

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku Kelas V SDN Se-Gugus Budi Utomo Mondokan

Riza Kurniawan¹, dan Siti Istiyati²

¹ PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

² PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

Email penulis korespondensi: rizak859@students.uns.ac.id

Dikirim: 1 Januari 2026

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1>

Direvisi: 1 Maret 2026

Diterima: 1 April 2026

Kata Kunci:

Comic;
learning
outcomes;
IPAS;
fifth grade;
elementary school

Abstrak

This study aims to determine how comic media impacts IPAS learning results on the topic "Daerahku Kebanggaanku" among fifth graders at elementary school Gugus Budi Utomo Mondokan. The research adopts a quantitative Pre-Experimental Design using a One Group Pre-test Post-Test approach. Conducted across three schools in the Se-gugus Budi Utomo cluster, data collection involved pre-test and post-test instruments, along with additional documentation. This study assessed instrument validity through test validity, reliability, item difficulty, and differentiation. Data analysis involved hypothesis testing using the F-test. The analysis revealed an F count of 43.445, which surpasses the F table value of 3.98, with an F-test significance level of 0.001. The findings show the F count is markedly higher than the F table at a 0.05 significance level, leading to the rejection of H₀. It can be inferred from the data analysis that digital comic media significantly boosts the IPAS learning outcomes for fifth-grade students.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 2, April, 2026, Halaman. 551-557

doi : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.2.551-557>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Pendidikan adalah elemen vital dalam meningkatkan mutu kehidupan manusia. Dalam kegiatan belajar mengajar, peran guru sangatlah penting dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Menggunakan media yang interaktif dan menarik menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Media komik, sebagai salah satu jenis media pembelajaran, memiliki potensi besar dalam penilaian hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS memegang peranan penting dalam kurikulum pendidikan dasar, karena membantu siswa untuk memahami konsep dasar tentang alam semesta dan masyarakat.

Penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa media komik dapat membuat siswa lebih antusias dan tidak cepat bosan (Sulistiyorini, 2021). Penggunaan komik tematik sebagai media pembelajaran terbukti efektif di kelas IV SD Negeri 101822 Pancurbatu, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari 61,50 menjadi 87,00 pada kelas eksperimen (Herdyana, 2022). Media komik tidak hanya menyajikan kalimat panjang, tetapi juga disertai gambar dan cerita sehingga peserta didik tertarik untuk membaca dan tidak bosan (Sulistiyowati & Poerwanti, 2024).

Masalah Penelitian

Berdasarkan data penilaian harian dari kelas V di SDN Se-gugus Budi Utomo, hasil kognitif siswa hanya rata-rata 63, sedangkan KKM-nya adalah 70—ini berarti belum mencapai standar minimal yang ditetapkan. Jika hal ini tidak segera diatasi, mutu pendidikan di SDN Se-gugus Budi Utomo Mondokan dapat terpengaruh. Murid-murid bisa terus mengalami kesulitan dalam menguasai konsep-konsep IPAS. Hasil belajar yang rendah dapat menurunkan rasa percaya diri serta minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut.

Keadaan Terkini Penelitian

Tanggapan siswa kelas IV di SD Negeri Trans Ciptodadi Musi Rawas terhadap penggunaan Komik Tema 1 Keberagaman Budaya ternyata positif, dengan 82,67% kepraktisan dari uji coba kelompok kecil (Andini et al., 2022). Ada perbedaan nyata dalam hasil belajar IPA antara siswa yang menggunakan komik berwarna dan yang tidak; rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen mencapai 22,89, lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang hanya 18,50 (Oktaviana & Ramadhani, 2023). Komik digital untuk pembelajaran IPA terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, terlihat dari kenaikan nilai pretest 64,64 menjadi posttest 86,19 (Gunawan, 2022). Penggunaan komik digital dapat menyederhanakan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga membantu siswa menguasai konsep secara lebih mudah (Fahreizy et al., 2024).

