Jurnal Samudra Bahasa
Volume 9 Nomor 1
Februari 2025

p-ISSN 2716-3113
e-ISSN 2715-7245

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD

May Syarah, Senny Widia Oktari
[1]*Program Studi Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Samudra*
[2]*Program Studi Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Samudra*
maysyarah0521@unsam.co.id[1]
sennywidiaoktari@unsam.ac.id[2]

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of learning media which causes low learning outcomes. It is shown directly when conducting observations of implementing learning activities, students are passive in learning which causes reduced enthusiasm for learning. The purpose of this study is to see the effectiveness of digital comic learning media on student learning outcomes, especially on cultural diversity material at SDN 100160 Pargumbangan with grade IV students. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental one group pretest-posttest design. This research design is measured using a pre-test conducted before being given treatment and a post-test conducted after being given treatment. The results of the paired sample t-test showed a value of t = -10.776, with a df of 9 and a significance value of 0.000. Because this significance value is smaller than 0.05, the alternative hypothesis (H1) is accepted. So it can be concluded that the use of digital comic media has a positive impact on improving student learning outcomes. The average difference is quite large and the statistical test results are significant, supporting that the use of digital comic learning media is effective in the learning process, especially in the material on cultural diversity in grade IV of elementary school.

Keywords: learning media, digital comics, learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Ditunjukkan secara langsung ketika melakukan observasi pelaksanakan kegiatan pembelajaran, peserta didik pasif dalam belajar yang menyebabkan antusias belajar berkurang. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk melihat efektivitas media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada materi keberagaman budaya di SDN 100160 Pargumbangan dengan siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan quasi experiment dengan one group pretest-postest design. Desain penelitian ini diukur dengan menggunakan pre test yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan post test yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t= -10,776, dengan df sebesar 9 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H1) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan rata-rata cukup besar serta hasil uji statistik yang signifikan mendukung bahwa penggunaan media pembeajaran komik digital ini efektif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman budaya di kelas IV SD.

Kata Kunci: media pembelajaran, komik digital, hasil belajar

p-ISSN 2716-3113
e-ISSN 2715-7245

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami transformasi besar karena perkembangan teknologi. Pendidikan pada abad ke-21 memunculkan paradigma pendidikan yang tergambarkan melalui perubahan dalam memenuhi kebutuhan pada masyarakat modern abad ini. Hal tersebut muncul sebagai respon terhadap kebutuhan pendidik dan peserta didik untuk memiliki keterampilan ynag relevan dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin terhubung dan kompleks. Salah satu karakteristik dari pendidikan modern adalah peserta didik terlibat aktif dalam pemecahan masalah, kolaborasi dan eksplorasi dalam pembelajaran. tujuannya agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan adanya teknologi digital memungkinkan peserta didik untuk mengakses ilmu pengetahuan yang beragam secara mandiri.

Era dimana akses terhadap informasi sangat mudah untuk diperoleh, peserta didik harus dilengkapi kemampuan dalam mengidentifikasi, menilai dan mengimplementasikan informasi yang diperoleh dengan tepat. Karakteristik pembelajaran pada pendidikan sebelumnya memberikan batasan kepada peserta didik terhadap informasi yang diperoleh, seperti sumber daya atau bahan ajar yang ada disekolah haya buku cetak. Pembelajaran cenderung berpusat di dalam kelas, dengan metode pembelajaran tradisional yang terfokus pada penggunaan papan tulis, buku cetak dan pembelajaran secara lisan seperti metode ceramah. Sedangkan pada masa sekarang, peserta didik memilik akses yang lebih luas dalam memperoleh informasi melalui internet dan teknologi digital. Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan dari berbagai sumber online, dapat berkomunikasi secara mendunia, dan mengakses sumber daya pendidikan secara daring tanpa batas. Ilmu pengetahuan tersebut dapat diperoleh secara individual, selama peserta didik memiliki teknologi pendukungnya.

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran telah diterapkan diberbagai jenjang pendidikan salah satunya di sekolah dasar. Penerapan teknologi digital dapat digunakan sebagai sumber belajar, bahan ajar, media pembelajaran, dll. Implementasi teknologi digital di sekolah dasar harus didasarkan pada karakteristik dan gaya belajar peserta didik. Piaget (…) menyebutkan bahwa anak pada usia 7-11 tahun berada pada Tahap Operasional Konkret yaitu anak sudah mampu berpikir secara logis dan rasional tentang benda-benda nyata. Pada usia 12 tahun ke atas berada pada Tahap Operasional Formal yaitu sudah mampu berpikir secara

p-ISSN 2716-3113
e-ISSN 2715-7245

abstrak, berhipotesis dan sistematis. Usia-usia tersebut adalah rata-rata usia anak di sekolah dasar. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar secara visual dan interaktif sesuai dengan siswa sekolah dasar. Gaya belajar tersebut menjadi tantangan bagi guru pada masa sekarang, guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan menyesuaikannya dengan karakteristik peserta didik. Metode pembelajaran terdahulu, seperti ceramah, pembelajaran yang berpusat pada guru, memperoleh informasi hanya dari buku teks saja menjadi kurang efektif.

