

Pengaruh media komik digital terhadap pemahaman keragaman musik Nusantara pada siswa kelas IV sekolah dasar

Devano Arya Fahreizy¹, Karsono², Peduk Rintayati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 499, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

devanoarya36@student.uns.ac.id

***Abstract** This study aims to determine the influence of digital comic media on students' understanding of the diversity of Indonesian music among grade VI elementary school students in Blora Kota District, Blora Regency. The research employs a quasi-experimental design. The population consists of all elementary schools in Blora Kota District, Blora Regency. The sample was determined using the cluster random sampling technique. Data were collected using a test method in the form of pretests and posttests. The hypothesis was tested using a t-test. The study results indicate that the use of digital comic media enhances students' understanding of the diversity of Indonesian music. Comics motivate students and help them understand material through images. This is evidenced by an increase in the average posttest score (86.590) compared to the average pretest score (68.409). Moreover, the significance value from the t-test is 0.000, which is less than 0.05, indicating a significant influence of the independent variable on the dependent variable.*

Kata Kunci: Learning Media, Digital Comics, Understanding the Diversity of Indonesian Music, Elementary School

1. Pendahuluan

Indonesia memiliki kekayaan seni dan budaya yang beragam, termasuk seni musik Nusantara yang tersebar dari Papua hingga Aceh. Musik Nusantara menjadi salah satu identitas budaya yang mencerminkan kekayaan budaya setiap daerah. Kekayaan musik Nusantara merupakan sumber kreativitas yang kaya dan siap dikembangkan dengan berbagai ide serta gagasan kreatif [1]. Sayangnya, pengetahuan tentang musik Nusantara di kalangan masyarakat, termasuk siswa sekolah dasar, masih sangat terbatas [2]. Dalam kurikulum sekolah dasar, seni budaya diajarkan dengan tujuan agar siswa dapat menghargai, mengapresiasi, dan mengekspresikan musik Nusantara melalui lagu-lagu daerah dan alat musik sederhana setempat. Namun, kurikulum seringkali kurang menekankan pembelajaran musik Nusantara secara memadai. Kurangnya fokus dalam suatu bidang dapat mengakibatkan munculnya miskonsepsi dalam pengetahuan seni, rendahnya keterampilan berekspresi seni, dan kurang terasahnya rasa estetik peserta didik [3]. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam memperkenalkan musik tradisional ini agar siswa mengenal budaya daerah sendiri maupun budaya lain di Indonesia, yang pada akhirnya menumbuhkan rasa nasionalisme dan tanggung jawab untuk melestarikan seni budaya Indonesia.

Media pembelajaran mendukung pelaksanaan proses belajar di sekolah, baik berupa media elektronik maupun media cetak [4]. Dalam proses pembelajaran, guru diharapkan untuk mengurangi metode ceramah dan menggantinya dengan penggunaan media pembelajaran [5]. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, guru di era digital perlu memanfaatkan media

pembelajaran yang inovatif [6]. Selain itu, guru juga bertanggung jawab membimbing dan mengarahkan siswa agar menjadi individu yang berakhlak, terampil, aktif, berpikir kreatif, dan mandiri [7]. Media seperti komik dapat membantu proses belajar mengajar karena mampu menyampaikan materi dalam bentuk visual dan cerita yang menarik [8]. Komik memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena penggunaan karakter visual dan cerita yang didukung oleh gambar-gambar memberikan elemen hiburan bagi peserta didik [9]. Komik memberikan elemen hiburan yang membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik, terutama jika dibuat dalam format digital yang mudah diakses [10]. Penggunaan komik digital dapat menyederhanakan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga membantu siswa menguasai konsep secara lebih mudah. Media ini sangat efektif untuk menyampaikan materi pelajaran yang kompleks, termasuk keragaman musik Nusantara.

Berkaitan dengan penelitian ini, maka dapat dikaitkan dengan penelitian yang sudah dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sukmanasa et al., (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor” menyatakan bahwa media komik digital dapat dikembangkan dan layak digunakan pada pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan hasil pengembangan media komik digital ini dapat meningkatkan ketertarikan atau minat belajar siswa. Pada penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan. Persamaannya terletak pada penggunaan media komik dan metode penelitian, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pembelajaran dan lokasi penelitian.

