

---

**PERAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA DI SEKOLAH DASAR****Oleh****Aditya Rizki Willya<sup>1</sup>, Annisa Luthfiyyah<sup>2</sup>, Putriani Chrismes Simbolon<sup>3</sup>, Arita Marini<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia****E-mail:<sup>1</sup> [adityarizkiwillya9921@gmail.com](mailto:adityarizkiwillya9921@gmail.com),<sup>2</sup> [luthfiahannisa468@gmail.com](mailto:luthfiahannisa468@gmail.com),****<sup>3</sup>[Putrianichrismes23@gmail.com](mailto:Putrianichrismes23@gmail.com),<sup>4</sup> [aritamarini@unj.ac.id](mailto:aritamarini@unj.ac.id)**

---

**Article History:***Received: 06-12-2022**Revised: 16-12-2022**Accepted: 25-01-2023***Keywords:***Digital Comics, Interest in Reading*

**Abstract:** *One of the abilities that must be mastered by students is the ability to read. A lack of interest in reading can negatively affect students and others. Efforts to increase reading interest are a challenge for teachers. Basically students are less interested in reading because the media that students read is only printed books that are full of writing. An elementary school student needs more interesting media to increase his interest in reading. The existence of interesting pictures and the selection of writing fonts in books makes students interested in reading. Teachers are required to be more creative in making student reading media such as making digital comic learning media that makes reading look different from books in general. This study examines more deeply the role of digital comic learning media in making students interested and enthusiastic about reading. This type of research is a qualitative literature method. Library materials are used as the main source of information.*

---

**PENDAHULUAN**

Belakangan ini dunia sedang dilanda dengan penyebaran virus yang sangat pesat yaitu virus Corona atau Covid-19. Semua sektor terdampak karena wabah virus Corona. Salah satu dampak dari sektor pendidikan yaitu pembelajaran di sekolah dilakukan secara daring. Pelaksanaan belajar mengajar yang dilakukan selama pandemi Covid-19 dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh secara daring. Kegiatan pembelajaran mengandalkan konten digital. Konten digital sepenuhnya memanfaatkan perangkat elektronik. Dalam kondisi ini guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Guru perlu mengembangkan dan menyesuaikan diri dengan kondisi yang serba daring sebagai wujud keprofesionalan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada masa pandemi.

Kondisi ini juga berdampak pada siswa khususnya tingkat sekolah dasar, dimana siswa belum terbiasa dan belum bijak dalam menggunakan teknologi seperti gawai. Dan jika anak ketergantungan dengan gawai tentu akan berdampak buruk terhadap motivasi belajar siswa yang justru hal ini akan mengakibatkan menurunnya minat baca siswa. Apalagi di zaman sekarang ini, konten bacaan tidak mudah dilirik. Mereka asik dengan

permainan yang ada di gawai. Maka dari itu, perlunya pengawasan penuh dari orang tua agar anak bisa menggunakan gawai secara bijak sehingga mereka tidak melupakan kewajibannya untuk belajar.

Umumnya media pembelajaran yang sering digunakan sebelum pandemi Covid-19 adalah media cetak dimana penyampaian informasi berupa teks bacaan. Namun, pada saat pandemi Covid-19 banyak platform digital yang bisa digunakan untuk menumbuhkan minat baca siswa. Salah satu contohnya adalah media komik digital.

Komik merupakan media yang memberi informasi dan mendidik. Aplikasi yang dapat diunduh secara gratis dan memiliki banyak pilihan komik membuat komik menjadi menarik. Selain menarik, komik digital lebih efisien dan terjangkau karena untuk dapat menikmatinya pembaca hanya perlu kuota internet. Komik dapat dibaca dan dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Komik menampilkan visual gambar yang menarik agar pesan disampaikan kepada pembaca mudah dimengerti dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat menumbuhkan kreativitas, imajinasi, serta ketelitian.

