



PENGARUH MEDIA KOMIK EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SD NEGERI 21 PALEMBANG

Oleh:

Zulfa Amanatul Muslimah^{1*}, Darwin Effendi², Ety Pratiwi³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

*Email: zovamuslimah@gmail.com¹, darwinpasca2010@gmail.com², ettypratiwi1998@gmail.com³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2420>

Article info:

Submitted: 20/11/24

Accepted: 21/02/25

Published: 28/02/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik edukatif terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 21 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis penelitian *True Experimental Design Posttest Only Control Design*. Sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V, kelas V.A berjumlah 25 siswa dan kelas V.B berjumlah 25 siswa tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes soal essay yang berjumlah 5 soal. Instrumen tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V.A yang menggunakan media komik edukatif dan kelas V.B yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Validitas instrumen di uji dengan rumus Pearson Product Moment dan untuk mengetahui reliabilitasnya di uji dengan metode *Cronbach's Alpha*. Teknik analisis data menggunakan uji-t (*Independent Sample T-test*), yang sebelumnya telah diketahui normalitas dan homogenitasnya. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 95,40 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 86,36. Hasil uji-t diperoleh nilai signifikan 2-tailed sebesar 0,002. Karena nilai signifikan $0,002 < 0,05$ dan diperoleh dengan nilai $t_{hitung} = 3.344$ dimana $t_{tabel} = 1.677$ dengan $df = (n_1 + n_2) - 2$ dimana $n=50$ (jumlah sampel), jadi $df = 48$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 3.344 > t_{tabel} = 1.677$ maka berdasarkan pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media komik edukatif dengan mereka yang

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Edukatif, Hasil Belajar Siswa

1. PENDAHULUAN

Fungsi pendidikan Indonesia menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi dan membentuk karakter dan peradaban bangsa yang memiliki martabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa- bangsa. Dari fungsi yang telah diuraikan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan nasional Indonesia lebih mengutamakan pembentukan sikap, perubahan karakter dan nilai-nilai filosofis negara Indonesia. Tujuannya untuk meningkatkan rasa nasionalisme atau cinta tanah air dan mampu untuk bersaing di kancah internasional (Sujana, 2019, hal 31).

Dalam pembelajaran terjadi proses interaksi antara guru dan siswa diruang lingkup belajar. Tujuan dari proses ini adalah untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keahlian yang diberikan pendidik kepada peserta. Interaksi antara guru dan siswa memerlukan komponen yang dapat membentuk kompleksitas kognitif, psikomotorik, dan efektif sebagai proses memperoleh pengetahuan.

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan secara rasional di Indonesia diartikan sebagai usaha secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya dan meningkatkan kualitas hidupnya, sehingga mempunyai kekuatan spiritual keagamaan dalam pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan. Hal ini diperlukan baik bagi siswa itu sendiri maupun bagi masyarakat



bangsa dan negara. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami konsep pembelajaran, metode dan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Metode dan media pembelajaran yang efektif dan efisien membantu siswa belajar dengan baik dan mencapai tujuan pendidikannya.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kehadiran media pembelajaran dapat mengubah suasana belajar di kelas. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi kepada siswa sehingga menarik minat pada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peran media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian sangat penting dalam menentukan efektifitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pentingnya kehadiran media pembelajaran tentunya tergantung pada tujuan dan isi atau pokok bahasan pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap sistem pembelajaran (Taseman, 2020, hal. 89).

Media mempunyai peran yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Selama ini pembelajaran mungkin lebih bergantung pada keberadaan guru. Dalam situasi seperti ini, guru mungkin tidak banyak menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan rangsangan dan motivasi dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu dalam proses pembelajaran, yang bermanfaat untuk memperjelas makna dan pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Media pembelajaran merupakan alat yang meningkatkan segala sesuatu yang positif dalam pembelajaran. Mengingat banyaknya jenis media, guru harus bisa memilih dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu komik edukatif.

