



PENERAPAN MEDIA LINE WEBTOON KOMIK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA DI KELAS V SD KRISTEN TUTUWARU

Rita Marlin Ratuhhalono¹, Dovila Johansz², Cristianti Costafina Kilikily³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, PSDKU Universitas Pattimura, Kabupaten Maluku Barat Daya

e-mail: ritamarlinratuhhalano@gmail.com

Diterima: 1/6/2026; Direvisi: 10/7/2026; Diterbitkan: 18/7/2026

ABSTRAK

Literasi membaca merupakan salah satu kompetensi fundamental yang sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pendidikan di berbagai jenjang. Namun demikian, kemampuan literasi membaca siswa kelas V SD Kristen Tutuwaru Kabupaten Maluku Barat Daya masih tergolong rendah, yang ditandai dengan rendahnya minat baca serta kesulitan siswa dalam memahami isi bacaan akibat proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media digital secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan literasi membaca siswa kelas V SD Kristen Tutuwaru melalui penerapan media Line Webtoon komik. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian sebanyak 12 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata literasi membaca siswa secara bertahap, yaitu dari 50,83 pada pra-siklus meningkat menjadi 61,67 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 80,83 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan dari 35,72% pada pra-siklus menjadi 50% pada siklus I hingga mencapai 100% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media Line Webtoon komik terbukti efektif meningkatkan literasi membaca siswa kelas V SD Kristen Tutuwaru.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Literasi Membaca, Line Webtoon, Komik Digital*

ABSTRACT

Reading literacy is a fundamental competency that determines student success across all levels of education. However, the reading literacy of fifth-grade students at SD Kristen Tutuwaru in Maluku Barat Daya Regency remains low, characterized by poor reading interest and difficulty in comprehending reading materials due to conventional teaching methods that have not optimally utilized digital media. This study aims to determine the improvement of reading literacy among fifth-grade students at SD Kristen Tutuwaru through the implementation of Line Webtoon comic media. The research employed Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart model conducted across two cycles with 12 students as research subjects. Data collection techniques included tests, observations, documentation, and interviews, while data analysis utilized a quantitative descriptive approach. The findings revealed progressive improvement in students' average reading literacy scores, increasing from 50.83 during the pre-cycle to 61.67 in Cycle I and further rising to 80.83 in Cycle II. The classical learning completeness percentage also improved from 35.72% in the pre-cycle to 50% in Cycle I and reached 100% in Cycle II. Based on these findings, it can be concluded that the implementation



of Line Webtoon comic media effectively enhances reading literacy of fifth-grade students at SD Kristen Tutuwaru.

Keywords: *Learning Media, Reading Literacy, Line Webtoon, Digital Comics*

PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang fundamental dalam menentukan keberhasilan peserta didik di seluruh jenjang pendidikan. Kemampuan membaca tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memperoleh informasi, tetapi juga menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan reflektif yang diperlukan dalam kehidupan abad ke-21 (Bayu et al., 2023). Namun demikian, capaian literasi membaca siswa di Indonesia masih berada pada kategori yang memprihatinkan. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek, (2023), bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-71 dari 81 negara untuk kemampuan literasi membaca, yang merupakan kategori dengan peringkat paling rendah dibandingkan literasi matematika dan literasi sains. Data ini mengindikasikan bahwa terdapat persoalan serius dalam pengembangan budaya literasi membaca di lingkungan pendidikan Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar yang menjadi fondasi awal pembentukan keterampilan membaca.