Referensi penelitian tentang judul ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Maulana Arafat Lubis (2018) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar komik yang telah dikembangkan efektif meningkatkan minat baca siswa. Penelitian ini diukur melalui pengukuran angket.

Referensi lain dari oleh Jufri Ahmat dan Wahyu Sukartiningsih (2013) dengan judul Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik telah berhasil meningkatkan keterampilan membaca cerita pada siswa kelas V, berdasarkan tingkat pencapaian indikator keberhasilan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan fakta-fakta paparan dan permasalahan mengenai rendahnya minat baca siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar, inilah yang melatarbelakangi dilakukan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran komik digital sebagai media dalam meningkatkan minat dan antusias siswa dalam membaca.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini adalah metode literatur kualitatif. Bahan pustaka dijadikan sebagai sumber informasi utama. Data dikumpulkan dengan cara menelusuri dan menelaah dari berbagai sumber yang berkaitan dengan judul penelitian. Data yang diperoleh digunakan sebagai teori yang dapat diteliti, setelah itu diorganisasikan ke dalam sub-tema bahasan yang relevan. Selain itu, dilakukan upaya untuk membandingkan pendapat dari beberapa peneliti. Semua teori yang terkumpul digunakan untuk mendukung topik penelitian ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pergeseran Motivasi Baca**

Minat seringkali ditandai karena adanya suatu aktivitas yang dilakukan tanpa adanya perintah dan berhubungan dengan perasaan. Seseorang harus rela melakukan sesuatu yang disukainya. Jadi munculnya minat didasarkan pada keinginan yang diterima dari diri sendiri tanpa adanya keterlibatan dari orang luar. Membaca adalah kegiatan yang

---

dilakukan diri sendiri dengan tujuan mendapatkan informasi dari yang dibaca. Membaca juga dapat diartikan sebagai kegiatan untuk mendapatkan informasi dari teks. Dengan hal tersebut membaca dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi dan ketelitian siswa.

Membaca mempunyai pengaruh yang besar terhadap minat dan hal tersebut berkaitan dengan kesesuaian isi bacaan yang akan berdampak pada minat siswa. Bahan bacaan akan mudah dipahami dan dipelajari jika bahan bacaan tersebut dapat menarik minat siswa yang kemudian akan mempengaruhi perkembangan hasil belajar siswa. Kebiasaan membaca akan mudah dilakukan bila dijadikan kebiasaan yang rutin dilakukan. Masyarakat belum terbiasa untuk melakukan kegiatan literasi khususnya para remaja yang duduk dibangku sekolah. Kebiasaan membaca diperoleh ketika hal tersebut dilakukan secara berkelanjutan.

Kenapa membaca masih sulit untuk dilakukan khususnya para pelajar? Hal tersebut dikarenakan tidak adanya pemahaman bahwa membaca, tidak menjadi suatu kebutuhan. Kebanyakan siswa membaca karena adanya paksaan mereka jika ada perintah dari guru. Dampak dari rendahnya keterampilan membaca yaitu hasil belajar siswa. Selain itu, adanya hubungan keterampilan membaca dengan keterampilan menulis. Banyaknya referensi bacaan yang dimiliki membuat pembaca semakin berkembang dalam mengetahui perkembangan atau informasi yang didapat sehingga makin banyak ide untuk menulis.

Efek negatif didapat ketika seorang pelajar mempunyai minat membaca yang rendah. Lingkungan mempunyai pengaruh yang besar untuk mendukung kegiatan membaca. Minat baca yang rendah disebabkan karena orang tua tidak menganjurkan anak mereka untuk memprioritaskan pembelian buku dari pada mainan (Hardjoprakoso, 2005).

