

Pengaruh Media Aplikasi *Webtoon* terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar

Sri Reskiawati Rahman¹

Syekh Adiwijaya Latief²

Besse Syukroni³

¹²³Universitas Muhammadiyah Makassar

¹srireskiawatirahmanlely@gmail.com

²adilatief@unismuh.ac.id

³syukroni@unismuh.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media aplikasi *webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SDN No.138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *one-group pre-test and post-test design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini, yaitu sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh (penuh) atau sampling total. Jadi pada penelitian ini akan menggunakan seluruh siswa kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh media aplikasi *webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata pada *pre-test* yang hanya memperoleh 46,93 dan pada *post-test* memperoleh sebesar 80,60. Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sampel t-test, nilai Sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh media aplikasi *webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

Kata Kunci : Media Aplikasi *Webtoon*, Keterampilan Membaca

Latar Belakang

Pembelajaran abad ke-21 mengintegrasikan teknologi sebagai alat pembelajaran dan mendorong pengembangan literasi digital pada siswa. Teknologi digunakan untuk mengakses informasi, berkomunikasi, berkolaborasi, membuat dan berbagi karya, serta memperluas akses ke sumber daya pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi, yang juga dikenal sebagai teknologi pembelajaran atau *e-learning*, mengacu pada penggunaan teknologi dalam proses belajar dan mengajar. Pendekatan ini mencakup penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak serta internet untuk menyampaikan materi pembelajaran, berinteraksi dan berkolaborasi di antara siswa dan guru. Guru di abad ke-21 perlu meningkatkan keterampilan dan inovasi mereka untuk mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Pembelajaran di Sekolah Dasar mempunyai tujuan yaitu memberikan persiapan kepada anak ketika akan memasuki pendidikan selanjutnya dengan mengembangkan nilai-nilai agama (moral), fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial

emosional, dan Seni. Dalam hal ini bahasa dan membaca merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan sosial anak. Bahasa dan membaca tidak hanya berbentuk bahasa lisan, tetapi bisa juga berupa gambar, tulisan, isyarat (Ginanjar et al., 2022: 2).

Membaca adalah cara untuk mencari informasi tentang apa yang sedang dilakukan. Membaca dan mendengarkan adalah dua cara yang paling berguna untuk mendapatkan informasi. Informasi yang di dapatkan dengan membaca juga bisa menjadi suatu hiburan, terutama ketika sedang membaca fiksi atau humor. Membaca dapat menjadi sesuatu hal yang dapat dilakukan sendiri, dalam hati maupun dibaca dengan nyaring. (Asih Riyanti, 2021: 1). Kemampuan membaca mencakup beberapa hal, antara lain: intonasi, pelafalan, jeda dan kelancaran dalam membaca. Membaca memiliki tujuan untuk dapat melatih siswa dengan mudah dan tepat dalam mengubah tulisan menjadi suara dengan memperhatikan ucapan, tekanan, dan irama. Mengingat masih rendahnya kemampuan membaca murid dan pentingnya penggunaan metode serta media yang tepat (Wiranto et al., 2023:166).

Peneliti sebelumnya telah melakukan observasi awal pada Senin, 11 November 2024 tepatnya di kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan membaca siswa dan ditemukan bahwa masih banyak siswa yang belum memiliki keterampilan membaca dengan baik. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan siswa kurang dalam keterampilan membaca yaitu karena berasal dari pihak siswa itu sendiri, dikarenakan banyak potensi yang mereka miliki yang belum digali, baik dalam bakat, kecepatan belajar, dan juga perhatian. dan ada juga faktor dari guru seperti kurangnya model, metode dan media pembelajaran yang digunakan yang mengakibatkan siswa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil penelitian tersebut guru belum pernah menggunakan media komik *digital* pada pembelajaran.

Memperhatikan masalah tersebut, pemanfaatan media merupakan bagian dari keterampilan pengelolaan kelas dalam kerangka kondisi pembelajaran dan juga unsur kompetensi mengajar yang merupakan kompetensi utama bagi seorang guru.

