



Efektivitas Penggunaan Komik *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Peningkatan Pemahaman Membaca Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Cindyka Aulia Merani¹, Nanan Abdul Manan²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Muhammadiyah Kuningan

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3079>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised: August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Phone: +62 821-1582-3605

Abstract: Kemampuan pemahaman membaca merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi pada kelas III Sekolah Dasar menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman membaca siswa kelas III masih rendah karena pembelajaran belum didukung media yang inovatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan media komik *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment* melalui *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 40 siswa yang terdiri atas 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, paired sample t-test, independent sample t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik *Artificial Intelligence* (AI) mampu meningkatkan pemahaman membaca siswa. Analisis statistik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan serta perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, komik *Artificial Intelligence* (AI) efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman membaca Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Keywords: Komik *Artificial Intelligence* (AI), Pemahaman Membaca, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar, Efektivitas.

Citation: Merani, C. A., & Manan, N. A. (2026). Efektivitas Penggunaan Komik *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Peningkatan Pemahaman Membaca Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika* (GeoScienceEd Journal), 7(4), 5465–5471. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3079>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang terencana. Proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga bertujuan mengembangkan keterampilan, sikap, dan kemampuan berpikir peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Maritsa et al., 2021).

Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar adalah kemampuan pemahaman membaca. Kemampuan pemahaman membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca teks secara mekanis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi, menemukan ide pokok, mengidentifikasi informasi penting, menginterpretasikan isi bacaan, dan menarik kesimpulan. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi peserta didik dalam memperoleh informasi dan memahami berbagai materi pembelajaran.

Email: cindyka1018@gmail.com.

Oleh karena itu, pembelajaran membaca perlu dirancang dengan menggunakan strategi dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Amba-rita et al. (2021) menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar karena masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Sejalan dengan hal tersebut, Desti Setianingsih (2024) menjelaskan bahwa kemampuan membaca merupakan keterampilan yang penting, tetapi masih menjadi tantangan bagi sebagian siswa sekolah dasar sehingga diperlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan memahami bacaan.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman membaca siswa masih memerlukan perhatian. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menentukan informasi penting, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibaca. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan teks dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu siswa memahami informasi dalam bacaan.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik digital. Komik menggabungkan unsur visual dan narasi sehingga informasi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik bagi siswa. (Miranda & Dafit, 2024) menunjukkan bahwa media komik digital dapat dikembangkan sebagai media yang valid dan layak digunakan untuk mendukung kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Selain itu, Leni Marliana (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar, yang ditunjukkan melalui hasil belajar siswa yang lebih tinggi setelah memperoleh pembelajaran dengan media komik digital.

Penggunaan media komik digital juga telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Maulidatul Wafa & Wiranti (2024) menemukan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa komik digital dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Desti Setianingsih

(2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang didukung media komik digital dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan komik digital memiliki potensi untuk membantu siswa memahami isi bacaan melalui penyajian informasi yang memadukan unsur visual dan naratif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, *Artificial Intelligence* (AI) memberikan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran digital. Komik berbasis *Artificial Intelligence* dapat digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan unsur visual dan cerita yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Abdillah Mahdi Aziz1 (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital berbasis *Artificial Intelligence* di sekolah dasar memiliki potensi untuk mendukung pemahaman siswa dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Temuan tersebut memperkuat peluang pemanfaatan AI dalam pengembangan media komik yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa komik digital dapat digunakan untuk mendukung kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penggunaan Komik *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan pemahaman membaca Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar masih terbatas. Sebagian penelitian terdahulu berfokus pada komik digital secara umum, pengembangan media, atau penggunaan komik digital yang dikombinasikan dengan strategi pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis efektivitas penggunaan Komik *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan pemahaman membaca Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Komik *Artificial Intelligence* (AI) terhadap pemahaman membaca Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta menjadi alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan pemahaman membaca.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperiment*. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data yang dapat dianalisis secara statistik dalam menguji hipotesis penelitian (Sugiyono, 2022). Penelitian menggunakan design *Nonequivalent Pretest-posttest Control Group*

Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media Komik *Artificial Intelligence (AI)*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa perlakuan menggunakan Komik *Artificial Intelligence (AI)*. Kedua kelompok diberikan pretset sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal dan perubahan pemahaman membaca siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDN Kaduagung, dengan populasi seluruh siswa kelas III yang berjumlah 40 siswa. Populasi tersebut terdiri atas kelas III-A sebanyak 20 siswa dan kelas III-B sebanyak 20 siswa dalam penelitian ini, kelas III-A ditetapkan sebagai kelompok Eksperimen, sedangkan kelas III-B sebagai kelompok kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Komik *Artificial Intelligence (AI)*, sedangkan variabel terikatnya adalah pemahaman membaca Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Kaduagung. Pengukuran kemampuan pemahaman membaca dilakukan melalui tes yang disusun berdasarkan indikator pemahaman membaca.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh teksan mengenai kemampuan membaca siswa dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru kelas III untuk memperoleh informasi mengenai kondisi kemampuan pemahaman membaca siswa. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian, seperti dokumentasi kegiatan pembelajaran dan data siswa. Sementara itu, tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan pemahaman membaca siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Tes terdiri atas pretest dan posttest berbentuk pilihan ganda, masing-masing sebanyak 25 butir soal.

Instrumen tes disusun berdasarkan beberapa indikator pemahaman membaca, yaitu menentukan ide pokok bacaan, memahami informasi tersurat, mengidentifikasi tokoh dan latar cerita, menentukan urutan peristiwa, menafsirkan makna kata, menyimpulkan isi bacaan, serta menentukan pesan atau amanat bacaan. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen dan media Komik *Artificial Intelligence (AI)* terlebih dahulu melalui proses validasi untuk memastikan kelayakannya. Instrumen tes juga di uji validitas dan realibilitas sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan bantuan SPSS. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk memperoleh gambar data. Penelitian selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan *Sapiro Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's test* sebagai prasyarat analisis statistik parametrik.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini melibatkan 40 siswa yang terdiri atas 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media komik *Artificial Intelligence (AI)*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media komik *Artificial Intelligence (AI)*. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui kemampuan awal dan perubahan kemampuan pemahaman membaca Bahasa Indonesia siswa.

1. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai pemahaman membaca siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil perhitungan rata-rata nilai pretest dan posstest pada kedua kelompok disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Statistik deskriptif

Kelompok	N	Range	Mini mum	Maxi mum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	20	29,00	68	97	1605,00	80,2500	8,05164
Posttest Eksperimen	20	28,00	72	100	1772,00	88,6000	7,48613
Pretest Kontrol	20	48,00	40	88	1372,00	68,6000	14,05403
Posttest Kontrol	20	40,00	52	92	1500,00	75,0000	12,02629

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 80,25, kemudian meningkat menjadi 88,60 pada *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 68,60 pada pretest menjadi 75,00 pada *posttest*.

2. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu di uji normalitasnya. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan *Sahpiro-Wilk* karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 siswa.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogoro v-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro -Wilk Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	0,179	20	0,091	0,938	20	0,216
Posttest Eksperimen	0,218	20	0,014	0,941	20	0,247
Pretest Kontrol	0,196	20	0,044	0,907	20	0,055
Posttest Kontrol	0,161	20	0,184	0,925	20	0,124

Berdasarkan Tabel 2, seluruh nilai signifikansi Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05. Dengan demikian,

data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan terdistribusi normal, dilakukan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	6,338	1	38	0,016
Based on Median	4,918	1	38	0,033
Based on Median and with adjusted df	4,918	1	33,926	0,033

Tabel 4. Uji Independen Sampel *t-Test*

Kelompok	Asumsi Varians	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% CI Lower	95% CI Upper
Pretest	Equal variances assumed	5,237	0,028	3,217	38	0,003	11,65000	3,62177	4,31810	18,98190
Pretest	Equal variances not assumed			3,217	30,259	0,003	11,65000	3,62177	4,25601	19,04399

Karena hasil uji homogenitas menunjukkan varians tidak homogen, interpretasi dilakukan pada baris *Equal variances not assumed*. Hasil pengujian memperoleh nilai t sebesar 3,217, $df = 30,259$, dan signifikansi $0,003 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Uji *Paried Sampel t-Test*

Pasangan	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% CI Lower	95% CI Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-8,35000	3,48342	0,77892	-9,98029	-6,71971	-10,720	19	0,000

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata nilai pretest sebesar 80,25 meningkat menjadi 88,60 pada *posttest*. Hasil pengujian menunjukkan nilai t sebesar -10,720 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Komik Artificial Intelligence (AI)*.