Media komik edukatif merupakan salah satu media visual yang kreatif, efektif, serta menarik dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Komik edukatif adalah komik yang dapat menyampaikan suatu pesan dan moral, memberikan inspirasi dan sudut pandang baru, serta dapat memberikan motivasi dari isi bacaan komik edukatif tersebut. Kemudian komik edukatif harus mampu mengarahkan perjalanan pembaca dari satu halaman ke halaman selanjutnya. Desain pada komik edukatif yang baik dapat mengarahkan pembaca untuk menjelajah cerita dari satu panel ke panel berikutnya. Komik edukatif juga memiliki gelembung percakapan yang ditempatkan secara strategis untuk mengarahkan pembaca mengikuti cerita dari satu panel ke panel berikutnya. Komik mempunyai jenis keterbacaan yang berbeda dengan literatur lainnya karena adanya penggabungan antara gambar dengan narasi (Hidayat, 2023, hal. 126).

Komik edukatif dapat diaplikasikan dalam berbagai topik pembelajaran, seperti menulis teks dengan menggunakan bahasanya sendiri, mengenalkan konsep, belajar berhitung, belajar mengenalkan lingkungan alam disekitar, dan meningkatkan minat baca. Komik edukatif juga berperan sangat baik dalam menumbuhkan imajinasi dan kreativitas siswa. Seorang pendidik dapat secara efektif dan efisien menggunakan komik edukatif pada pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi, kosakata dan pemahaman membaca pada siswa. Kelebihan dari komik edukatif adalah cerita yang disajikan secara ringkas yang dapat mengurangi rasa bosan, menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi yang menarik, terdapat tokoh dan katarakter di dalamnya menjadi lebih hidup. Dengan penggunaan gambar dan warna yang, mengandung unsur edukasi yang dapat menginspirasi dan memotivasi siswa dalam mempelajarinya. Sehingga media komik edukatif dapat digunakan guru ketika proses belajar dan mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang dipelajari di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan keterampilan pribadi dalam komunikasi lisan dan tulisan, dan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dalam hal



pemahaman, keterampilan berbahasa dan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan peserta didik, tidak hanya digunakan dalam komunikasi saja, namun juga berperan penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar (SD) harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya karena bahasa Indonesia dapat membentuk karakteristik dan pengetahuan siswa. Mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan mulai dari sekolah dasar sampai seterusnya agar siswa dapat memperoleh, memahami dan menerapkan keterampilan berbahasa sesuai dengan empat aspek keterampilan berbahasa dalam kurikulum, yaitu keterampilan menyimak (Listening Skills), keterampilan berbicara (Speaking Skills), keterampilan membaca (Reading Skills), dan keterampilan menulis (Writing Skills).

Salah satu materi yang akan diajarkan kepada siswa adalah keterampilan menulis pada teks non fiksi. Teks non fiksi adalah jenis teks yang ditulis berdasarkan pada kejadian atau peristiwa yang nyata. Tujuan teks non fiksi adalah untuk menyampaikan pengetahuan, informasi, memaparkan suatu argumen atau menjelaskan suatu topik tertentu. Contoh teks non fiksi adalah karya tulis ilmiah, artikel, esai, ensiklopedia, buku panduan, surat, dan lain- lain (Kemendikbud:2023).

Kemampuan menulis merupakan keterampilan dasar yang dimiliki setiap orang. Kemampuan menulis yang baik sangat penting saat ini karena dengan bantuan kemampuan menulis, seseorang dapat mencatat, memberi informasi, menangkap, melaporkan, membujuk dan mempengaruhi orang lain. Kemudian keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan yang paling penting untuk dipelajari dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana cara menulis yang baik dan benar. Keterampilan menulis diartikan sebagai kemampuan dengan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan ide, gagasan, pikiran dan perasaan kepada orang lain melalui bahasa tulis.