Media aplikasi *webtoon* dapat merangsang siswa dan membangkitkan minat belajar siswa. Media ini membantu mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan artistik dan ekspresi kreatif yang dimiliki siswa, seperti bercerita, dramatisasi, membaca, menulis, menggambar, dan melukis, serta dapat membantu menginterpretasikan dan menghafal bacaan dari buku teks. Di bidang pendidikan, seorang pendidik tentu mengenal berbagai media pembelajaran yang merupakan alat bantu proses belajar menjadi lebih efektif (Rahma Khairunnisa et al., 2023: 5342). Penggunaan media tidak hanya dapat mempermudah dan memperjelas proses pembelajaran, tetapi juga membuatnya menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Darmawati, 2022).

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap keterampilan membaca siswa. Peneliti tertarik untuk menggunakan aplikasi *webtoon* yang merupakan media pembelajaran yang berupa komik digital yang dimana terdapat gambar-gambar atau visual yang menarik sehingga siswa merasa senang dan antusias saat membaca cerita dari komik tersebut dan juga mudah untuk digunakan sebagai inovasi media pembelajaran berbasis IT (Ilmu Teknologi). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media aplikasi *webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa. Oleh karena

itu peneliti akan meneliti dengan judul “Pengaruh Media Aplikasi *Webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar”.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian *pra-experimental design* dalam bentuk *one-group pre-test and post-test design*, yang menjelaskan bahwa penelitian dengan menggunakan desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberikan perlakuan. Oleh sebab itu, hasil perlakuan dapat membandingkan antara gambaran sebelum melakukan perlakuan, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih akurat terkait hasil perlakuan. Furlog dalam Yuwanto (2012:70) mengemukakan penelitian eksperimen adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk dapat menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel yang tergantung dimana pengujiannya melibatkan manipulasi atas perlakuan variabel bebas dalam situasi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di lokasi SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Menurut (Candra Susanto et al., 2024: 4) populasi penelitian berfokus pada keseluruhan individu, objek, atau peristiwa yang akan menjadi fokus pada penelitian. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 15 siswa SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh (penuh) atau sampling total. Menurut Sugiyono (Pratama & Wardani, 2018: 123) sampling jenuh adalah suatu teknik yang menentukan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi pada penelitian ini akan menggunakan seluruh siswa kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Rancangan yang digunakan adalah *one-group pre-test and post-test design*. Dengan model rancangan ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan adalah tes dan lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar dengan jumlah 15 siswa 6 laki-laki dan 9 perempuan. Adapun hasil dari teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dijabarkan sebagai berikut.

1. Analisis Statistik Deskriptif Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Analisis data deskriptif adalah analisis data yang hasilnya menunjukkan deskripsi dari hasil keterampilan membaca siswa kelas IV yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test*. Berikut data hasil analisis deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 1 Deskriptif Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
HASIL PRETEST	15	32	36	68	46,93	8,055
HASIL POSTTEST	15	12	76	88	80,60	4,032
Valid N (listwise)	15					

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 18

Berdasarkan data pada tabel 1 menunjukkan dari tes yang dilakukan (*pre-test* dan *post-test*) dengan menggunakan 15 sampel yang memperoleh range sebesar 32 pada *pre-test* dan pada *post-test* memperoleh sebesar 12, skor minimum memperoleh sebesar 36 pada *pre-test* dan pada *post-test* memperoleh sebesar 76, skor maksimum memperoleh sebesar 68 pada *pre-test* dan pada *post-test* memperoleh sebesar 88. Nilai rata-rata (mean) memperoleh sebesar 46,93 pada *pre-test* dan pada *post-test* memperoleh sebesar 80,60. Adapun standar deviasi memperoleh sebesar 8,055 pada *pre-test* dan pada *post-test* memperoleh sebesar 4,032.