Permasalahan rendahnya literasi membaca di sekolah dasar disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, minimnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif, serta kurangnya keterkaitan materi bacaan dengan dunia nyata peserta didik (Dewi et al., 2025; Muthia & Pratiwi, 2024; Zakiah & Sukmandari, 2024). Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna tersirat, membuat inferensi, dan menilai isi bacaan secara kritis, dan permasalahan ini semakin kompleks karena proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih bersifat tradisional, kurang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, serta belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Kondisi serupa juga ditemukan di SD Kristen Tutuwaru, di mana sebagian besar siswa kelas V menunjukkan minat baca yang rendah dan kesulitan dalam memahami isi bacaan. Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme siswa ketika diberikan materi bacaan berbasis teks konvensional, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat baca dan meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Salah satu inovasi yang potensial dikembangkan dalam pembelajaran membaca adalah pemanfaatan media digital berbasis komik, khususnya aplikasi Line Webtoon. Webtoon merupakan komik digital yang dapat diakses melalui perangkat berbasis internet dengan ragam cerita, gaya visual menarik, serta narasi yang sesuai dengan perkembangan psikologis anak (Nadifah et al., 2025). Menurut Rosadi & Karimah, (2021) bahwa komik merupakan suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, yang sudah terangkai dalam bingkai-bingkai yang dapat mengungkapkan suatu karakter dalam suatu cerita yang dapat memberikan hiburan kepada pembacanya. Selain itu komik sebagai perpaduan unik antara elemen visual dan verbal memainkan peran penting dalam menjadikan konten edukasional lebih mudah diakses dan menyenangkan bagi siswa, di mana integrasi ilustrasi dengan teks tertulis mengaktifkan rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan imajinasi mereka, sehingga mengubah aktivitas membaca menjadi pengalaman eksploratif daripada tugas pasif. Hal senada juga ditegaskan Utami et al., (2025) bahwa komik digital dapat membekali anak-anak dengan keterampilan membaca terbatas melalui pengalaman membaca yang menyenangkan, memotivasi anak untuk mengembangkan keterampilan membaca, dan memberikan kesempatan



bagi anak untuk memahami persoalan personal dan sosial mereka, serta mudah dibaca dan diakses karena disertai gambar yang dapat menjelaskan isi cerita.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media Webtoon dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Meyliana et al., (2024) terhadap siswa kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media Webtoon "Gula-Gula" memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca dan pemahaman tanda baca pada siswa kelas IV sekolah dasar, sehingga media Webtoon dapat dijadikan perantara alternatif atau pendukung pembelajaran. Pada konteks pendidikan dasar lainnya, temuan penelitian Zain et al., (2024) menunjukkan bahwa komik digital yang dilengkapi dengan ringkasan, sinopsis, dan kuis yang dipadukan dengan cerita rakyat sangat efektif dalam meningkatkan literasi membaca dan karakter mandiri siswa kelas IV sekolah dasar. Sementara itu, dalam konteks internasional, studi mengenai dampak Webtoon sebagai alat membaca digital untuk siswa EFL di sekolah menengah oleh Tacuri, (2024) juga mengonfirmasi bahwa media ini efektif dalam membangun motivasi membaca, terutama bagi generasi digital yang akrab dengan perangkat berbasis layar.

Pada jenjang sekolah dasar, kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran membaca telah diuji secara empiris. Penelitian Ananda et al., (2024) mengenai kelayakan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca awal siswa kelas I sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dan efektif untuk pembelajaran. Penemuan tersebut mendukung argumentasi bahwa media komik digital, termasuk Line Webtoon, memiliki potensi besar untuk diadaptasi dalam pembelajaran membaca di kelas yang lebih tinggi seperti kelas V SD. Karakteristik visual yang menarik, alur cerita yang mengalir vertikal sehingga memudahkan navigasi pada perangkat seluler, serta variasi genre cerita yang ditawarkan menjadikan Line Webtoon sebagai media yang relevan dengan karakteristik pembelajar generasi Z dan Alpha.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian mengenai penerapan media Line Webtoon komik untuk meningkatkan literasi membaca siswa di kelas V SD Kristen Tutuwaru menjadi penting dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran literasi membaca berbasis media digital di sekolah dasar, sekaligus menjadi solusi alternatif untuk mengatasi rendahnya minat dan kemampuan literasi membaca siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan media Line Webtoon komik dapat meningkatkan literasi membaca siswa kelas V SD Kristen Tutuwaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* untuk mendongkrak mutu literasi membaca secara sistematis melalui siklus berkesinambungan. Agenda riset lapangan ini diselenggarakan di SD Kristen Tutuwaru pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Peneliti melibatkan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 12 orang sebagai subjek operasional, didasarkan pada temuan awal terkait rendahnya minat baca konvensional. Prosedur pelaksanaan di lapangan mengadaptasi model spiral Kemmis dan McTaggart yang mengombinasikan 4 tahapan krusial, meliputi *planning*, *action*, *observation*, dan *reflection*. Langkah intervensi didahului oleh fase pra-siklus untuk menjaring nilai *pre-test* awal siswa. Selanjutnya, tindakan dirancang dalam 2 siklus terstruktur dengan memanfaatkan platform digital *Line Webtoon* komik sebagai objek pemecahan masalah. Guru bertindak sebagai pelaksana tindakan instruksional, sedangkan pengamat luar memantau



dinamika respons afektif siswa menggunakan lembar instrumen yang tersedia. Refleksi kolaboratif dikerjakan pada tiap akhir siklus guna mengidentifikasi hambatan teknis serta merumuskan draf perbaikan performa pada siklus berikutnya secara objektif.