Guru harus mengikuti perkembangan zaman dengan mengembangkan pengetahuanya mengenai teknologi digital yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar. Salah satunya dengan

menggunakan media pembelajaran inovatif yang mampu menjawab tantangan tersebut. Media pembelajaran merupakan alat bantu ajar yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, keterampilan dan perhatian peserta didik agar terjadi proses belajar. Suryani, dkk (2018:5) menyebutkan bahwa "media pembelajran merupakan segala sesuatu yang berbentuk dan sebagai sarana menyampaikan yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan fungsinya, dan guna untuk membantu mempermudah mencapai tujuan pembelajaran melalui pesan yang disalurkan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses belajar".

Media pembelajaran memiliki banyak jenis, seperti media berbentuk grafis atau visual, audio, audiovisual dll. Media grafis merupakan media yang dapat mengkomunikasikan sebuah kenyataan-kenyataan dan pikiran-pikiran secara lebih jelas melalui perpaduan antara yang mengungkapkan kata-kata dengan gambar. Contoh media grafis yang menarik adalah komik. Komik merupakan bentuk kartun atau gambar yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan dengan gambar dan bertujuan memberikan hiburan kepada pembaca (Daryanto, 2017:127). Komik sebagai media pembelajaran memilki potensi untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Komuk memuat cerita visual yang lebih hidup dengan penggunaan bahasa yang sederhana serta karakter yang menarik.

Komik sangat sesuai digunakan untuk materi-materi yang mengandung makna tertentu. Karena komik harus mengandung pelajaran maupun hiburan yang ditujukan untuk individu

p-ISSN 2716-3113
e-ISSN 2715-7245

yang membacanya. Materi keberagaman budaya memerlukan pendekatan yang bisa membawa siswa merasakan ‘keberagaman’ bukan sekedar hanya menghafal. Materi keberagaman budaya khususnya di kelas IV sekolah dasar umumnya membahas mengenai pentingnya saling menghormati diantara perbedaan suku bangsa. Makna tersebut akan lebih mudah dipahami oleh perserta didik dengan pendekatan yang kontekstual berbantuan media yang disukai oleh mereka. Komik ini sangat cocok dipadukan dengan materi keberagaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Untuk meningkatkan kepraktisan dan keefektivitasan penggunaanya dapat diubah menjadi komik digital.

Penggunaan komik digital pada materi keberagaman budaya dapat menjadi solusi inovatif dalam mengurangi masalah-masalah dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, di SDN 100160 Pargumbangan, ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran. Kendala tersebut adalah kurangnya variatif penggunaan media pembelajaran menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam belajar, kurangnya kemahiran guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, siswa pasif dalam pembelajaran terlihat dari kurangnya interaksi seperti tanya jawan dan metode pembelajaran yang digunakan seringkali masih menggunakan ceramah.

Berdasarkan paparan permasalahan tersebut, media pembelajaran komik digital khususnya pada materi keberagaman budaya dapat digunakan sebagai solusi inovatif. Dalam konteks ini pembelajaran menrujuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik digital). Kelebihan komik digital ini adalah dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, komik memuat gambar-gambar yang menarik, bersifat permanen, memudahkan pemahaman terhadap materi karena penggunaan bahasa yang sederhana dan percakapan antar karakter yang kontekstual, serta komik juga dapat membangkitkan minat baca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Penilaian hasil belajar bertujuan untuk melihat dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar serta perbaikan hasil belajar siswa secara berkesinambungan. Penilaian belajar juga digunakan untuk mengukur dan mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik,

p-ISSN 2716-3113
e-ISSN 2715-7245

memperbaiki proses pembelajaran dan untuk menyusun laporan kemajuan belajar siswa. Pentingnya efektivitas penggunaan media komik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi tujuan dilakukannya penelitian ini khususnya pada materi keberagaman budaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experiment* dengan desain penelitian *One Group Pre test-Post test.* Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol (Arikunto 2006). Desain penelitian ini diukur dengan menggunakan *pre test* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *post test* dilakukan setelah diberi perlakuan terhadap sampel penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 100360. Teknis analisis data terdiri dari uji normalitas dan uji hipotesis (*paired sample t-test)*. Langkah awal adalah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilaksanakan uji t atau uji beda rata- rata untuk acuan dalam menguji hipotesis. Pengujian perbedaan rata-rata yang digunakan untuk
mengetahui ada tidaknya efektivitas penggunaan media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan hasil belajar pada materi keberagaman budaya.