Kemampuan menulis narasi pada teks non fiksi sangat penting bagi siswa karena dapat melatih mereka berbagai kosa kata melalui bahasa tertulis dengan menyusun kalimat yang runtut. Tujuan menulis teks narasi komik adalah untuk agar siswa dapat menyampaikan informasi berupa pengalaman yang disajikan secara estetis untuk hiburan semata dan untuk menceritakan kenyataan peristiwa yang telah terjadi untuk tujuan tertentu dari teks narasi komik tersebut, sehingga mendorong siswa berusaha dan belajar lebih giat untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal dan baik (Kemendikbud:2023).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran yang berkaitan dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik sebagai wujud proses belajar. Kemudian hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa yaitu berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup nilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa.

Hasil belajar kelas V SDN 21 Palembang pada saat observasi masih banyak yang memperoleh nilai dibawah KKM. Sementara nilai KKM mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 75. Siswa dikatakan tuntas jika mendapatkan nilai lebih dari 75 dan siswa dikatakan belum tuntas jika mendapatkan nilai kurang dari 75. Hal ini dikarenakan karena pada saat proses pembelajaran berlangsung guru kelas V hanya menggunakan media secara konvensional saja dan masih belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan, jenuh dan tidak fokus ketika proses pembelajaran berlangsung karena media yang digunakan guru kurang menarik perhatian sehingga mengakibatkan siswa sering ribut dan sibuk bercerita dengan teman sebangkunya. Kurangnya media untuk pembelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu alasan peneliti ingin melakukan penelitian di kelas V SDN 21 Palembang.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berusaha membuat media pembelajaran yang menarik perhatian untuk siswa yaitu media komik edukatif. Media komik edukatif ini disediakan sebagai alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran, yang dimaksud dengan media komik edukatif yang digunakan dalam pembelajaran adalah materi-materi yang ada dalam pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa dijadikan sebagai urutan cerita yang menarik, kemudian cerita tersebut divisualisasikan kedalam bentuk gambar kartun untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk



memahami makna yang tersirat yang ada dalam bacaan itu. Terpadunya antara isi bacaan dengan gambar dapat membantu siswa memahami isi bacaan tersebut. Permasalahan lain yang ditemukan peneliti adalah siswa lebih menyukai membaca buku yang kaya warna dan gambar, seperti dongeng, cerita bergambar, dan buku komik edukatif sehingga dengan adanya media komik edukatif siswa akan merasa senang dan tidak bosan dalam proses pembelajaran dan juga materi yang disajikan pada komik edukatif cukup sederhana sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi teks dan mengembangkan kosa kata dengan menggunakan bahasa sendiri.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Media Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN 21 Palembang”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Pendekatan kuantitatif ini dengan metode eksperimen yaitu dengan desain *True-Experimental* dengan tipe desain penelitian *Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 21 Palembang tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 3 kelas berjumlah 73 siswa. Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil sampel penelitian di kelas V meliputi V A dan V B yang berjumlah 50 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan *Independent sample t-test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Data *Posttest* Kelas Eksperimen V.A

Sebelum melakukan *posttest*, peneliti menjelaskan materi teks non fiksi tentang siklus air pada tema 8 subtema 2. Peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media komik edukatif terhadap hasil belajar pada siswa kelas V di SD Negeri 21 Palembang dengan 3 pertemuan dan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 35 menit. Adapun data nilai siswa pada kelas eksperimen V.A yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen V.A

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1.	MAPK	100	Tuntas
2.	MFD	95	Tuntas
3.	KZB	95	Tuntas
4.	MAJ	100	Tuntas
5.	MMQA	95	Tuntas
6.	KNH	95	Tuntas
7.	NA	100	Tuntas
8.	MRDF	90	Tuntas
9.	MFT	90	Tuntas
10.	ANR	90	Tuntas
11.	MAR	85	Tuntas
12.	NZ	95	Tuntas
13.	FZ	100	Tuntas
14.	EHF	90	Tuntas
15.	NGA	100	Tuntas
16.	ANA	100	Tuntas
17.	FA	90	Tuntas
18.	KZA	95	Tuntas
19.	AM	95	Tuntas
20.	IR	100	Tuntas
21.	MA	95	Tuntas