Proses pengumpulan data dalam studi tindakan ini menggunakan 4 jenis teknik terpadu, yaitu tes, observasi terstruktur, dokumentasi, dan wawancara semi-terstruktur. Peneliti menyusun lembar tes literasi membaca tingkat literal, inferensial, serta evaluatif yang telah divalidasi secara ketat oleh ahli melalui skema *expert judgment*. Instrumen pendukung lainnya berupa kuesioner keaktifan guru, lembar antusiasme siswa, pedoman tanya jawab representatif, serta dokumentasi foto kegiatan. Seluruh draf informasi numerik yang berhasil dihimpun kemudian diolah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif untuk melihat pola perkembangan kompetensi kelas. Peneliti menghitung pencapaian nilai rata-rata kelas secara klasikal serta mencari persentase ketuntasan belajar siswa dari fase pra-siklus, siklus 1, hingga siklus 2. Skema pengujian bertingkat ini dilakukan secara transparan untuk membandingkan peningkatan kemampuan pemahaman teks digital secara berkala. Seluruh operasional riset ini tetap mengedepankan kode etik keilmuan demi melindungi privasi 12 siswa tanpa mengubah keaslian data operasional yang diukur oleh tim pengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pretest (Para-Tindakan)

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru kelas mengadakan tes awal tentang literasi membaca dengan menggunakan *Line webtoon* komik, yang dilaksanakan pada hari Senin, 28 Juli 2025. Tes awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal kemampuan literasi membaca siswa kelas V SD Kristen Tutuwaru Kabupaten Maluku Barat Daya dengan skor yang diberikan kepada setiap siswa adalah sebagai berikut: kemampuan menentukan topik bacaan 0-30, kemampuan memahami isi bacaan 0-30, kemampuan menyimpulkan bacaan dari *line webtoon* komik 0-40 sehingga jumlah skor penilaian adalah 100.

Pada tahap ini, berikut hasil belajar siswa pada tes awal dapat dijabarkan pada tabel 1. di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Tes Awal Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Kristen Tutuwaru

No	Nama	Aspek			Skor	Klasifikasi
		Penilaian				
		Kemampuan menentukan topik bacaan	Kemampuan memahami isi bacaan	Kemampuan menyimpulkan bacaan dari <i>line webtoon</i> komik		
		(0-30)	(0-30)	(0-40)		
1	NN	15	15	40	70	Baik
2	NM	15	15	40	70	Baik
3	NL	15	15	40	70	Baik
4	SS	15	15	40	70	Baik
5	SS	15	15	20	50	Kurang



6	ST	15	15	20	50	Kurang
7	AK	15	15	15	45	Kurang
8	AL	15	15	10	40	Kurang
9	AS	15	15	10	40	Kurang
10	ES	15	10	10	35	Sangat Kurang
11	JS	15	10	10	35	Sangat Kurang
12	JS	15	10	10	35	Sangat Kurang
Rata-rata		15	13,75	22,8	50,83	Kurang

Dari tabel 1. diatas dapat dilihat bahwa 4 (35,72%) siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dan 8, (64,28%) siswa yang memperoleh ≤ 70 , sedangkan nilai rata-rata siswa secara klasikal 50. Dengan rincian sebagai berikut: 4 siswa memperoleh nilai 70, 2 siswa memperoleh nilai 50, 1 siswa memperoleh nilai 45, 3 siswa memperoleh nilai 35. Pada saat tes awal dilakukan, guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga hasil belajar siswa belum sesuai dengan yang diharapkan oleh guru. Dengan demikian, maka peneliti mulai melaksanakan penelitian dengan menggunakan penerapan *line webtoon* komik untuk meningkatkan literasi membaca.

2. Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan, maka selanjutnya dilakukan penelitian siklus I dengan merujuk pada 4 prosedur penelitian tindakan kelas. Berikut merupakan hasil penelitian siklus I, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I Siswa Kelas V Kristen Tutuwaru

No	Nama	Aspek Penilaian			Skor	Klasifikasi
		Kemampuan menentukan topik bacaan	Kemampuan memahami isi bacaan	Kemampuan menyimpulkan bacaan dari linewebtoon komik		
		(0-30)	(0-30)	(0-40)		
1	NN	20	20	40	80	Baik
2	NM	20	20	40	80	Baik
3	NL	15	15	40	75	Baik
4	SS	15	20	40	75	Baik
5	SS	15	15	20	70	Baik
6	ST	15	15	20	70	Baik
7	AK	15	15	25	55	Cukup
8	AL	15	15	20	50	Kurang
9	AS	15	15	20	50	Kurang
10	ES	15	15	15	45	Kurang
11	JS	15	15	15	45	Kurang
12	JS	15	15	15	45	Kurang
Rata-rata		15,83	16,25	25,83	61,67	Cukup



Berdasarkan tabel 2. di atas maka dapat dijabarkan sebagai berikut: 2 siswa memperoleh nilai 80, 2 siswa memperoleh nilai 75, 2 siswa memperoleh nilai 70, 1 siswa memperoleh nilai 55, 2 siswa memperoleh nilai 50, 3 siswa memperoleh nilai 45. Hasil tes siklus 1 di atas terlihat bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan. Namun untuk ketuntasan secara klasikal semua siswa belum tuntas. Terlihat bahwa hanya siswa (50%) yang memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan 6 siswa (50%) mendapatkan nilai ≤ 70 . Secara klasikal ketuntasan klasikal belum mencapai 100% dengan demikian pembelajaran dikatakan belum berhasil. Maka proses pembelajaran akan dilanjutkan ke siklus II agar dapat memperbaiki proses pembelajaran.

3. Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil tes akhir siklus I, ditemukan rata-rata siswa memiliki kemampuan literasi cukup walaupun sudah menerapkan media pembelajaran menarik (*line webtoon* komik). Untuk itu diperlukan satu siklus penelitian untuk memperbaiki nilai siswa yang bermasalah.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus I Siswa Kelas V Kristen Tutuwuru

No	Nama	Aspek Penilaian			Skor	Klasifikasi
		Kemampuan menentukan topik bacaan	Kemampuan memahami isi bacaan	Kemampuan menyimpulkan bacaan dari lineweetoon komik		
		(0-30)	(0-30)	(0-40)		
1	NN	30	25	30	90	Sangat Baik
2	NM	25	30	30	90	Sangat Baik
3	SS	25	25	35	85	Sangat Baik
4	ST	25	30	30	85	Sangat Baik
5	NL	25	25	35	85	Sangat Baik
6	SS	25	25	35	85	Sangat Baik
7	JS	20	25	30	75	Baik
8	JS	20	25	30	75	Baik
9	ES	20	25	30	75	Baik
10	AS	20	25	30	75	Baik
11	AL	20	25	30	75	Baik
12	AK	25	20	30	75	Baik
Rata-rata		23,75	25,42	31,25	80,83	Baik

Berdasarkan tabel 3 maka dapat dijabarkan bahwa 2 siswa memperoleh nilai 90, 4 siswa memperoleh nilai 85, 2 siswa memperoleh nilai 78, 4 siswa memperoleh nilai 75. Sedangkan nilai rata-rata secara klasikal 81,33 dan ketuntasan klasikal pada siswa mencapai 100%. Berdasarkan hasil tes siklus II maka penggunaan media lineweetoon pada proses pembelajaran pada materi persahabatan antara kura – kura dan putry duyung dikatakan berhasil.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V SD Kristen Tutuwuru melalui penerapan media Line Webtoon komik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui dua siklus tindakan kelas, diperoleh temuan bahwa penerapan media Line Webtoon komik secara konsisten mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca



siswa, yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari 50,83 (kategori Kurang) pada tahap pra-siklus, menjadi 61,67 (kategori Cukup) pada siklus I, dan selanjutnya meningkat menjadi 80,83 (kategori Baik) pada siklus II dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media komik digital berbasis Webtoon merupakan intervensi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Peningkatan literasi membaca siswa melalui media Line Webtoon komik dapat dijelaskan melalui kerangka teori pembelajaran multimedia. Mayer, (2024) dalam kajian komprehensifnya mengenai *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) menegaskan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik memproses informasi melalui dua saluran kognitif secara simultan, yaitu saluran verbal (teks/kata) dan saluran visual (gambar/grafis). Teori ini dibangun atas tiga asumsi fundamental: (1) *dual channels*, yaitu manusia memiliki saluran pemrosesan informasi yang terpisah untuk informasi verbal dan visual; (2) *limited capacity*, bahwa kapasitas pemrosesan pada setiap saluran sangat terbatas; dan (3) *active processing*, yang melibatkan proses seleksi, pengorganisasian, dan integrasi informasi dengan pengetahuan yang telah ada dalam memori jangka panjang. Dalam konteks penelitian ini, media Line Webtoon komik mengintegrasikan elemen visual berupa ilustrasi, karakter, dan panel komik dengan elemen verbal berupa teks narasi dan dialog, sehingga kedua saluran kognitif siswa teraktivasi secara bersamaan. Hal inilah yang mendorong pemrosesan informasi yang lebih mendalam dan bermakna, sebagaimana terbukti dari peningkatan skor literasi membaca siswa pada setiap siklus tindakan.