Di SD N 1 Jepangrejo, pembelajaran seni musik masih kurang berkembang karena terbatasnya tenaga pengajar yang kompeten di bidang musik. Fokus pengajaran seni lebih diarahkan pada seni rupa, kriya, dan seni pertunjukan. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran untuk memperkenalkan alat musik daerah Indonesia kepada siswa kelas VI. Keterbatasan media teknologi digital yang digunakan untuk mata pelajaran seni budaya mengenai keragaman musik Nusantara juga menjadi salah satu faktor kurangnya pembelajaran seni musik dipelajari siswa di SD. Sehingga diperlukan media pembelajaran komik digital sebagai media pembelajaran seni musik. Komik dipilih sebagai media pembelajaran karena dapat merangsang imajinasi anak serta memberikan contoh konkret yang dapat mendukung pengembangan kepribadian mereka [11]. Dengan membaca komik siswa dapat merasakan adanya komunikasi tidak langsung antara tokoh-tokoh dan peristiwa yang berlangsung dalam alur cerita komik [12]. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan komik digital sebagai media ajar terhadap pemahaman siswa tentang keragaman musik Nusantara. Diharapkan media ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang efektif dalam mengenalkan keberagaman budaya kepada generasi muda.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan Dalam penelitian ini, metode yang akan digunakan adalah eksperimen desain one-group pretest-posttest. Dalam penelitian ini, desain eksperimen hanya mencakup satu kelompok atau satu kelas yang diberikan asesmen awal dan akhir, tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Blora Kota, Kabupaten Blora Tahun pembelajaran 2024/2025. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel cluster random sampling untuk mempermudah identifikasi sampel dari berbagai sekolah dasar dalam wilayah luas yakni Kecamatan Blora Kota. Sampel yang diambil adalah dari kelas VI SDN 1 Jepangrejo Blora Tahun pembelajaran 2024/2025 yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah tes yang berupa pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah komik digital, soal tes, dan modul ajar. Teknik validitas data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *t-test*.

3. Hasil dan Pembahasan

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil pretest dan posttest, yang diperoleh melalui tes pilihan ganda untuk menilai pengaruh penggunaan komik digital terhadap pemahaman siswa kelas VI di SD Negeri 1 Jepangrejo tentang keragaman alat musik Nusantara. Pengambilan data dilakukan pada 22 siswa kelas VI di sekolah tersebut, dengan menerapkan model pembelajaran discovery learning menggunakan komik digital alat musik tradisional serta powerpoint.

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh media komik digital terhadap pemahaman siswa kelas VI SD di Kecamatan Blora Kota, Kabupaten Blora mengenai keragaman musik Nusantara. Komik digital ini, yang dapat diakses di <http://komikmusikNusantara.blogspot.com>, dibuat melalui gambar manual yang dipindai dan diwarnai menggunakan Procreate. Komik 7 halaman ini berisi QR code yang dapat discan untuk mendengar bunyi instrumen musik daerah yang ditampilkan. Komik menceritakan dua siswa yang mengunjungi museum alat musik tradisional Indonesia dan mempelajari berbagai jenis alat musik berdasarkan asal dan cara memainkannya (pukul, gesek, tiup, petik).

Penelitian menggunakan model pembelajaran discovery learning, yang dimulai dengan apersepsi tentang alat musik daerah dan penyampaian tujuan pembelajaran. Setelah guru memberikan penjelasan singkat tentang alat musik daerah, siswa mengerjakan pretest untuk mengukur kemampuan awal. Siswa lalu dibagi dalam kelompok untuk mempelajari komik digital, kemudian mengerjakan posttest secara individu untuk menilai pemahaman setelah pembelajaran.

Tabel 1 Deskripsi Data Hasil Pemahaman Keragaman Musik Nusantara

	Kelas	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Total nilai	1505	1905
Rata-rata	68,409	86,590
Standar deviasi	10,509	10,622
Nilai tertinggi	85	100
Nilai terendah	45	65
Jumlah siswa	22	22

Data Rata-rata nilai pretest siswa adalah 68,409 (kategori sedang), sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 86,590 (kategori tinggi). Frekuensi nilai pretest terbanyak berada pada rentang 69–76 dengan 9 siswa, menunjukkan rata-rata masih di bawah KKM (70). Sementara itu, frekuensi nilai posttest tertinggi berada di rentang 96–100 dengan 5 siswa, menunjukkan rata-rata sudah melebihi KKM. Dari data ini, disimpulkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi daripada pretest, dengan peningkatan hasil belajar sebesar 18,181 setelah penggunaan komik digital tentang alat musik Nusantara.

Media komik digital yang digunakan dalam penelitian dapat menambah pemahaman siswa tentang keragaman musik Nusantara sesuai dengan dengan indikator yang digunakan. Dalam indikator mengidentifikasi siswa dapat mengerti konsep dasar, menjawab pertanyaan, dan memberikan contoh. Dalam indikator mengklasifikasikan siswa dapat menyusun atau mengelompokkan informasi, membedakan karakteristik, memahami hubungan antar kategori, dan menyediakan alasan. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya nilai posttest siswa setelah diberikan treatment media komik digital dengan nilai rata-rata sebesar 86,590 dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest yang hanya sebesar 68,409.

