



THE INFLUENCE OF DIGITAL COMICS ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES

Reka Aprianti^{1 a)}, Muhammad Taheri Akbar¹, Susanti Faipri Selegi¹

¹Elementary School Teacher Education Study Program, Universitas PGRI Palembang

^{a)}E-mail : apriantireka082@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine whether or not there is an influence of digital comics on the science learning outcomes of fifth grade elementary school students on single substance and mixed substance material. The research method used was quantitative with true experimental and was designed using a Pretest-Posttest Control Group Design research design. The sample size for the research was 58 students who were divided into 2 groups, namely class V.A, which had 29 students as the experimental class and class V.B, which had 29 students as the control class. Levene statistics, hypothesis testing using the t-test stated that both classes showed an $F_{count} > F_{table}$ 7.588 > 1.672 and the sig (2-tailed) value shows $0.000 < 0,05$. So it can be concluded that H_a is accepted. Based on this research data, it can be proven that there is an influence of digital comics on the science learning outcomes of fifth grade elementary school students in single substance and mixed substance materials.

© Department of Science Education, Universitas Negeri Padang

Keywords: Digital comics, students learning outcome, science learning

INTRODUCTION

Pendidikan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran kondusif dan menyenangkan, demi menumbuh kembangkan potensi peserta didik agar menjadi cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual. Pendidikan adalah salah satu cara manusia untuk "bertahan hidup" agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman yang begitu pesat (Handayani, Irawan, & dkk,

2022). Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; "Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanisme yang selanjutnya

dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimana melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas ,berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia (Pristiwanti, Badarlah, & dkk, 2022)

Pembelajaran adalah salah satu aspek pendidikan yang berpengaruh bagi peningkatan kualitas individu (Nurulhidayah, Lubis, & Ali, 2020).Sedangkan Menurut (Dewi, Riyanti, & Lubis, 2023, p. 209) Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan belajar para peserta didik yang sudah direncanakan dan dirancang kemudian dilaksanakan dan pada akhirnya akan dievaluasi agar proses pembelajaran yang dilakukan para peserta didik dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang efektif dan maksimal. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar atau pengajar untuk membantu siswa atau didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pembelajaran rangkaian yang perlu disiapkan guru untuk melakukan proses pembelajaran agar materi apa yang di ingin kan bisa mencapai tujuan pembelajaran sehingga anak bisa mendapatkan ilmu pengetahuan , wawasan serta guru juga harus memperhatikan media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mudah di pahami.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif

secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021)

Media Pembelajaran guru juga dituntut untuk dapat menjelaskan atau memberikan materi kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Dalam mengembangkan media pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan kurikulum yang ada agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal perlu dilaksanakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dengan menerapkan pendekatan, model, serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa Media pembelajaran suatu media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran agar siswa dapat berpikir secara kritis (Landina & Agustina, 2022) . Media pembelajaran merupakan alat penyampaian materi yang akan di sampaikan pada saat proses pembelajaran yang akan berlangsung tidak terkecuali pada saat dengan pembelajaran IPA.

Menurut (Fahrezi, Taufiq, & dkk, 2020) Ilmu pengetahuan alam diajarkan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan menekankan pada hasil belajar Kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan adalah agar tercipta lah kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri siswa. Dalam suatu kegiatan pembelajaran tersebut. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu natural science, yang artinya Ilmu Pengetahuan alam (IPA). Karena berhubungan dengan alam dan science artinya ilmu pengetahuan, jadi ilmu

pengetahuan alam (IPA) atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini .

Pembelajaran IPA, guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya keaktifan dan keterlibatan siswa dapat menimbulkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sehingga memungkinkan terjadinya keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diinginkan (Nurhayati, Egok, & dkk, 2022) .

Hal tersebut sesuai dengan hasil belajar siswa, hasil belajar siswa yaitu perubahan yang terjadi pada peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai bentuk dari proses belajar (Haqiqi & Permadi, 2022), sedangkan menurut (Lestari, Ibrahim, & ddk, 2021) hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang di peroleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang-ulang. Hasil belajar juga berpengaruh dalam membentuk pribadi individu, karena individu yang ingin mendapatkan hasil belajar yang baik akan mengubah cara berfikir dan perilaku yang baik untuk mendapatkan hasil akhir yang baik .