Pada tahap pra-siklus, hasil tes awal menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 50,83 dan hanya 35,72% siswa yang mencapai nilai ≥ 70 . Kondisi ini sejalan dengan temuan Rehiara et al., (2025) yang melaporkan bahwa rendahnya kemampuan membaca siswa sekolah dasar umumnya disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks dan menunjukkan minat baca yang rendah. Penelitian tersebut mengidentifikasi bahwa pembelajaran membaca yang masih didominasi metode ceramah dan buku teks konvensional menyebabkan siswa cenderung pasif dan tidak termotivasi untuk membaca secara mendalam. Kondisi serupa juga ditemukan di SD Kristen Tutuwaru, di mana pada tahap pra-siklus guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa media pendukung yang menarik, sehingga hasil belajar siswa belum memenuhi harapan.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 50,83 menjadi 61,67, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 35,72% menjadi 50%. Meskipun peningkatan ini belum mencapai indikator keberhasilan secara klasikal, namun data tersebut mengindikasikan bahwa penerapan media Line Webtoon komik mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi membaca siswa. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Rafida et al., (2023) yang menginvestigasi efek penggunaan Webtoon terhadap pemahaman membaca siswa dan menemukan bahwa media Webtoon secara signifikan meningkatkan skor pemahaman membaca siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menjelaskan bahwa integrasi strategi prediksi dengan media Webtoon membantu siswa untuk mengaktifkan pengetahuan awal mereka dan membangun koneksi bermakna dengan isi bacaan. Dalam konteks siklus I penelitian ini, siswa yang sebelumnya tidak terbiasa dengan media komik digital membutuhkan waktu adaptasi untuk memahami cara membaca dan menginterpretasikan konten Webtoon, yang menjadi salah satu faktor mengapa peningkatan belum optimal.



Jika dicermati lebih rinci pada aspek-aspek penilaian di siklus I, kemampuan menentukan topik bacaan meningkat dari rata-rata 15 menjadi 15,83, kemampuan memahami isi bacaan meningkat dari 13,75 menjadi 16,25, dan kemampuan menyimpulkan bacaan dari Line Webtoon komik meningkat dari 22,8 menjadi 25,83. Data ini menunjukkan bahwa aspek kemampuan menyimpulkan bacaan mengalami peningkatan yang paling signifikan, sekaligus menjadi aspek dengan skor awal terendah. Dar et al., (2023) dalam studinya mengenai narasi visual Webtoon sebagai jalur pengembangan literasi menjelaskan bahwa Webtoon dapat membantu pembaca meningkatkan keterampilan pemahaman melalui penyediaan isyarat visual dan narasi yang menarik. Isyarat visual dalam komik digital membantu siswa membangun representasi mental yang lebih kuat terhadap isi bacaan, sehingga kemampuan untuk membuat inferensi dan menarik kesimpulan secara bertahap meningkat.

Pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, di mana nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,83 dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Peningkatan ini merupakan dampak langsung dari perbaikan tindakan yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus I, meliputi pemilihan judul Webtoon yang lebih variatif, penambahan kegiatan diskusi terbimbing, serta penguatan bimbingan individual bagi siswa yang masih mengalami kesulitan. Temuan ini didukung oleh hasil penelitian Tomaso et al., (2023) yang menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif untuk meningkatkan pemahaman membaca mahasiswa melalui aplikasi komik Webtoon. Dalam penelitian ini, melaporkan bahwa setelah penerapan Webtoon sebagai materi bacaan, sebanyak 75% siswa berhasil mencapai skor minimal yang ditetapkan, dengan distribusi skor yang meningkat secara progresif. Pola peningkatan serupa juga terlihat dalam penelitian ini, di mana seluruh siswa pada siklus II berhasil memperoleh nilai ≥ 75 , dengan 6 siswa bahkan memperoleh nilai dalam kategori Sangat Baik (85–90).