Hasil belajar siswa kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe dikategorikan menjadi lima, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Berikut skor hasil belajar siswa dalam tabel distribusi frekuensi.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Presentase Nilai Hasil Belajar Siswa

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Presentase (%)		Kategori
	Pretest	Post-test	Pre-test	Post-test	
90-100	0	0	0%	0%	Sangat Tinggi
80-89	0	10	0%	67%	Tinggi
65-79	1	5	7%	33%	Sedang
55-64	2	0	13%	0%	Rendah
0-54	12	0	80%	0%	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan *pre-test* terdapat siswa sebanyak 12 atau 80% berada pada kategori sangat rendah, 2 siswa atau 13% pada kategori rendah, 1 siswa atau 7% pada kategori sedang, dan sebanyak 0 siswa atau 0% pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Sedangkan pada pelaksanaan *post-test* sebanyak 0 siswa atau 0% berada pada kategori sangat tinggi, 10 siswa atau 67% berada pada kategori tinggi, 5 siswa atau 33% berada pada kategori sedang, dan 0 siswa atau 0% berada pada kategori rendah dan sangat rendah.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Presentase (%)		Kategori
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	
$0 \leq x \leq 70$	15	0	100%	0%	Tidak Tuntas
$70 \leq x \leq 100$	0	100	0%	100	Tuntas

Berdasarkan tabel 3, *pre-test* menunjukkan sebanyak 15 siswa atau 100% berada pada kategori tidak tuntas. Sedangkan pada *post-test* menunjukkan sebanyak 15 siswa atau 100% berada pada kategori tuntas.

2. Analisis Statistik inferensial

Pengujian analisis ini di uji dengan menggunakan uji independent sampel T-Test dengan melakukan uji normalitas sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk dapat mengetahui data yang telah diperoleh sebelumnya dari tes apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian tersebut, data yang diambil adalah data dari *pre-test* dan *post-test* kelas IV dengan menggunakan jenis uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan SPSS Statistic versi 18 dengan sampel yang berjumlah 15 siswa. Adapun kriteria uji normalitas SPSS adalah sebagai berikut.

- 1) Apabila Sig. > 0,05 maka data normal
- 2) Apabila Sig. < 0,05 maka data tidak normal

Hasil dari uji normalitas ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4 Uji Normalitas Data Penelitian *Pre-test* dan *Post-test*
Tests of Normality

	HASIL BELAJAR	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statisti c	df	Sig.
BELAJAR	PRETEST	,236	15	,024
BAHASA	POSTTEST	,206	15	,085

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 18

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa Sig. dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas IV, nilai pada *pre-test* lebih dari 0,05 yaitu 0,024 > 0,05 dan Sig. nilai pada *post-test* yaitu 0,085 > 0,05. Berdasarkan data yang telah didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut didistribusikan normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh media aplikasi *webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SDN No.138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Uji ini dilakukan menggunakan uji independent sampel T-Test dengan menggunakan *SPSS Statistic versi 18*. Berikut hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media aplikasi *webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

H_1 : Terdapat pengaruh media aplikasi *webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

Kriteria pada uji independent sampel T-Test pada SPSS adalah sebagai berikut.

- 1) Apabila Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- 2) Apabila Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Berikut hasil uji independent sampel T-Test dengan menggunakan nilai *post-test*.

**Tabel 5 Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test
Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
BELAJAR BAHASA	Equal variances assumed	3,492	,072	-14,532	28	,000
	Equal variances not assumed			-14,532	20,601	,000

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 18

Berdasarkan tabel 5 data yang digunakan dari hasil *uji independent sampel T-Test* adalah *equal variance assumend* dengan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Pada uji independent sampel T-Test memiliki kriteria yaitu 0,05 dan menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil, sehingga $0,000 < 0,05$ yang memberikan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 6 Hasil Penilaian Keterampilan Membaca Pre-test