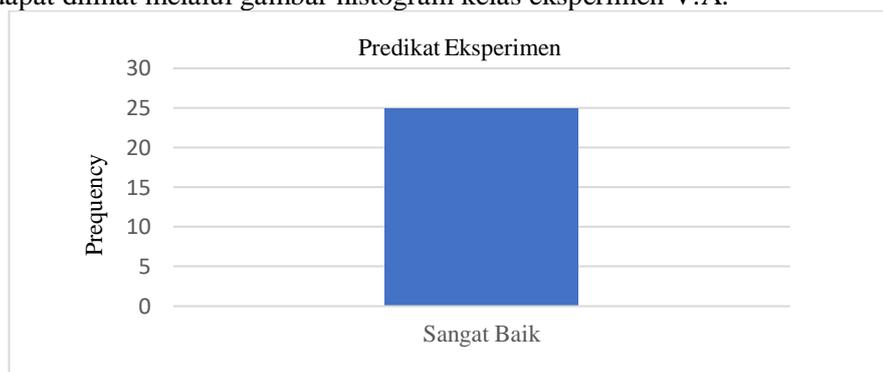
22.	ZL	95	Tuntas
23.	MKN	100	Tuntas
24.	MN	100	Tuntas
25.	AM	95	Tuntas
Jumlah		2385	

Berdasarkan data hasil posttest yang dilakukan di kelas V.A, memperoleh ketuntasan nilai sebesar 100%, selain itu data posttest kelas eksperimen terdapat pada tabel frekuensi deskripsi yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Data Deskripsi Frekuensi Kelas Eksperimen V.A

		Predikat_Eks			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat baik	25	100,0	100,0	100,0
	Total	25	100,0		

Berdasarkan data hasil posttest kelas eksperimen V.A hasil distribusi frekuensi siswa kelas eksperimen yaitu, 25 siswa (100 %) tergolong sangat baik. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 21 Palembang yaitu 75, maka yang mendapatkan nilai tuntas di kelas V.A sebagai kelas eksperimen yang memenuhi kriteria ketuntasan ada 25 siswa. Berikut dapat dilihat melalui gambar histogram kelas eksperimen V.A.



Gambar 1. Histogram Kelas Eksperimen V.A

2. Deskripsi Hasil Data Posttest Kelas Kontrol V.B

Sebelum melakukan *posttest*, peneliti menjelaskan materi yang terdapat pada tema 8 subtema 2 yaitu teks non fiksi tentang siklus air. Peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran secara konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas V.B di SD Negeri 21 Palembang dengan 3 pertemuan, dan alokasi waktu 2 x 35 menit. Adapun data nilai siswa pada *posttest* kelas kontrol V.B yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Posttest kelas Kontrol V.B

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AH	95	Tuntas
2.	AS	65	Tidak Tuntas
3.	BAM	90	Tuntas
4.	FFP	90	Tuntas
5.	JGA	65	Tidak Tuntas
6.	KRK	90	Tuntas
7.	MAAS	90	Tuntas
8.	MAA	100	Tuntas
9.	MRY	65	Tidak Tuntas
10.	MCA	85	Tuntas
11.	MSI	65	Tidak Tuntas
12.	NAA	85	Tuntas