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan

Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan media komik terhadap pencapaian hasil belajar IPAS pada materi Bab 7 'Daerahku Kebanggaanku'. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran pada Bab 7 'Daerahku Kebanggaanku' Topik A: 'Seperti Apakah Budaya Daerahku?' bagi siswa kelas V di SDN Se-gugus Budi Utomo. Penelitian ini dimaksudkan untuk memahami dampak signifikan dari penggunaan media komik

terhadap hasil belajar IPAS pada materi Daerahku Kebanggaanku di kelas V SDN Segugus Budi Utomo Mondokan, dan diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Kuantitatif Pre Eksperimental dengan desain One Group Pre-test Post-Test. Penelitian dilaksanakan di tiga sekolah dasar: SDN Kedawung 1, SDN Kedawung 2, dan SDN Kedawung 4. Subjek penelitian melibatkan semua siswa kelas V, dengan metode pengumpulan data berupa pre-test dan post-test. Teknik validitas instrumen menggunakan uji validitas empiris, reliabilitas, tingkat kesukaran butir, dan daya beda. Analisis data menggunakan uji hipotesis menggunakan uji-F. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data diuji normalitas dan homogenitas menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 27.

HASIL

Data penelitian diperoleh dari hasil pre-test dan post-test terkait pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SD, serta observasi tentang penilaian harian siswa dalam pembelajaran IPAS. Seluruh sampel eksperimen belum pernah menggunakan media komik selama proses belajar. Studi ini dilaksanakan selama tiga pertemuan untuk tiap-tiap kelompok sampel. Nilai tes pilihan ganda dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Pre-Test Post-Test IPAS Kelas V

Tes	Nilai Terendah	Nilai Tengah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata Nilai
Pre-Test	15	70	95	66.97
Post-Test	15	75	100	71.69

Tabel 1 memperlihatkan bahwa media komik digital memberikan dampak yang besar pada hasil belajar IPAS materi "Daerahku Kebanggaanku". Hal ini terbukti dari kenaikan nilai rata-rata dari 66,97 pada pre-test menjadi 71,69 pada post-test setelah penggunaan media tersebut selama tiga sesi pertemuan.

Penelitian ini dilakukan uji prasyarat analisis yang diawali dengan uji normalitas memakai metode Shapiro-Wilk melalui IBM SPSS 27, untuk memastikan apakah data pretest dan posttest IPAS terdistribusi normal. Hasilnya menunjukkan bahwa signifikansi pretest adalah 0,879 dan posttest adalah 0,064, keduanya melebihi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal dan dapat dilanjutkan ke pengujian homogenitas. Distribusi normal penting untuk keabsahan uji statistik selanjutnya.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas dengan menerapkan uji Levene's untuk mengecek apakah varians di antara kelompok data tersebut adalah homogen. Berdasarkan hasil uji yang tercantum dalam tabel 4.6, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,755, yang melebihi 0,05. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar kelompok yang diteliti memiliki sifat homogen. Dengan adanya data yang homogen, analisis statistik dapat lebih dipercaya dan diandalkan.

Uji hipotesis berikutnya dilakukan dengan uji-F (anova) menggunakan IBM SPSS 27. Dari hasil yang diperoleh, nilai F hitung adalah 43.445, yang jauh lebih besar dibandingkan F tabel sebesar 3.98, dengan nilai signifikansi 0,001. Karena nilai signifikansi tersebut berada di bawah 0,05, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media komik pada hasil belajar IPAS materi "Daerahku Kebanggaanku" bagi siswa kelas V di SDN se-Gugus Budi Utomo. Temuan ini mengungkapkan bahwa media komik merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penggunaan media komik menunjukkan bahwa mayoritas siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai materi setelah pembelajaran menggunakan komik digital. Peningkatan nilai menegaskan bahwa media visual seperti komik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang disampaikan dengan cara yang naratif dan menarik. Perbedaan ini dapat dimengerti mengingat karakteristik komik digital sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Komik digital adalah media visual yang menggabungkan gambar dengan teks dalam alur cerita yang masuk akal. Media visual memiliki fungsi untuk menarik perhatian (atensi), menyentuh emosi (afektif), membantu proses pemahaman (kognitif), dan memfasilitasi peserta didik dengan kesulitan belajar (kompensatoris) (Alti et al., 2022.). Komik mampu menyederhanakan materi kompleks melalui narasi yang simpel dan ilustrasi, sehingga siswa lebih mudah memproses informasi yang disajikan dalam komik dibandingkan teks biasa.