Media komik digital ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yaitu membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, siswa menjadi lebih aktif menjawab dan berpendapat [13]. Komik juga memotivasi siswa dan membantu mereka memahami materi melalui gambar [14]. Terbukti bahwa media ini meningkatkan hasil pemahaman siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest setelah penggunaan komik digital. Media komik dapat mempercepat proses pemahaman peserta didik dalam merealisasikan persepsi pembelajaran [15]. Media ini juga menambah pemahaman siswa, terutama pada indikator mengidentifikasi dan mengklasifikasi alat musik, terlihat dari peningkatan nilai posttest. Media yang digunakan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian,

penyampaian materi menjadi lebih efektif, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan [16].

4. Kesimpulan

Terdapat pengaruh penerapan media komik digital terhadap pemahaman siswa mengenai keragaman musik Nusantara. Hal ini didasari oleh peningkatan nilai rata-rata pada *posttest* yaitu sebesar 86,590 dibanding rata – rata nilai *pretest* yang hanya 68,409. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik digital dapat menambah pemahaman siswa mengenai keragaman musik Nusantara.

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah hasil penelitian ini dapat menjadi dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi untuk peneliti selanjutnya mengenai pengaruh penggunaan media komik digital terhadap pemahaman keragaman musik Nusantara. Sedangkan implikasi praktis dalam penelitian ini, yaitu hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi penggunaan media komik digital sebagai pengganti media konvensional untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mengenai pemahaman keragaman musik Nusantara.

5. Referensi

- [1] I. N. Kariasa and I. W. D. Putra, “Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara,” *Mudra J. Seni Budaya*, vol. 36, no. 2, pp. 222–229, 2021, doi: 10.31091/mudra.v36i2.1471.
- [2] F. Fatria and L. S. Dewi Ginting, “Sosialisasi Lagu Nusantara Sebagai Upaya Menumbuhkan karakter cinta tanah air,” *Pros. Semin. Nas. Has. Pengabd. 2018*, vol. 1, no. 1, pp. 85–93, 2018.
- [3] L. H. M. Wibisono, K. Karsono, and J. Daryanto, “Analisis aktivitas pembelajaran SBdP muatan seni musik pada kurikulum merdeka ditinjau dari perspektif pendidikan seni holistik kelas IV sekolah dasar,” *Didakt. Dwija Indria*, vol. 12, no. 1, pp. 25–30, 2024, doi: 10.20961/ddi.v12i1.80117.
- [4] T. A. Arif and Iskandar, “Teknik Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Guru di Sekolah Dasar,” *Pros. Semin. Nas. Pendidik. era revolusi*, pp. 597–606, 2018.
- [5] K. Megantari, I. G. Margunayasa, and I. G. Agustiana, “Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital,” *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 9, no. 1, p. 139, 2021, doi: 10.23887/jjgsd.v9i1.34251.
- [6] H. T. Hapsari, R. Riyadi, and T. Budiharto, “Pengembangan media pembelajaran berbasis e-flipbook melalui canva pada materi satuan waktu untuk peserta didik kelas III sekolah dasar,” *Didakt. Dwija Indria*, vol. 11, no. 4, pp. 1–6, 2023, doi: 10.20961/ddi.v11i4.76724.
- [7] I. T. Agustin and N. Nafiah, “Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru terhadap Pembentukan Karakter Siswa di SD Negeri Margorejo VI/524 Surabaya,” *Educ. Hum. Dev. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 21–31, 2019, doi: 10.33086/ehdj.v4i2.1122.
- [8] R. Puspitorini, A. K. Prodjosantoso, B. Subali, and J. Jumadi, “Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif,” *J. Cakrawala Pendidik.*, vol. 3, no. 3, pp. 413–420, 2014, doi: 10.21831/cp.v3i3.2385.
- [9] V. E. Putri, S. R. Pradana, U. Mulawarman, and U. N. Jakarta, “Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD,” vol. 1, 2024.
- [10] H. Nurhayati and N. W. , Langlang Handayani, “Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- [11] M. I. R. Luawo and I. T. Nugroho, “Media Komik untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa Kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta,” *INSIGHT J. Bimbing. Konseling*, vol. 7, no. 2, pp. 121–132, 2018, doi: 10.21009/insight.072.01.
- [12] F. R. Dewi and E. W. Setyaningtyas, “Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8652–8665, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3884.
- [13] Syamsurijal, S. Iwan, and Y. M. Muhammad, “Efektivitas Media Elektronik Komik Digital untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, no. 3, pp.

10529–10535, 2022.

- [14] “Media Pembelajaran, Komik, Motivasi Belajar,” vol. 5, no. 2, pp. 1009–1016, 2023.
- [15] R. Sulistyowati, J. Indrastoeti, and S. Poerwanti, “berbantuan media komik untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas v sekolah dasar,” pp. 305–310.
- [16] M. P. Ramadan, S. Sukarno, and S. Yulisetiani, “Analisis penerimaan guru dan siswa terhadap media pembelajaran IPA materi siklus makhluk hidup berbasis Articulate Storyline di kelas IV sekolah dasar,” *Didakt. Dwija Indria*, vol. 11, no. 1, 2023, doi: 10.20961/ddi.v11i1.63475.