No	Inisial Nama	Pedoman Penilaian					Jumlah	Nilai
		Lafal	Intonasi	Kecepatan	Ekspresi	Penggunaan tanda baca		
1.	IM	3	2	4	2	2	13	52
2.	S	1	2	2	2	2	9	36
3.	MK	2	2	3	2	2	11	44
4.	AKZ	4	3	4	3	3	17	68
5.	AM	3	2	4	3	3	15	60
6.	AR	3	2	4	3	2	14	56
7.	RRR	2	2	3	2	3	12	48
8.	MAN	2	2	3	2	3	12	48
9.	RR	2	2	3	2	2	11	44
10.	NK	3	2	3	2	2	12	48
11.	MI	2	2	3	2	2	11	44
12.	NRY	1	2	2	1	2	8	32
13.	ANR	2	2	3	2	2	11	44
14.	N	1	2	2	2	2	9	36
15.	MF	2	2	3	2	2	11	44
Jumlah		33	31	46	32	34	176	704
Mean		6,6	6,2	9,2	6,4	6,8	11,7	46,93

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebelum diberikannya perlakuan atau *pre-test* adalah 46,93. Nilai rata-rata pada aspek penilaian pelafalan yang memperoleh 6,6, intonasi 6,2, kecepatan membaca 9,2, ekspresi 6,4, dan penggunaan tanda baca 6,8. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, keterampilan membaca siswa dikategorikan “kurang” karena berada pada rentang 0-49%.

Tabel 7 Hasil Penilaian Keterampilan Membaca *Post-test*

No.	Inisial Nama	Pedoman Penilaian					Jumlah	Nilai
		Lafal	Intonasi	Kecepatan	Ekspresi	Penggunaan tanda baca		
1.	IM	4	3	5	3	4	19	76
2.	S	3	4	5	3	4	19	76
3.	MK	4	3	5	4	4	20	80
4.	AKZ	5	4	5	4	4	22	88
5.	AM	4	4	5	4	3	20	80
6.	AR	4	4	5	4	4	21	84
7.	RRR	5	4	5	4	4	22	85
8.	MAN	3	4	5	4	4	20	80
9.	RR	3	4	5	3	4	19	76
10.	NK	4	3	5	3	4	19	76
11.	MI	4	4	5	4	4	21	84
12.	NRY	4	3	5	3	4	19	76
13.	ANR	4	4	5	4	4	21	84
14.	N	4	4	5	4	4	21	84
15.	MF	4	3	5	4	4	20	80
Jumlah		59	55	75	55	59	303	1209
Mean		11,8	11	15	11	11,8	21,8	80,6

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada *post-test* yakni setelah diberikannya media aplikasi *webtoon* adalah 80,6. Nilai rata-rata yang diperoleh dari aspek pelafalan sebesar 11,8, kemudian aspek penilaian intonasi yang memperoleh 11, kecepatan membaca 15, ekspresi 11, dan penggunaan tanda baca 11,8. Nilai rata-rata total adalah 80,6 yang menunjukkan bahwa rata-rata siswa berada pada kategori “baik” sesuai dengan indikator keberhasilan yang berada pada rentang 70-89%.

3. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan media aplikasi *webtoon* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dinyatakan dalam persentase sebagai berikut.

Aspek yang Diamati

1. Siswa menyimak cara guru mendemonstrasikan cara membaca nyaring.
2. Siswa aktif dalam bertanya.
3. Siswa meperagakan cara membaca nyaring dengan baik.
4. Siswa mendemonstrasikan cara membaca nyaring pada cerita *webtoon* “Si Udin” dengan baik dan benar.
5. Siswa berkolaborasi secara baik dengan kelompoknya.
6. Siswa menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dengan kelompoknya.
7. Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain, mengganggu teman, keluar masuk kelas).