Tabel 6. Uji Independen *t-Test Posttest*

Kelompok	Asumsi Varians	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% CI Lower	95% CI Upper
Posttest	Equal variances assumed	6,338	0,016	-4,293	38	0,000	-13,600	3,168	-20,012	-7,188
Posttest	Equal variances not assumed			-4,293	31,802	0,000	-13,600	3,168	-20,054	-7,146

Based on trimmed mean	5,904	1	38	0,020
-----------------------	-------	---	----	-------

Hasil pada tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,016 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan tidak homogen. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan dalam membaca hasil *Independen Sampel T-Test*, khususnya dengan menggunakan baris *Equal variances not assumed*.

4. Uji Independen Sampel *t-Test Pretest*

Uji *Independen Sampel t-Test* pada nilai pretest dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

5. Uji *Paried sampel t-test* Kelas Eksperimen

Uji *paired-samples t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman membaca siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Komik Artificial Intelligence (AI)*.

6. Uji Independen Sampel *t-Test Posttest*

Uji *independent sampel t-Test* selanjutnya dilakukan terhadap nilai *posttest* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman membaca antar kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran.

Berdasarkan Tabel 6, rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 88,60, sedangkan kelas kontrol sebesar 75,00. Karena hasil Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$, interpretasi dilakukan pada baris *Equal variances not assumed*. Hasil *independent-samples t-test* memperoleh nilai t sebesar -4,293, $df = 31,802$, dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan kemampuan pemahaman membaca yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada posttest.

7. Uji N-Gain

Setelah dilakukan pengujian terhadap perbedaan nilai pretest dan posttest selanjutnya dilakukan analisis N-Gain. Analisis ini bertujuan mengetahui tingkat peningkatan kemampuan pemahaman membaca siswa setelah menggunakan media Komik *Artificial Intelligence (AI)* dengan mempertimbangkan skor maksimum yang dapat diperoleh.

Tabel 7 Uji N-Gain

Statistik	Nilai
Mean	48,2857
Std. Error Mean	5,33732
95% CI Lower	37,1146
95% CI Upper	59,4568
5% Trimmed Mean	47,4008
Median	45,0000
Variance	569,739
Std. Deviation	23,86920
Minimum	12,50
Maximum	100,00
Range	87,50
Interquartile Range	34,52
Skewness	0,896
Kurtosis	0,432

Berdasarkan tabel 7, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 48.28% dengan nilai minimum 12,50 dan maksimum 100,00. Berdasarkan kriteria N-Gain yang digunakan dalam penelitian, nilai tersebut termasuk kategori sedang, sehingga penggunaan media Komik *Artificial Intelligence (AI)* dinilai cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca Bahasa Indonesia siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Komik *Artificial Intelligence (AI)* memberikan perubahan positif terhadap kemampuan pemahaman membaca Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Kaduagung. Secara deskriptif, rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 80,25 pada pretest menjadi 88,60 pada posttest. Peningkatan tersebut juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang meningkat dari 68,60 menjadi 75,00.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang memadukan unsur visual dan teks dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Burhani et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik *Artificial Intelligence (AI)* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan membaca siswa kelas III. Selain itu, (Rahmah et al., 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan komik *Artificial Intelligence (AI)* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa media komik *Artificial Intelligence (AI)* dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh Anak Agung Ayu Dewi Sutyarningsih1 (2026) yang menyatakan bahwa media komik digital memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca, penguasaan kosakata dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Kesamaan tersebut terletak pada pemanfaatan unsur visual dalam komik untuk membantu siswa memahami informasi dalam bacaan. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga telah dikembangkan untuk berbagai kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Mursalin et al. (2025) menunjukkan bahwa komik *Artificial Intelligence (AI)* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa.

Selain itu hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai penggunaan Komik *Artificial Intelligence (AI)* dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, Komik *Artificial Intelligence (AI)* tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga menggabungkan visual dan alur cerita sehingga pembelajaran pemahaman membaca menjadi lebih menarik bagi siswa.

Pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar juga penting dalam mendukung proses pemahaman membaca. Frans et al. (2023) menjelaskan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar perlu dikembangkan karena siswa tidak hanya dituntut mampu membaca teks, tetapi juga memahami informasi yang terkandung di dalamnya. Sejalan dengan hal tersebut, Fazira & Purnomo (2024) menunjukkan bahwa siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam membaca sehingga diperlukan pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah.

Perbedaan hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga menunjukkan bahwa penggunaan Komik *Artificial Intelligence (AI)* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut. rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 88,60,

sedangkan kelas kontrol 75,00, dengan selisih sebesar 13,60 poin. Hasil independen Sampel *t-Test* memperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Sementara itu, Avila et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dapat memberikan pengaruh terhadap karakter senang belajar siswa. Temuan tersebut relevan dengan penggunaan Komik *Artificial Intelligence* (AI) dalam penelitian ini karena tampilan visual dan alur cerita dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa.

Hasil *N-Gain* menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 48,29% yang berada pada kategori sedang atau cukup. Artinya, penggunaan Komik *Artificial Intelligence* (AI) memberikan peningkatan kemampuan pemahaman membaca, meskipun peningkatan tersebut belum mencapai kategori tinggi. Nilai *N-Gain* tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan memberikan peningkatan yang cukup, tetapi masih terdapat ruang untuk pengembangan media dan strategi pembelajaran agar peningkatan kemampuan siswa dapat lebih optimal.

Dengan demikian, berdasarkan keseluruhan hasil analisis, penggunaan media Komik *Artificial Intelligence* (AI) dapat dinyatakan cukup efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman membaca Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Kaduagung. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest, hasil *paired-samples t-test* yang signifikan, perbedaan signifikan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol, serta nilai *N-Gain* sebesar 48,29% yang berada pada kategori sedang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Komik *Artificial Intelligence* (AI) dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman membaca Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Kaduagung. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai eksperimen dari 80,25 pada pretest menjadi 88,60 pada posttest. Hasil *paired-samples t-test* memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Komik *Artificial Intelligence* (AI).

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SDN Kaduagung, dosen pembimbing, guru, serta seluruh siswa yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terimakasih juga sampaikan kepada semua pihak yang

telah membantu hingga penelitian dan penyusunan artikel ini dapat diselesaikan.

References

- Aziz, A. M., Wardani, P. A., & Usman, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis artificial intelligence di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4874–4888. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14364>
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2336–2344. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.836>
- Anak Agung Ayu Dewi Sutyaningsih1, A. A. I. M. W. N. P. R. W. P. N. K. C. K. D. A. A. R. P. N. L. K. A. M. N. P. B. P. C. K. W. Y. I. M. S. D. R. R. (2026). 13973-Article Text-44691-1-10-20260606.
- Avila, T., Oktavi, C., & Nugrahanta, G. A. (2024). Pengembangan komik digital untuk pembentukan karakter senang belajar siswa kelas 1 SD. In *Jurnal Teknologi Komunikasi Pendidikan* (Vol. 15, Number 2). <https://ejournal.btkp-diy.or.id/>
- Burhani, M. A., Sukron, M., & Yasman, L. A. (2024). Pengaruh media komik digital terhadap keterampilan membaca siswa kelas III SDN 19 Sitiung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 231–239. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5287>
- Setianingsih, D., Nurmahanani, I., & Sari, N. T. A. (2024). Pengaruh strategi Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) berbantuan media komik digital terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 898–907. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14878>
- Fazira, N. H., & Purnomo, H. (2024). Analisis kesulitan menulis dan membaca permulaan pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SD. *PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar*, 4(2), 105–117. <https://doi.org/10.36423/pjsd.v4i2.2274>
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1274–1283.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

- Maulidatul Wafa, N., & Wiranti, D. A. (2024). *Efektivitas Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 3 Kawak*. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/>
- Miranda, D., & Dafit, F. (2024). Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3649–3657. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8572>
- Mursalin, K. A., Haerudin, D., & Nugraha, H. S. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Dongeng. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 539–549. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1311>
- Rahmah, N., Khairunnisa, K., M. Gagaramusu, Y., & Aprilia, A. (2025). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 617–634. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1808>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.