Analisis terhadap aspek-aspek penilaian pada siklus II menunjukkan peningkatan yang merata pada ketiga aspek. Kemampuan menentukan topik bacaan meningkat menjadi rata-rata 23,75 (dari skor maksimal 30), kemampuan memahami isi bacaan mencapai 25,42 (dari skor maksimal 30), dan kemampuan menyimpulkan bacaan dari Line Webtoon komik meningkat menjadi 31,25 (dari skor maksimal 40). Peningkatan yang substansial pada aspek kemampuan menentukan topik dan memahami isi bacaan ini mengindikasikan bahwa paparan berulang terhadap media komik digital meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi gagasan utama dan memproses informasi secara lebih terstruktur. Hal ini sejalan dengan temuan Wulandari & Widodo, (2024) yang mengembangkan media komik digital berbasis Webtoon untuk siswa kelas V sekolah dasar dan membuktikan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menekankan bahwa komik digital berbasis Webtoon mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam proses membaca.

Salah satu faktor kunci yang berkontribusi terhadap keberhasilan penerapan media Line Webtoon komik dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi dan minat baca siswa. Rohmatulhaq & Sabiq, (2024) dalam penelitiannya mengenai persepsi siswa terhadap Webtoon sebagai media pembelajaran mandiri untuk keterampilan membaca melaporkan bahwa siswa meyakini Webtoon mampu meningkatkan motivasi belajar bahasa dan minat membaca mereka. Melalui 16 item kuesioner yang didistribusikan kepada 48 siswa, penelitian tersebut menemukan rata-rata skor 76% dari empat indikator yang diukur, yaitu motivasi belajar, minat membaca, media pembelajaran mandiri, dan keterampilan membaca. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Fakhurriana & Ma'ruf, (2024) yang mengkaji persepsi mahasiswa terhadap



penggunaan Webtoon untuk meningkatkan keterampilan pemahaman membaca dan menemukan bahwa siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca mereka ketika menggunakan media Webtoon, berkat kombinasi kata-kata dan gambar yang menarik. Dalam konteks penelitian ini, antusiasme siswa kelas V SD Kristen Tutuwaru terhadap media Line Webtoon komik terlihat jelas dari peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil tes literasi membaca.

Keberhasilan media Line Webtoon komik juga tidak terlepas dari karakteristik unik format visual storytelling yang dimilikinya. Format pengguliran vertikal (vertical scrolling) pada Webtoon memudahkan navigasi bagi siswa yang menggunakan perangkat seluler, sementara kombinasi ilustrasi berwarna dengan teks naratif menciptakan pengalaman membaca yang imersif dan menyenangkan. Pransiska et al., (2024) dalam penelitiannya mengenai efektivitas aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran untuk pemahaman membaca menegaskan bahwa media Webtoon efektif dalam mengembangkan pemahaman membaca siswa karena kemampuannya menyajikan materi bacaan dalam format yang lebih dinamis dan kontekstual dibandingkan teks konvensional. Lebih lanjut, Widiyanti et al., (2025) yang meneliti peningkatan kemampuan membaca siswa sekolah dasar melalui media komik melaporkan peningkatan bertahap dari 29% pada pra-siklus menjadi 54% pada siklus I dan 72% pada siklus II, sebuah pola peningkatan yang konsisten dengan temuan penelitian ini. Hasil penelitian ini menekankan bahwa media komik mampu mengubah kegiatan membaca yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Keberhasilan penelitian ini juga ditunjang oleh desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan antar-siklus. Proses refleksi pada akhir siklus I mengidentifikasi beberapa kelemahan, seperti keterbatasan variasi judul Webtoon dan kurangnya kegiatan diskusi terbimbing, yang kemudian diperbaiki pada siklus II. Pola perbaikan siklus ini konsisten dengan temuan Rehiara et al., (2025) yang melaksanakan penelitian tindakan kelas menggunakan media komik digital pada siswa kelas V sekolah dasar dan melaporkan peningkatan substansial keterampilan pemahaman membaca dari siklus I ke siklus II. Temuan tersebut menegaskan bahwa penerapan refleksi sistematis dan perbaikan tindakan antarsiklus merupakan kunci keberhasilan intervensi media komik digital, karena memungkinkan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik setiap siswa dan mengadaptasi strategi pembelajaran secara tepat sasaran.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, peningkatan yang dicapai dalam penelitian ini tergolong sangat baik. Nilai rata-rata akhir 80,83 dengan ketuntasan 100% menunjukkan bahwa media Line Webtoon komik sangat efektif diterapkan pada konteks pembelajaran di daerah terpencil seperti Kabupaten Maluku Barat Daya. Temuan ini memperkuat hasil kajian literatur sistematis yang dilakukan oleh Kembaren et al., (2026) mengenai penggunaan komik digital untuk meningkatkan pemahaman membaca, yang menyimpulkan bahwa komik digital secara konsisten meningkatkan pemahaman membaca siswa, terutama dalam aspek memahami gagasan utama, mengidentifikasi detail spesifik, mempelajari kosakata baru, dan menginterpretasikan teks. Temuan tersebut juga menegaskan bahwa komik digital meningkatkan kepercayaan diri, motivasi, dan partisipasi siswa dalam aktivitas membaca, yang merupakan fondasi penting bagi pengembangan literasi membaca secara berkelanjutan.



Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan implikasi teoretis dan praktis yang penting. Secara teoretis, temuan ini memperkuat validitas *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2024) dalam konteks pembelajaran membaca di sekolah dasar, khususnya melalui pemanfaatan media komik digital. Integrasi elemen visual dan verbal dalam Line Webtoon komik terbukti mampu mengaktifkan pemrosesan ganda (dual coding) yang memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap isi bacaan. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa media Line Webtoon komik dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Sebagaimana ditegaskan oleh Rohmatulhaq & Sabiq, (2024), efektivitas dan aksesibilitas Webtoon menjadikannya media yang tepat untuk pembelajaran mandiri, sehingga potensi pemanfaatannya tidak hanya terbatas di dalam kelas tetapi juga dapat diperluas sebagai media literasi mandiri bagi siswa di luar jam pelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa penerapan media komik digital melalui aplikasi *Line Webtoon* terbukti sangat efektif untuk mendongkrak kompetensi literasi membaca siswa kelas lima sekolah dasar. Sebelum intervensi dilakukan, kualitas penalaran membaca siswa tergolong rendah akibat dominasi strategi instruksional konvensional satu arah yang belum mengoptimalkan pemanfaatan perangkat digital. Namun, setelah dilakukan perbaikan tindakan secara bersiklus, terjadi lonjakan performa akademik yang sangat signifikan, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pemahaman secara bertahap hingga mencapai target ketuntasan klasikal yang maksimal pada siklus akhir. Keberhasilan ini didorong oleh format visual *storytelling* yang interaktif serta sistem pemrosesan ganda kognitif yang mengombinasikan elemen teks dan ilustrasi gambar secara simultan. Dampaknya, iklim pengajaran bahasa menjadi lebih imersif dan berpusat pada anak, sehingga mampu menstimulasi minat baca serta mempertajam kemampuan siswa dalam menentukan topik, memahami isi, dan menarik kesimpulan teks secara mendalam.

Berdasarkan keberhasilan intervensi media digital ini pada ruang lingkup subjek yang relatif terbatas di daerah terpencil, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas pangkalan data riset secara lebih komprehensif. Penyelidikan masa depan perlu dikembangkan menggunakan pendekatan kuantitatif metode campuran dengan melibatkan ukuran sampel yang jauh lebih masif di berbagai sekolah lintas kabupaten. Peneliti berikutnya direkomendasikan untuk menerapkan desain penelitian eksperimen murni yang dilengkapi dengan kelompok kontrol guna mengisolasi besarnya kontribusi media komik digital terhadap variabel afektif lainnya. Pengeksplorasian ragam genre cerita yang diintegrasikan dengan fitur evaluasi otomatis, kuis interaktif, maupun materi kearifan lokal daerah penting diuji untuk memfasilitasi kebutuhan gaya belajar adaptif peserta didik era modern. Melalui model pengamatan *longitudinal* jangka panjang, diharapkan daya tahan retensi keterampilan berpikir kritis dan minat baca mandiri anak dapat dipantau secara berkelanjutan demi kemajuan mutu literasi nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, V. N., Yudiana, K., & Ujianti, P. R. (2024). Feasibility of digital comic media in enhancing early reading skills for first-grade elementary school students. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 364–371. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.69140>
- Bayu, G. W., Padmadewi, N. N., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2023). 21st-century skill-