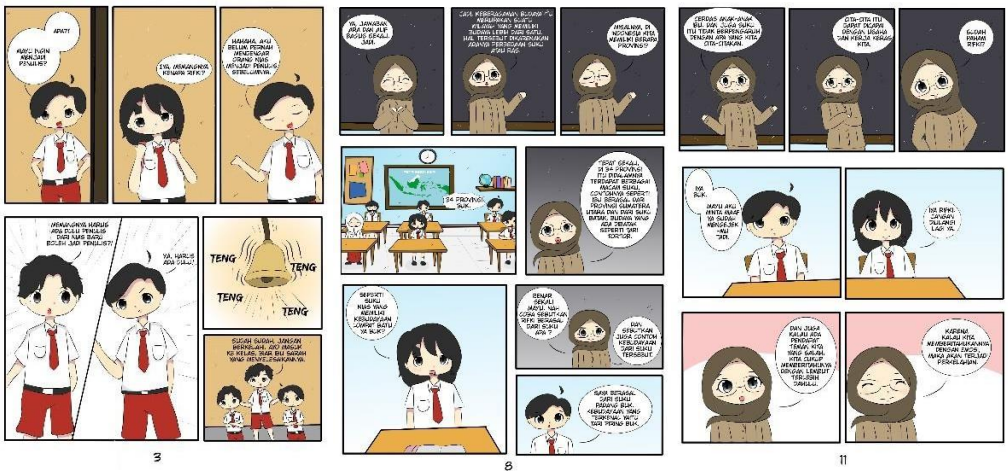
Sebelum melakukan uji prasyarat dan uji hipotesis, dilakukan uji validitas ahli untuk melihat kelayakan komik digunakan dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada dua validator yaitu, validator ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli media sebelum direvisi adalah 51% dengan kriteria cukup layak tetapi perlu melakukan revisi. Setelah melakukan revisi terhadap diperoleh skor sebesar 92% yang dikategorikan sangat layak. Hasil penilaian ahli materi sebelum revisi diperoleh skor 60%. Selanjutnya, setelah dilakukan revisi diperoleh skor sebesar 90% yang dikategorikan sangat layak. Berdasarkan uji validitas ahli tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital pada materi keberagaman budaya layak untuk diujicoba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil vallidasi ahli disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital pada materi keberagaman budaya layak untuk diujicoba. Terdapat beberapa kelebihan dari media ini yaitu penggambaran karakter yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana,

p-ISSN 2716-3113
e-ISSN 2715-7245

percakapan antar karakter bersifat kontekstual, materi yang dimuat dipaparkan dengan jelas, kepraktisan penggunaan media karena dapat digunakan walaupun tidak memiliki koneksi internet dan materi keberagaman budaya disampaikan lebih bermakna bagi pembaca. Berikut ini beberapa gambaran media pembelajaran komik digital yang memuat unsur keberagaman budaya:



Gambar 1. Tampilan komik digital

Selanjutnya, setelah media pembelajaran telah divalidasi, maka diuji keefektivitasannya menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk pada *SPSS 26* dan diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest sebesar 0,447 dan postest sebesar 0,288. Karena kedua nilai tersebut > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik yaitu *paired sample t-test.*

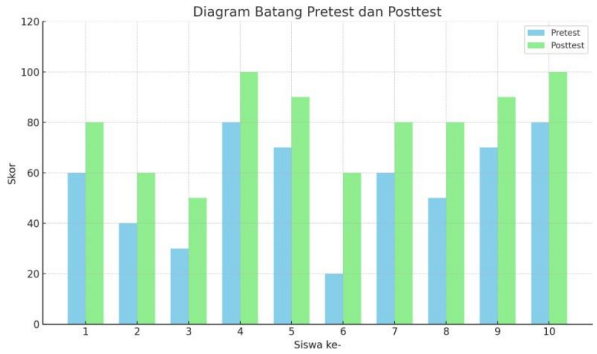
Variabel	Statistik	Sig. (p-walue)
Pretest	0,930	0,447
Posttest	0,911	0,288

