berdasarkan aspek-aspek membaca pemahaman sebelum pembelajaran yang tidak menggunakan media komik digital rata-rata nilainya yaitu 67,14 termasuk kriteria kurang. Kemampuan peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media komik digital, rata-rata nilainya meningkat yaitu 81,14 termasuk kriteria baik. Kemampuan peserta didik membaca

cerpen di kelas XI TKJ SMKN Manonjaya kelas kontrol berdasarkan aspek-aspek membaca pemahaman sebelum pembelajaran tidak menggunakan media komik digital rata-rata nilainya yaitu 67,14 termasuk kriteria kurang. Tingkat pemahaman membaca dalam penelitian ini mengacu pada teori Thomas Barret yang dikenal dengan Taksonomi Barret sebagaimana yang dikemukakan dalam Khotimah (2016) yang meliputi pemahaman: 1) literal, 2) reorganisasi, 3) inferensial, 4) evaluasi, dan 5) apresiasi. Kemampuan peserta didik dalam aspek pemahaman literal rata-rata nilainya 71,43 termasuk kriteria cukup, aspek mengorganisasi nilainya 70,00 termasuk kriteria cukup, aspek inferensial nilainya 64,29 termasuk kriteria kurang, aspek evaluatif nilainya 66,43 termasuk kriteria kurang serta kemampuan aspek apresiasi nilainya 63,57 termasuk kriteria cukup. Adapun dari 35 peserta didik, yang mempunyai kemampuan baik sekali sejumlah 8 peserta didik, 10 peserta didik kemampuannya baik, 14 peserta didik kemampuannya cukup, serta 3 peserta didik kemampuannya kurang.

Berdasarkan keterangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala hal yang digunakan oleh pendidik selaku alat, bahan dan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Media komik digital dapat digolongkan ke dalam media visual, yang memainkan peran signifikan penting dalam proses pembelajaran. Media visual bisa memudahkan pemahaman serta penguatan memori. Media visual juga bisa menjaga minat peserta didik untuk paham terhadap yang tergambar dalam komik dan bisa memudahkan untuk menyambungkan isi bahan pembelajaran di dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Media komik digital adalah suatu media yang bisa menangani kelemahan anu yang ada pada diri guru, khususnya dalam hal komunikasi meliputi kecenderungan kana verbalisme, kurangnya kreativitas guru, kurangnya minat dan semangat peserta didik dalam belajar, dan lain-lain. Karena terkenalnya komik, banyak guru bereksperimen melalui media ini dalam tujuan pembelajaran.

Efektivitas media komik digital dalam meningkatkan kemampuan membaca cerpen dapat dibuktikan melalui uji statistik inferensial yaitu dengan cara menggunakan uji-t yang hasilnya yaitu t_{hitung} 2,969, nilai t_{tabel} 1,691 dan sig. (2 tailed) adalah 0,004. Nilai t_{hitung} dinyatakan lebih tinggi dibandingkan nilai t_{tabel} , yaitu $2,969 > 1,691$ sedangkan nilai sig. (2 tailed) yaitu $0,004 < 0,05$, jadi bisa disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat beda yang signifikan dalam hasil post-tes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan ini merupakan pengaruh dari penggunaan media komik digital dalam pembelajaran membaca cerita pendek pada peserta didik kelas XI TKJ SMKN Manonjaya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam membaca cerpen menggunakan media komik digital meningkat dibandingkan peserta didik yang belajar tanpa menggunakan media komik digital. Penggunaan media komik digital efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca cerpen peserta didik kelas XI TKJ SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022-2023.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-tes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain, penggunaan media komik digital efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas XI TKJ SMKN Manonjaya tahun pelajaran 2022-2023 dalam pembelajaran membaca cerpen.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N. (2012). Meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan penilaian portofolio di SMPN 10 kota Gorontalo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 16(2), 125-130.
- Aini, N., Ashadi, A., & Nurhayati, N. (2014). Studi komparasi pembelajaran think pair share (tps) dilengkapi dengan media key relation-chart (kr-chart) dan lks terhadap prestasi belajar siswa pada materi termokimia kelas xi semester ganjil SMAN 1 Sukoharjo tahun ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 3(3), 98–104.
- Akrammunnisa. (2022). Pengembangan media komik digital berbasis flipbook pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri Mannuruki. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Ayuningtyas, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran komik digital radari dengan model group investigation (GI) mapel IPS kelas IVC SDN Petompon 02 Semarang. 23.
- Damopolii, I., Lumembang, T., & Ilhan, G. O. (2022). Digital comics in online learning during covid-19: its effect on student cognitive learning outcomes. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(03). <https://online-journals.org/index.php/i-jim/article/view/28967>
- Daryanto. (2013). *Inovasi pembelajaran efektif*. Yrama Widya.
- Gumelar. (2011). *Cara membuat komik*. PT. Indeks.
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media for Teaching Secondary School Science. *International Journal of Interactive Mobile Technology*, 16(03), 159–166. <https://online-journals.org/index.php/i-jim/article/view/28967>
- Haerudin, D., Hermawan, B., Ruhaliah, R., Wibawa, S., Awaliah, Y. R., & Hardini, T. I. (2023). Inventorying authentic teaching materials on Youtube for listening learning plan of Pupuh in elementary school. *Cakrawala Pendidikan*, 42(2), 549–564. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i2.46233>
- Hamalik, O. (2004). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Kadir, A. (2012). *Dasar-dasar pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Khotimah, A. K. (2016). Analisis kemampuan membaca pemahaman berdasarkan taksonomi Barret pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus Dwija Harapan Kecamatan Mijen. 1–185.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. PT. Reflika Aditama.
- Kustianingsari, N. (2015). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/39 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 3.
- Mahfudhoh, M., & Nuroh, E. Z. (2024). Pengaruh Cerita Digital Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Semantik*, 13(1), 103–114. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p103-114>
- Masykur et al. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan macromedia flash. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1274–1283.
- Nurfidah, & Sastromiharjo, A. (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Menulis: Tinjauan Pustaka. *Semantik*, 13(2), 277–292. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i2.p277-292>

- Rasiman et al. (2014). Development of mathematics learning media e-comic based on flip book maker to increase the critical thinking skill and character of junior high school students. *International Journal of Education and Research*, 532–544.
- Sadiman, A. F. (2012). *Media pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media pembelajaran*. Safiria Insania Press.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada.
- Setyowati, R. R., Rochmat, S., & Aman. (2023). The effect of digital learning of historical comics on students' critical thinking skills. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(5), 818–824. <https://www.ijiet.org/vol13/IJiet-V13N5-1873.pdf>
- Sidiq, I. P. (2013). Efektifitas media komik digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Soeparno. (1988). *Media pembelajaran bahasa*. PT. Intan Pariwara.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2013). *Media pembelajaran matematika (untuk guru, calon guru, orang tua, dan para pecinta matematika)*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2011). *Model-model pembelajaran*. Gramedia Pustaka Jaya.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar. *Journal of Education*.
- Yamin, & I. (2009). *Taktik pengembangan kemampuan individual siswa*. Gaung Persada Press.
- Zainal, A. G., Risnawaty, R., Isyaku, H., Bai, R. R., & Sya, M. F. (2021). The comparative effect of using original short stories and local short stories as two types of cultural sources Indonesian efl learners' reading comprehension. *International Journal of Society, Culture, and Language IJSCL*, 10(1), 143–152. https://www.ijscsl.com/article_247370.html