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V.A dan V. B SDN 98 Palembang Jl. Pertahanan, 16 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan, adapun memperoleh data bahwa data siswa kelas V.A yang memiliki jumlah siswa sebanyak 29 siswa, Adapun 19 siswa nilainya masih di bawah KKM 10 orang nilainya di atas KKM dan V.B yang memiliki jumlah siswa sebanyak 29 siswa, Adapun 19 siswa nilainya masih di bawah KKM 10 orang nilainya di atas KKM permasalahan yang di temukan adalah masih rendahnya .Nilai IPA siswa Sebagian masih

di bawah KKM dari 70% siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM 70 kemampuan siswa dalam memahami materi zat tunggal & zat campuran pada pembelajaran IPA penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu Kurangnya pengalaman siswa secara langsung dalam mengamati dan bereksperimen dengan zat tunggal dan zat campuran, belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang berbentuk komik digital dan hanya memberikan tugas dan latihan soal, sehingga menghambat pemberian pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan karena minimnya sarana/prasarana sekolah, kemudian pemahaman materi pembelajaran kurang dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Putri , Hamdina, & ddk, 2023).

Rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi benda dan sifatnya jika di tinjau dari karakteristik materi IPA maka peneliti menyimpulkan masih kurangnya kemampuan peserta didik untuk mengetahui apa yang diamati, kurangnya kemampuan untuk memprediksi apa yang belum diamatinya. Guru yang masih berpatokan pada buku ajar dan menggunakan cara mengajar yang monoton yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan yang hal ini membuat peserta didik merasa bosan. Dengan adanya media pembelajaran ini akan akan membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran di harapkan proses pembelajaran yang berlangsung dapat mencapai tujuan yang diinginkan oleh seorang guru yaitu keberhasilan peserta didik. Oleh sebab itu, solusi yang dapat diberikan yaitu dengan cara menggunakan

media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar menggunakan media komik digital.

Komik digital merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk teks cerita bergambar yang disampaikan oleh karakter tokoh dalam komik yang dikemas secara digital . Dengan demikian, komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.

Penggunaan komik digital bertujuan untuk menarik minat belajar dan menanamkan penguasaan konsep peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Komik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran dirancang menggunakan teknologi dengan menyajikan gambar ilustrasi penuh warna dan isi cerita menarik yang berkaitan erat dengan materi pembelajaran serta kehidupan sehari-hari. Penyajian komik digital yang menarik tentunya diharapkan dapat menanamkan penguasaan konsep peserta didik dan mengeksplorasi kompetensi yang dimilikinya dengan mengembangkan imajinasi melalui media pembelajaran. Keefektifan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran kemudian dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Komik digital juga dikemas dengan lebih praktis agar mudah diakses dimana saja. (Juneli, Sujana, & Julia, 2022)

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media berupa komik digital dapat menjadi salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Sejalan dengan penelitian (Anggraeni, Wahyudin, & Mulyani, 2023) yang menyatakan “Model pembelajaran discovery learning berbantuan komik digital flip book berpengaruh dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar dan model pembelajaran discovery

learning berbantuan komik digital flip lebih efektif”.

Pada umumnya literasi berfokus pada kegitatan baca tulis yang sifatnya konvensional dengan menggunakan media cetak , namun seiring dengan perkembangan zaman literasi media cetak berahli kepada media elektronik yang disebut dengan literasi digital menurut (Selegi & Aryanigrum,2022) Sama halnya dengan penelitian (Aisyah, Zahra, & dkk, 2023) “menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat lebih baik, dan implementasi pada pembelajaran IPS menggunakan media komik digital sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan hasil terhadap belajar siswa” Pemilihan komik digital sebagai media yang dipilih untuk materi benda dan sifatnya memiliki kesesuaian yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik dalam memahami materi benda dan sifatnya, memberikan peran kepada peserta didik dalam pelajaran yang bermakna, mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan tentang materi benda dan sifatnya .

Komik digital ini mampu mempermudah proses pembelajaran karena komik yang akan dikembangkan ini akan memuat alur cerita dengan materi zat tunggal dan zat campuran yang berkaitan langsung dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar peserta didik, contohnya sirup, air garam, kopi, dan lain-lain. Hal ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dengan bantuan komik digital.

PURPOSE

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh komik digital terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar.

METHOD

Metode penelitian adalah proses kegiatan dalam pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2021) pada metode penelitian, ada beberapa tahapan yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur mulai dari perumusan masalah penelitian merancang desain penelitian, mengumpulkan data, menganalisis data dan menyajikan hasil penelitian data.

Sugiyono (2021) menyatakan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel *treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *true experimental design* menggunakan *pretest-posttest control group design*.

RESULT AND DISCUSSION

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh komik digital terhadap hasil belajar IPA Siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan tujuan tersebut, maka penelitian 2 kelas yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 29 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan dengan komik digital, sedangkan kelas V.B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 29 merupakan kelas yang diberi perlakuan menggunakan media *picture and picture*.