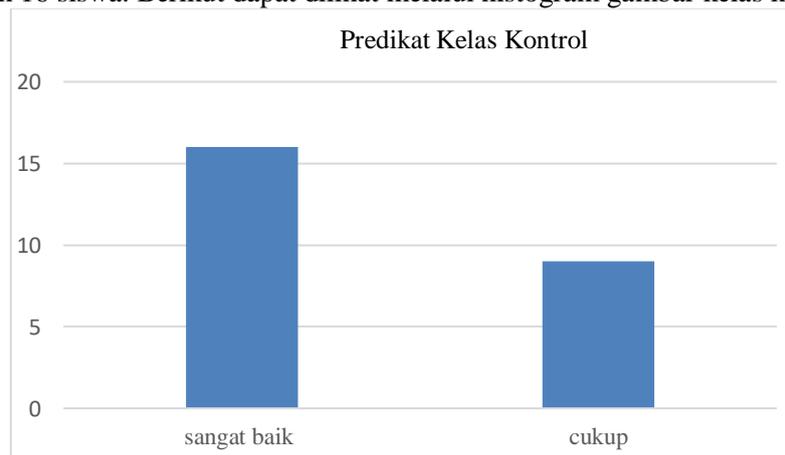
13.	RHA	80	Tuntas
14.	SCP	65	Tidak Tuntas
15.	ST	85	Tuntas
16.	WKW	80	Tuntas
17.	ZQP	90	Tuntas
18.	ZM	60	Tidak Tuntas
19.	CA	85	Tuntas
20.	MAF	95	Tuntas
21.	MFR	90	Tuntas
22.	MI	60	Tidak Tuntas
23.	AMN	100	Tuntas
24.	BSA	65	Tidak Tuntas
25.	PGH	65	Tidak Tuntas
Jumlah		2005	

Berdasarkan data posttest yang dilakukan peneliti di kelas kontrol V.B memperoleh ketuntasan nilai sebesar 64%, selain itu data posttest kelas kontrol terdapat pada tabel frekuensi deskripsi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Data Deskripsi Frekuensi Kelas Kontrol V.B
Predikat_Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	16	64,0	64,0	64,0
	Cukup	9	36,0	36,0	100
	Total	25	100,0	100,0	

Berdasarkan data hasil *posttest* kelas kontrol V.B hasil distribusi frekuensi siswa kelas kontrol V.B yaitu 16 siswa (64%) tergolong sangat baik dan 9 siswa (36%) tergolong cukup. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 21 Palembang yaitu 75, maka yang mendapatkan nilai tuntas di kelas V.B sebagai kelas kontrol yang memenuhi kriteria ketuntasan adalah 16 siswa. Berikut dapat dilihat melalui histogram gambar kelas kontrol V.B.



Gambar 2. Histogram Kelas Kontrol V.B

Tabel 5. Data nilai rata-rata
Descriptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	25	85	100	95,40	4,311
Kontrol	25	65	100	80,20	13,1514



Valid N (Listwise)	25			
--------------------	----	--	--	--

Berdasarkan hasil diatas hasil rata- rata 25 siswa sebagai kelas kontrol adalah 80,20 dengan standar devisi sebesar 13,1514. Sedangkan hasil rata- rata 25 siswa sebagai kelas eksperimen adalah 95,40 dengan standar deviasi 4,311.

3. Analisis Data
Uji Normalitas

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen V.A dan Kelas Kontrol VB One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test

		Eksperimen	Kontrol
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	95.40	80.20
	Std. Deviation	4.311	13.1514
Most Exxtreme Differences	Absolute	.223	.195
	Postive	.177	.123
	Negative	-.223	-.195
Test statistic		.223	.195
Asymp. Sig. (2-tailed)		.241 ^c	.115 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Pada tabel di atas dapat diketahui nilai signifikan untuk hasil *posttest* kelas eksperimen V.A yang menggunakan media komik edukatif dengan nilai signifikan $\alpha = 0,05$, karena hasil uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai sig 0,241 > 0,05 untuk kelas eksperimen maka dapat distribusi **normal**. Adapun untuk kelas kontrol V.B menggunakan media pembelajaran secara konvensional dengan nilai signifikan $\alpha = 0,05$. Karena hasil uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai sig 0,115 > 0,05, untuk kelas kontrol maka dapat dinyatakan berdistribusi **normal**.