- based literacy learning guide for elementary schools. *Multidisciplinary Science Journal*, 3(5), Artikel e2023068. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2023068>
- Dar, A., Irfan, S. A., Khan, F. U., & Rahman, Z. (2023). Reading the visual narrative: Webtoons as a pathway for literacy development and social entrepreneurship. *Journal of Policy Research*, 9(2), 793–800. <https://doi.org/10.61506/02.00017>
- Dewi, R. P., Ramadhani, R., Rahayu, R. A., Media, A., & Suriani, A. (2025). Faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya minat baca siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(2). <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1708>
- Fakhrurriana, R., & Ma'ruf, M. H. M. (2024). Students' perception towards the use of Webtoon to improve reading comprehension skill. *IJET (Indonesian Journal of English Teaching)*, 13(2), 227–233. <https://doi.org/10.15642/ijet2.2024.13.2.227-233>
- Kembaren, D. P. B., Mahayanti, N. W. S., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2026). The use of digital comics for improving reading comprehension in English as a foreign language: A systematic review. *Journal of English Language and Education*, 11(2), 1124–1132. <https://doi.org/10.31004/jele.v11i2.2283>
- Kemendikbudristek. (2023). *Hasil PISA 2022*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Meyliana, Z., Zakiah, L., & Sumantri, M. S. (2024). Efektivitas Webtoon “Gula-Gula” terhadap peningkatan keterampilan membaca dan pemahaman tanda baca pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13237>
- Muthia, & Pratiwi, S. (2024). Analisis penyebab rendahnya literasi siswa di sekolah dasar. *JRGI: Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 177–181. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v3i3.496>
- Nadifah, A., Syamsi, M. D., Fitri, N. D., & Kusumohendrarto, R. H. (2025). Analisis minat baca komik Webtoon pada anak muda usia 16-24 tahun. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 8(2), 151–159. <https://doi.org/10.34001/jsuluh.v8i2.9371>
- Pransiska, I., Azizah, N., & Yanti, G. S. (2024). The effectiveness of Webtoon application as learning medium for students' reading comprehension in recount text (A pre-experimental study at eleven grade of MA. Khairul Hikmah academic year 2022/2023). *JEEIM: Journal of English and Education in Islam*, 2(1), 36–47. <https://jurnal.staimempawah.ac.id/index.php/jeeim/article/view/101>
- Rafida, T., Ananda, R., & Suwandi. (2023). Webtoon's effect on students' reading comprehension at school. *JURNAL ILMIAH PEURADEUN: The Indonesian Journal of the Social Sciences*, 11(1). <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v11i1.723>
- Rehiara, I. L., Ririhena, R. L., & Notanubun, Z. (2025). The use of digital comic media in improving the reading ability of grade V students of state elementary school. *Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 5(1), 213–230. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v5i1.4162>
- Rohmatulhaq, N., & Sabiq, A. H. A. (2024). Students' perception of Webtoon as a self-directed learning medium for reading skill. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 2(1), 1–12.



- <https://doi.org/10.47134/jpbi.v2i1.1029>
- Rosadi, F., & Karimah, N. A. N. (2021). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran komik. *SENAPADMA: Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1, 87–96. <http://prosiding.senapadma.nusaputra.ac.id/index.php/prosiding/article/view/67>
- Tacuri, M. D. G. (2024). The impact of 'WEBTOON' as a digital reading tool for EFL high school students. *RUNAS: Journal of Education & Culture*, 5(9), Artikel e152. <https://doi.org/10.46652/runas.v5i9.152>
- Tomasoa, I. P. C., Que, S. R., & Hukom, S. J. (2023). Improving students reading comprehension by using Webtoon comic application at professional reading class of English education study program. *MATAI: International Journal of Language Education*, 2(2), 176–184. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/matail/article/view/13712>
- Utami, M., Martha, A., & Ismira. (2025). Digital comic media design using Canva to improve elementary school students' reading comprehension skills. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 1–8. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1460>
- Widiyanti, A. L., Tasya, N., Muna, F., Zalzidan, Q. Z., & Ardianti, S. D. (2025). Improving students' reading abilities through comics media for elementary school students. *Jurnal Prajaiswara*, 6(2), 634–640. <https://doi.org/10.55351/prajaiswara.v6i2.184>
- Wulandari, N. S., & Widodo, S. T. (2024). Enhancing elementary learning with Webtoon-based digital comics. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 465–482. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32608>
- Zain, M. I., Suastra, I. W., Dantes, I. N., & Padmadewi, N. N. (2024). The effectiveness of digital comics based on Sasak folklore on the reading literacy and independent character of grade IV elementary school students. *International Journal of Religion*, 5(11), 2379–2390. <https://doi.org/10.61707/w7y60g61>
- Zakiah, H. M., & Sukmandari, Y. (2024). Problematika kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *TSAQOFAH: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(2), 1246–1257. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2680>