Peran guru sangat berpengaruh terhadap minat baca siswa (Haris dan Sipay, 1980). Penyebab utama siswa kurang membaca adalah adanya minim dukungan dalam lingkungan keluarga dan sekolah. Upaya meningkatkan minat membaca menjadi sebuah tantangan untuk guru. Adanya gambar yang menarik dan pemilihan *font* tulisan dalam buku membuat siswa tertarik dalam membaca. Guru diharuskan dapat lebih kreatif untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan siswa membaca seperti membuat media komik digital yang membuat bacaan dengan tampilan yang berbeda dengan buku pada umumnya.

Selain itu, permasalahan terkait kurangnya minat membaca adalah tidak dorongan teman sebaya terhadap kegiatan membaca. Lingkungan pertemanan dapat mempengaruhi kegiatan membaca khususnya di sekolah. Selama pembelajaran, pelajar mungkin akan merasa bosan dikarenakan kegiatan pembelajaran dilakukan secara monoton tanpa adanya kegiatan membaca buku sebelum dimulai. Dengan demikian, siswa tidak mau membaca tanpa adanya dorongan dari orang terdekatnya.

### **Solusi untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa**

Untuk dapat menumbuhkan minat baca, siswa perlu dibiasakan sejak awal pembelajaran agar siswa memahami isi teks tulis yang dibacakan. Dukungan dari orang sekitar sangat mempengaruhi minat baca siswa, serta memberikan pengaruh positif agar siswa gemar membaca dan yang terpenting adalah bagaimana seorang guru dapat mengupayakan siswa untuk meningkatkan minat membacanya dalam memanfaatkan kreativitas pembuatan media baca siswa Sekolah Dasar. Keinginan membaca siswa harus ditingkatkan sebagai seorang guru yang nantinya memiliki peran besar dalam membuat siswa tertarik dalam membaca.

Upaya meningkatkan minat membaca menjadi sebuah tantangan untuk seorang guru. Pada dasarnya siswa kurang tertarik untuk membaca karena media yang siswa baca hanyalah buku cetak yang penuh akan tulisan. Seorang siswa Sekolah Dasar membutuhkan media yang lebih menarik untuk meningkatkan minat bacanya. Adanya gambar yang menarik dan pemilihan *font* tulisan dalam buku membuat siswa perlahan tertarik dalam membaca. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat media baca siswa seperti membuat media pembelajaran komik digital yang membuat bacaan dengan tampilan yang berbeda dengan buku pada umumnya. Dengan tampilan tulisan dan gambar yang menarik, komik digital dapat membuat siswa bersemangat dalam membaca. Dengan demikian siswa dapat meningkat minat bacanya dengan media baca komik digital.

### **Media Pembelajaran *E-Comic***

Komik adalah sebuah tampilan bacaan dengan disertakannya gambar yang memiliki macam-macam tokoh dan gambar dengan teks yang berurutan untuk menghibur pembaca (Nana Sudjana, 2013). Komik didefinisikan juga sebagai gambar dan simbol lain yang disandingkan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dari pembaca (McCloud, 2008).

Media yang berfungsi sebagai penyampaian pesan dan informasi terhadap yang menerima. Komik adalah media yang cukup jelas dalam menyampaikan pesan. Bukan hanya itu, media komik memiliki konsisten dalam pembuatannya dan dapat menghibur. Komik digital dapat digunakan untuk melengkapi proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran komik berperan sebagai alat menyampaikan pesan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Komik digital yang dikembangkan bertujuan untuk menjadi media pembelajaran *m-learning* karena penggunaannya ditunjukkan pada perangkat digital seperti *smartphone* dan komputer yang dapat diakses baik melalui aplikasi, website maupun perangkat lainnya.

### **Penerapan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar**

Buku bacaan memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan keterampilan membaca siswa. Buku teks kurang efektif dalam menarik dan memotivasi siswa untuk membaca. Dengan adanya media pembelajaran komik digital yang dibuat oleh guru untuk siswa ini diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa sehingga dapat mempengaruhi perkembangan membaca siswa. Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran siswa Sekolah Dasar ketika kelas berlangsung ataupun di luar kelas sangat mempunyai dampak besar bagi siswa dalam menumbuhkan minat bacanya.