No.	Nama Siswa	Aktivitas yang Dinilai							Jumlah Skor	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	Innama Maulhayati	✓	✓	✓	✓	✓	✓		6	85%
2.	Saenal	✓		✓	✓	✓	✓	✓	5	71,4%
3.	Mutia Khaerunnisa	✓		✓	✓	✓		✓	5	71,4%
4.	Adiba Keysa Zahra	✓	✓	✓	✓	✓	✓		6	85,7%
5.	Asyifa Maharani	✓	✓	✓	✓	✓			5	71,4%
6.	Alfika Rahwani	✓		✓	✓		✓		4	57,14%
7.	Rafifatul Rifda. R	✓	✓	✓	✓	✓	✓		6	85,7%
8.	M. Afiq Nurrahman	✓		✓	✓	✓		✓	5	71,4%
9.	Resky Ramadhan	✓		✓	✓		✓	✓	5	71,4%
10.	Nurfadila Khaerunnisa	✓	✓	✓	✓	✓	✓		6	85,7%
11.	M. Iskandar	✓			✓		✓	✓	4	57,14%
12.	Naufal Rijal Yusra	✓		✓	✓		✓	✓	5	71,4%
13.	Adila Nur Ramadani	✓	✓	✓	✓	✓			5	71,4%
14.	Nurhafidzah	✓	✓	✓	✓	✓	✓		6	85,7%
15.	M. Fathan	✓			✓		✓	✓	4	57,14%
Jumlah Skor Sub Indikator yang Dicapai									77	
Jumlah Skor Maksimal Sub Indikator									105	
Nilai									73,33	
Kategori									Baik	

Keterangan:

1. Aktivitas dikategorikan sangat baik dengan presentasi 90%-100%
2. Aktivitas dikategorikan baik dengan presentasi 70-89%
3. Aktivitas dikategorikan cukup dengan presentasi 50-69%
4. Aktivitas dikategorikan kurang dengan presentasi 0-49%

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor sub indikator yang dicapai}}{\text{Skor maksimal sub indikator}} \times 100\%$$

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji independent sampel t-test berbantuan SPSS Statistic versi 18, diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) *equal variance assumend* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media aplikasi *webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SDN No.138 Inpres Mangulabbe.

Penjabaran dari hasil pada keterampilan membaca siswa yang menunjukkan hasil yang signifikan. Pada *pre-test* hanya memperoleh rata-rata 46,93 yang termasuk dalam kategori kurang karena berada pada rentang nilai 0-49%. Hal tersebut membuktikan bahwa masih banyaknya siswa yang kurang dalam keterampilan membaca, terutama dalam aspek lafal dan intonasi yang memperoleh nilai paling rendah yakni pada aspek pelafalan sebanyak 3 siswa atau 20% yang berada pada kategori sangat kurang dan 14 siswa atau 93% pada aspek penilaian intonasi berada pada kategori kurang.

Selanjutnya setelah diberikannya perlakuan yakni penggunaan media aplikasi *webtoon*, keterampilan membaca siswa meningkat yang memperoleh rata-rata nilai pada *post-test* yaitu 80,6. Hal tersebut dibuktikan dengan aspek-aspek pada

keterampilan membaca memperoleh hasil yang baik dengan rata-rata siswa yang berada pada kategori sangat baik dan baik, tidak ada satupun siswa yang berada pada kategori cukup dan kurang, terutama pada aspek kecepatan membaca yang memperoleh 15 atau 100% siswa yang tergolong pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media aplikasi *webtoon* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SDN No.138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media aplikasi *webtoon* pada siswa kelas IV SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar menunjukkan hasil yang berada pada aktivitas kategori baik yaitu 73,33% dan dapat disimpulkan bahwa siswa sudah aktif saat mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media aplikasi *webtoon*. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media aplikasi *webtoon* mengakibatkan terjadinya perubahan terhadap keterampilan membaca siswa dimana dengan penggunaan media *webtoon* siswa lebih bersemangat dan berkeinginan untuk membaca karena siswa tertarik pada visual pada cerita dan penasaran terkait cerita-cerita yang menarik pada aplikasi *webtoon*.