Dampak media ini sangat erat kaitannya dengan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan merangsang aktivitas dalam proses belajar (Wijayanti et al., 2023). Siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran menggunakan komik digital karena materi disajikan dalam bentuk narasi yang sederhana, dilengkapi dengan gambar yang menarik, dan mudah diakses. Komik digital juga memungkinkan peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan. Interaksi yang tercipta antara media dan peserta didik membuat proses belajar lebih efektif dan berkesan. Visualisasi yang menarik dan alur cerita yang mudah diikuti, peserta didik lebih terdorong untuk membaca dan memahami materi secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru (Gunawan & Ritonga, 2019). Komik digital juga mendukung pembelajaran diferensiasi dengan menyesuaikannya dengan gaya belajar siswa. Komik yang menggabungkan teks dan gambar mampu menjangkau siswa dengan gaya belajar visual, verbal, maupun kinestetik lebih efektif dibandingkan media konvensional (Narestuti et al., 2021).

Mayoritas peserta didik menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, terdapat satu peserta didik di SDN Kedawung 4 yang memperoleh nilai rendah, yaitu 15 pada pre-test maupun post-test. Peserta didik tersebut merupakan anak berkebutuhan khusus (ABK) yang memiliki keterbatasan dalam memahami materi secara umum. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, bakat, kondisi kesehatan, serta motivasi (Putra & Hefni, 2022). Bagi peserta didik ABK, faktor-faktor tersebut dapat membatasi kemampuannya dalam menerima pembelajaran,

termasuk ketika menggunakan media visual sekalipun. Di sisi lain, faktor eksternal seperti pendekatan guru, lingkungan belajar, dan dukungan khusus juga menjadi kunci penting dalam memfasilitasi pembelajaran bagi ABK agar mereka tetap dapat terlibat dalam pembelajaran.

Pencapaian hasil belajar peserta didik turut dipengaruhi oleh metode pembelajaran serta media yang diterapkan selama berlangsungnya proses pembelajaran. Komik digital memiliki sifat fleksibel, mudah disesuaikan, dan mampu menyampaikan materi pembelajaran secara efisien (Andriyani & Kusmaryatni, 2019). Media ini cocok untuk peserta didik reguler yang memiliki kemampuan visual yang baik dan mampu mengikuti alur cerita. Namun, bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus, pendekatan tambahan dan adaptasi konten mungkin diperlukan agar dapat memahami isi media secara optimal. Hal ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam melakukan diferensiasi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.

Faktor lingkungan belajar turut memengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Sekolah yang memberikan suasana kelas yang menyenangkan dan guru yang mampu menyampaikan materi secara interaktif menjadi faktor penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Komik digital, bila digunakan dengan bimbingan guru yang tepat, dapat mendorong aktivitas belajar yang bermakna dan membangun pemahaman peserta didik terhadap isi pelajaran. Media pembelajaran berkontribusi dalam menyampaikan informasi, membangkitkan motivasi belajar peserta didik, serta menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif (Pagarra & Syawaludin, 2022). Ketika didukung oleh lingkungan belajar yang mendukung, pemanfaatan media seperti komik mampu memberikan hasil yang lebih optimal.