Komik merupakan media yang memberi informasi dan mendidik. Aplikasi yang dapat diunduh secara gratis dan memiliki banyak pilihan komik membuat komik menjadi menarik. Selain menarik, komik digital lebih efisien dan terjangkau karena untuk dapat menikmatinya pembaca hanya perlu kuota internet. Komik dapat dibaca dan dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Komik menampilkan visual gambar yang menarik agar pesan disampaikan kepada pembaca mudah dimengerti dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat menumbuhkan kreativitas, imajinasi, serta ketelitian.

Dengan tampilan komik digital yang kreatif penuh akan warna sehingga siswa sekolah dasar dapat tertarik dan terus membaca. Oleh karena itu, semakin seringnya guru melibatkan media komik digital dalam pembelajaran maka semakin sering pula siswa

dalam membaca. Media komik digital telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca siswa, mulai dari minat baca, pembiasaan siswa membaca, dan kemampuan siswa menceritakan kembali apa yang dibacanya. Kejenuhan yang siswa rasakan saat membaca buku biasa tidak siswa rasakan ketika mereka membaca komik digital yang mempunyai tampilan menarik.

## KESIMPULAN

Seorang siswa Sekolah Dasar membutuhkan media yang lebih menarik untuk meningkatkan minat bacanya. Adanya gambar yang menarik dan pemilihan *font* tulisan dalam buku membuat siswa perlahan tertarik dalam membaca. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat media baca siswa. Salah satu contohnya adalah media komik digital, media pembelajaran ini yang membuat bacaan dengan tampilan yang berbeda dengan buku pada umumnya. Komik menampilkan visual gambar yang menarik agar pesan yang disampaikan kepada pembaca mudah dimengerti dan menyenangkan untuk dibaca. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat menumbuhkan kreativitas, imajinasi, serta ketelitian.

Dengan tampilan komik digital yang kreatif dan penuh akan warna membuat siswa sekolah dasar dapat tertarik dalam membaca dan termotivasi untuk giat membaca. Oleh karena itu, semakin seringnya guru melibatkan media komik digital dalam pembelajaran maka semakin sering pula siswa dalam membaca. Media komik digital telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca siswa, mulai dari minat baca, pembiasaan siswa membaca, dan kemampuan siswa menceritakan kembali apa yang dibacanya. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran komik dapat menumbuhkan minat baca dan pembiasaan dalam membaca.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Alhamdulillah Puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridha, dan karunia-Nya artikel ini dapat terselesaikan. Dan tak lupa pula pada kesempatan kali ini kami mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.E., selaku dosen pengampu mata kuliah Manajemen Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam pembuatan artikel ini. Penyusun menyadari bahwa artikel ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh Karena itu penyusun mohon maaf atas kekurangan dalam pembuatan arikel. Semoga artikel ini berguna bagi semua pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmat, J. (2013). Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*. Vol. 01 No. 02 Tahun 2013.
- [2] Elendiana, M. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 2, No. 1 Tahun 2020.
- [3] Gumono. (2016). Profil Minat Baca Mahasiswa FKIP Universitas Bengkulu. *Wacana*. Vol 14, No. 1, Januari 2016.
- [4] Hakim, A. F. (2017). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka. Yogyakarta.
- [5] Hasanah, N. (2020). Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul. *Jurnal Transformatif*. Vol. 4, No. 1 April 2020.

- [6] Khairi, A. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PPKn & Hukum*. Vol. 11, No. 1 Maret 2016.
- [7] Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*. Vol. 25, No. 2, Juli-Desember 2018.
- [8] Mariana Jediut, E. S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*. Vol. 2, No. 2, 2021.
- [9] Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. Vol. 1, No. 2, Desember 2013.
- [10] Putri, D. M. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau. *JOM FISIP*. Vol. 5, No. 1 April 2018.
- [11] Zulfa Fahmy, A. P. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sastra Indone*