Sejalan dengan penelitian ini, temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media aplikasi *webtoon* berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa. Hal tersebut diungkapkan oleh (Hasan et al., 2021:30) media dalam pembelajaran merupakan hal sangat penting karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dan media memiliki kemampuan untuk dapat menyatukan kata-kata, gambar tulisan serta simbol-simbol pada saat pemberian materi dalam proses pembelajaran. Hal tersebutlah yang membuat proses pembelajaran yang menggunakan media lebih mampu membuat atau menciptakan aktivitas belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Media pembelajaran seharusnya mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dalam dunia digital berpengaruh pada berkembangnya komik yang pada awalnya hanya berbentuk cetak, namun kini menjadi komik digital. Sistem pendidikan yang baik dapat meningkatkan daya saing bangsa Indonesia melalui sumber daya manusia yang baik juga. Terkait hal tersebut salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan aspek keterampilan membaca siswa adalah dengan menggunakan media aplikasi *webtoon* (Melyana, 2024:499).

Menurut pendapat (Misnayanti et al., 2024:19) untuk membantu siswa dalam aspek keterampilan membaca, aplikasi *webtoon* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang mampu menunjang kelancaran pada proses pembelajaran karena fitur pada aplikasi *webtoon* dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat membacanya. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Wahyutiar (Misnayanti et al., 2024) setiap cerita pada aplikasi *webtoon* dibuat dengan ilustrasi yang berwarna-warni yang tidak hanya memperindah tampilan pada gambar tetapi juga membantu siswa dalam memahami konteks pada cerita tersebut. Ilustrasi tersebut dapat berfungsi untuk membantu visual dalam memperjelas teks dan dengan adanya gambar dapat membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami teks yang murni. Perpaduan antara gambar dan teks tersebut dapat membuat proses membaca menjadi lebih menyenangkan dan juga interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih banyak dalam membaca.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media aplikasi *webtoon* berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai membaca siswa yang diberikan sebelum diterapkannya media aplikasi *webtoon* yang hanya memperoleh 46,93 dan setelah diterapkan media aplikasi *webtoon* memperoleh sebesar 80,60. Kemudian pada lembar observasi aktivitas siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *webtoon* memperoleh rata-rata 73,33% yang berada pada kategori baik. Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis yakni uji independent sampel t-test dengan menggunakan bantuan SPSS Statistic versi 18 dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh hasil 0,000 yang membuktikan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternati (H_1) diterima.

Daftar Pustaka

- Asih Riyanti. (2021). Keterampilan Membaca. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 175–184.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Darmawati. (2022). Aplikasi Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Membaca. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(2), 201–204. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/695
- GINANJAR, A. Y., Nugraha, F., & Nurhasanah, N. (2022). Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1147>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Melyana, Z. (2024). efektivitas webtoon “gula-gula” terhadap peningkatan keterampilan membaca dan pemahaman tanda baca pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Molecular Structure*, 1323. <https://doi.org/10.1016/j.molstruc.2024.140774>
- Misnayanti, W., Zulfitria, & Deffanova, M. (2024). Upaya Peningkatan Pemahaman Membaca pada Siswa dengan Aplikasi Webtoon: Review Literatur. *INFONTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 03(April), 18–22. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Info>
- Pratama, A. A. N., & Wardani, A. (2018). Pengaruh Kemampuan Kerja dan Semangat Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Melalui Kepuasan Kerja (Studi Kasus Bank Syariah Mandiri Kantor Cabang Kendal). *Muqtasid: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 8(2), 119. <https://doi.org/10.18326/muqtasid.v8i2.119-129>
- Rahma Khairunnisa, N., Bahri, A., Muhammadiyah Makassar, U., Sultan Alauddin, J., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Fabel Kelas VII UPT SPF SMPN 48 Makassar. *Journal on Education*, 06(01), 5340–5347.
- Wiranto, Munirah, & Syekh Adiwijaya Latief. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Menggunakan Pohon Literasi Pada Murid Kelas IV SD Negeri Ujung Tanah 2 Kota Makassar. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 2(1), 165–172. <https://doi.org/10.58738/jkp.v2i1.236>
- Yuwanto, L. (2012). *Pengantar Metode Penelitian Eksperimen*.