Secara keseluruhan, media komik digital memberikan stimulus pembelajaran yang kuat bagi peserta didik reguler di sekolah dasar. Teori behaviorisme oleh Skinner (1904-1990) bahwa pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila diberikan stimulus yang menarik dan konsisten. Komik digital bertindak sebagai stimulus visual dan verbal yang dapat membangun respons kognitif peserta didik terhadap materi IPAS. Peserta didik memperoleh informasi sekaligus terlibat secara aktif melalui aktivitas membaca, berdiskusi, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi komik yang disajikan. Keterlibatan aktif ini berperan penting dalam pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Hasil ini mendukung kerangka berpikir penelitian bahwa media komik digital dapat dijadikan alternatif solusi dalam pembelajaran yang inovatif dan efektif. Temuan ini memperkuat bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan media visual menarik lebih disukai oleh peserta didik dan mampu menghasilkan perubahan hasil belajar yang nyata. Hasil statistik tersebut memberikan bukti bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian hasil belajar. Keseluruhan hasil ini mengindikasikan bahwa komik digital merupakan media yang efektif diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Penyajian materi secara visual, kontekstual, dan komunikatif memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

KESIMPULAN

Melalui kajian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan dampak signifikan terhadap pencapaian belajar IPAS siswa kelas V. Hal ini terlihat dari hasil perbandingan F hitung sebesar 43.445, yang jauh melampaui F tabel 3.98, serta nilai signifikansi uji F yang tercatat adalah 0,001. Menurut kriteria pengambilan keputusan, karena nilai ini di bawah 0,05, kita bisa menyimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima. Nilai rata-rata semula 66,97 pada pre-test menjadi 71,69 pada post-test setelah penggunaan media tersebut selama tiga sesi pertemuan.

Implikasi teoretis penelitian ini, komik digital merupakan strategi pembelajaran visual yang efektif dan bisa memperdalam pemahaman materi. Implikasi praktis penelitian ini, komik digital ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, memudahkan siswa dalam belajar mandiri, dan bagi sekolah, dapat mendukung pengembangan media digital melalui pelatihan untuk guru. Ini merangkum hasil penelitian serta implikasi dari penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., et al. (2022). *Media pembelajaran*.
- Andini, U. O., Satria, T. G., & Bagus, R. A. K. (2022). Pengembangan media komik pada materi keragaman budaya siswa kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi Musi Rawas. *Linggau Journal of Science Education*, 2(2), 67–78.
- Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh media komik berwarna terhadap hasil belajar IPA siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3), 341.
- Arya Fahrezy, D., Karsono, & Rintayati, P. (2024). Pengaruh media komik digital terhadap pemahaman keragaman musik Nusantara pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13(2), 191–195.
- Ferania, M., et al. (2022). Pengembangan media kompas (komik IPA SD) pada materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489–499.
- Gunawan, S. P. (2022). Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran sejarah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 39–44.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media pembelajaran berbasis industri 4.0*.
- Hera, R., & Oktavia, R. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VI SD materi ciri khusus makhluk hidup dengan bantuan media komik. *Jurnal Genta Mulia*, 14(1), 185–193.
- Herdyana, T. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran bentuk komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 101822 Pancurbatu. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 100–104.
- Ifrocha, T., Istiyati, S., & Yulisetiani, S. (2024). Pengaruh media audiobook cerita keberagaman sosial budaya di Indonesia terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas V SD se-Kecamatan Banjarsari. *Didaktika Dwija Indria*, 12(1), 8–13.

- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komik digital untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidik*, 8(1), 48–56.
- Pagarra, D. E. H., & Syawaludin. (2022). *Media pembelajaran*.
- Pramudya Gunawan, S. (2022). Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran sejarah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 39–44.
- Putra, D. E., & Hefni, E. (2022). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa dan strategi guru meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14942–14958.
- Retta, A. M., & Ayurachmawati, P. (2024). Pengembangan media komik pada materi sumber energi terhadap hasil belajar kelas III SD Negeri 3 Rambutan. *Jurnal Pendidikan*, 10, 130–142.
- Sulistyowati, R., & Poerwanti, J. I. S. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media komik untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12, 305–310.
- Sulistyorini, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran komik matematika siswa kelas V SD berbasis budaya. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 179–189.
- Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2, 124–133.