Tabel 1. Uji normalitas menggunakan Shapiro-W

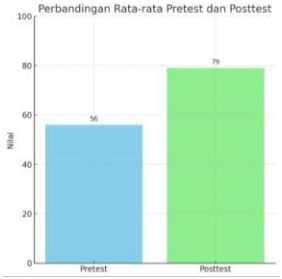
Berdasarkan hasil analisis hasil belajar peserta didik, diperoleh nilai rata-rata pretest

p-ISSN 2716-3113
e-ISSN 2715-7245

sebesar 56 dan nilai rata-rata pada posttest sebesar 79 dengan KKM 70. Media pembelajaran komik digital efektif dalam mennigkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 100360 Pargumbangan khususnya pada materi keberagaman budaya. Hal ini dibuktikan dari peningkatan hasil rata-rata serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan perbedaan signifikan (p=0,000). Hal ini dapat dilihat pada gambar dan tabel berikut.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*



Gambar 3. Diagram Perbandingan rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Variabel	Mean	Std. Deviation	Nilai t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	56,00	20,66			
Posttest	79,00	17,29			
Selisih	-23,00	6,75	-10,776	9	0,000

Tabel 2 Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 56,00 dengan simpangan baku 20,66, sedangkan nilai rata-rata pada posttest meningkat menjadi 79,00 dengan

p-ISSN 2716-3113
e-ISSN 2715-7245

simpangan baku 17,29. Rata-rata selisih keduanya adalah -23 dengan simpangan baku 6,75. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor hasil belajar setelah diterapkannya media komik digital. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t= -10,776, dengan df sebesar 9 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Dapat disimpulkan, penggunaan media komik digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan rata-rata cukup besar serta hasil uji statistik yang signifikan mendukung bahwa penggunaan media ini efektif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman budaya di kelas IV SD.

Peranan pokok dari penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran komik dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar karena peserta didik lebih menyukai tulisan yang memuat gambar menarik serta susunan cerita yang mudah untuk dipahami. Komik juga mampu menjadi alternatif untuk meningkatkan minat baca. Komik dapat melatih imajinasi siswa dan memunculkan bakat siswa yang memiliki ketertarikan dibidang seni dan membuat cerita. Kelebihan-kelebihan tersebut yang menjadikan komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran komik digital adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan informasi (materi pembelajaran) dengan menggunakan dan memanfaatkan indra penglihatan. Pengimplementasian media komik digital membantu siswa memahami materi Keberagaman Budaya menjadi lebih mudah, lebih menarik, dan lebih nyata.

Peranan pokok dari penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran komik dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar karena peserta didik lebih menyukai tulisan yang memuat gambar menarik serta susunan cerita yang mudah untuk dipahami. Komik juga mampu menjadi alternatif untuk meningkatkan minat baca. Komik dapat melatih imajinasi siswa dan memunculkan bakat siswa yang memiliki ketertarikan dibidang seni dan membuat cerita. Kelebihan-kelebihan tersebut yang menjadikan komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

p-ISSN 2716-3113
e-ISSN 2715-7245

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian Efektivitas Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Keberagaman Budaya Siswa kelas IV SDN 100360 Pargumbangan, maka dapat disimpulkan bahwa, penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experiment* dengan desain penelitian *One Group Pre test-Post test* yang dilakukan pada kelas ekperimen tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol dengan diawali oleh uji validitas ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada dua validator yaitu, validator ahli materi dan ahli media. Berdasarkan uji validitas ahli tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital pada materi keberagaman budaya layak untuk diujicoba.

Setelah melakukan uji validitas kemudian dilakukan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui data penelitian ini terdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest sebesar 0,447 dan postest sebesar 0,288. Karena kedua nilai tersebut > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t= -10,776, dengan df sebesar 9 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H1) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan rata-rata cukup besar serta hasil uji statistik yang signifikan mendukung bahwa penggunaan media pembeajaran komik digital ini efektif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman budaya di kelas IV SD.

REFERENSI

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Anjani, Risa A. dkk. Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 023 Pajagalan Kota Bandung. Bandung, *Pedadidaktika:*

p-ISSN 2716-3113
e-ISSN 2715-7245

Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, vol. 10, no. 3, pp. 520-531, 2023.

Hedyana, Thessa. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101822 Panurbatu. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar,* vo. 1, no. 1, pp. 143-147, 2022.

Nasution, S. 2012. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Nurhayati, dkk. Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika bagi Siswa Sekolah Dasar. Makassar, *Jurnal Imajinasi*, vol. 2, no. 2, pp. 26-34, 2018.

Pribadi, Benny A. 2017. *Media & Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pemebelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima

Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Yolanda & Sanneng. Efektivitas Media Komik Bernuansa CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Ekasakti Jurnal Penelitian dan Pengabdian (EJPP),* vol. 4, no. 1, pp. 50-59, 2023.