Hasil dari penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan tes (*posttest*) diakhir pertemuan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik pada materi zat tunggal dan zat campuran pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan komik digital memperoleh nilai 76,55 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol

yang menggunakan media *picture and picture* memperoleh nilai 65,52. Hal ini berarti bahwa pembelajaran dengan menggunakan komik digital dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan komik digital terlihat lebih menarik serta kreatif. Hal ini salah satunya dikarenakan media komik digital menggunakan tokoh karakter yang sudah sesuai dengan ekspresi dan menyenangkan serta melibatkan siswa sehingga pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA menunjukkan hasil belajar yang lebih meningkat. Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol merupakan pembelajaran menggunakan media *picture and picture* yang masih terpusat pada guru dalam menyampaikan materi dan dengan menggunakan gambar sebagai contoh dari zat tunggal dan zat campuran. Hal ini menjadikan guru sulit mengetahui kemampuan siswa karena hubungan timbal balik yang terjadi hanya satu arah yaitu guru ke siswa, sementara dari siswa ke guru dan dari siswa ke siswa kadang ada kadang tidak ada. Peranan guru yang tidak dominan mengakibatkan kurang adanya respon yang baik secara tidak langsung kurangnya pemahaman konsep IPA siswa. Oleh sebab itu, skor rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 62,22 lebih rendah dibandingkan dengan nilai kelas eksperimen dengan rata-rata yaitu sebesar 77,22.

Sejalan dengan penelitian Anggraeni, Wahyudin & Mulyani (2023) yang menyatakan bahwa komik digital berbentuk flip book berpengaruh dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian selaras oleh Aisyah, Zahra, & dkk. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media komik digital menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Pemanfaatan media komik digital sesuai

dengan perkembangan teknologi yang ada sehingga meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik. Pemilihan komik digital sebagai media yang dipilih untuk materi benda dan sifatnya memiliki kesesuaian yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik dalam memahami materi benda dan sifatnya, memberikan peran kepada peserta didik dalam pelajaran yang bermakna, mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan tentang materi zat tunggal dan zat campuran. Selain itu, penelitian yang dilakukan Putri, Hamdina, & dkk. (2023) menunjukkan dampak positif antara penggunaan media komik digital (X1) dan media teks multimodal (X2) terhadap hasil belajar siswa (Y). Secara Bersama keduanya memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

CONCLUSION

Penggunaan komik digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi zat tunggal dan campuran. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 76,55 dan kelas kontrol adalah 65,52.

REFERENCES

- Aisyah, S. N., Zahra, A. S., & Dkk. (2023, November). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil Minat Belajar Ips Di . *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3 No 1.
- Anggraeni, W., Wahyudin, D., & Mulyani, S. (2023, September). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan. *Fondatia Jurna Pendidikan Dasar*.
- Dewi, E. S., Riyanti, H., & Lubis, P. (2023, September). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis . *Pendas* , 08 Nomor 02, 209.
- Dwi Safitri, W. C., & Mediatati, N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan . *Jurnal Basicedu*, 5 No 3.
- Fahrezi, I., Taufiq, M., & dkk. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based. *Junal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3 Nomor 3, 409.
- Handayani, S. d., Irawan, A., & dkk. (2022, September). Mewujudkan Pelajar Pancasila Dengan Mengintergrasikan Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Merdeka. *Ilma Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keagamaan*, 1 no 1.
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022, Februari). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta . *Jurmia*, 2 No 1.
- Juneli, J. A., Surjana, A., & dkk. (2022, Agustus). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Primary*, 11 Nomor 4.
- Landina, I., & Agustina, L. (2022). guru juga dituntut untuk dapat menjelaskan atau memberikan materi kepada siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27, 444.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., & ddk. (2021). Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnalbasicedu*, 5 nomor 6.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021, Agustus). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva . *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4 No 3.
- Nurhayati, Ekok, A. S., & dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Jurnal Basicedu*, 6 Nomor 5, 9119.

- Nurulhidayah, M. R., Lubis, P. H., & Ali, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning. *JPF*, 96.
- Pristiwanti, D., Badarlah, B., & dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 Nomor 6 Tahun 2022, 7911.
- Putri, S. Y., Hamdina, W., & Yani, M. D. (2023, Desember). Pengaruh Media Komik Digital Dan Media Teks Multimodal . *Pendas*, 08 Nomor 3, 6650.
- Sugiyono . (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. (A. Nuryanto, Ed.) Bandung: Alfabeta.
- Selegi & Aryaningrum (2022). Literasi Digital Untuk meningkatkan kreativitas melalui mahasiswa pembuatan video tutorial alatperaga edukasi. *Jurnal Sinestesia*