Uji Homogenitas

Tabel 7. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variences				
	Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	9.543	1	48	.233

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Levene pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikan dari uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan nilai adalah 0,233. Karena nilai sig 0,233 > 0,05 berdasarkan kriteria varians kelas eksperimen dan kelas kontrol telah memenuhi **homogenitas**.

Uji Hipotesis

Tabel 8. Uji Hipotesis

Independent Samples Test	
Levene's Test For Equality of Variances	t-test for equality of Means
	95% Confidence Interval of the Difference



		F	Sig.	t	df	Sig (2-tailed)	Mean of Difference	Std. error Difference	Lower	Upper
Ha	Equal Variences assumed	9.543	.233	-3.344	48	.002	-7.600	2.273	-12.170	-3.030
	Equal variances not assumed			-3.344	31.845	.002	-7.600	2.273	-12.231	-2.969

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,002. Karena nilai signifikan $0,002 < 0,05$ dan diperoleh nilai $t_{hitung} = 3.344$ dimana $t_{tabel} = 1.677$ dengan $df = (n_1 + n_2) - 2$ dimana $n = 50$ (jumlah sampel), jadi $df = 48$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 3.344 > t_{tabel} = 1.677$ maka berdasarkan pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media komik edukatif dan mereka menggunakan media pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Setelah peneliti melakukan penelitian berupa *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V pada materi teks non fiksi tentang siklus air. Pada kelas V.A sebagai kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran komik edukatif dan kelas V.B sebagai kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional. Pada kelas kontrol V.B mendapatkan data siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 yaitu teks non fiksi tentang siklus air dengan presentase nilai yang didapat pada kelas kontrol sebanyak 64%. Sedangkan pada kelas eksperimen V.A peneliti mendapatkan hasil data banyak siswa yang tuntas dibandingkan dengan siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan presentase nilai yang di dapat pada kelas eksperimen sebanyak 100%. Setelah melakukan perhitungan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat kenaikan nilai yang signifikan yaitu sebesar 36%.

Selain itu juga peneliti melakukan uji *Independent sample t-test* menggunakan SPSS 23 dengan memperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,002. Karena nilai signifikan $0,002 < 0,05$ dan diperoleh nilai $t_{hitung} = 3.344$ dimana $t_{tabel} = 1.677$ dengan $df = (n_1 + n_2) - 2$ dimana $n = 50$ (jumlah sampel), jadi $df = 48$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 3.344 > t_{tabel} = 1.677$, maka berdasarkan pengujian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media komik edukatif dan mereka yang menggunakan media konvensional. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media komik edukatif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 21 Palembang.

Komik edukatif ini dijadikan sebagai media pembelajaran. Menurut Agustin dkk (2023, hal. 283) media komik merupakan dapat membantu siswa menjadi tertarik belajar. Selain itu, media komik juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berbahasa. Pendapat yang di paparkan sebelumnya sejalan dengan hasil yang diperoleh pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fika Andriyani & Kusmiyatni (2019) "Pengaruh Media Komik Berwarna Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa". Dalam penelitiannya dihasilkan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 4,75$, kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% (0,05) dengan menggunakan uji dua pihak dengan $n=27$ maka di peroleh t_{tabel} sebesar 1,67, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar



IPA antara kelas siswa yang menggunakan media komik berwarna dengan kelas tanpa menggunakan media komik berwarna (kelompok kontrol). Selain itu berdasarkan analisis deskriptif diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar IPA kelompok eksperimen yaitu 22,89 > rata-rata hasil belajar IPA kelompok kontrol yaitu 18,50. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik berwarna berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II di SDN 04 Kubutambahan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 21 Palembang, dapat peneliti simpulkan bahwa pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen V.A peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media komik edukatif dengan materi teks non fiksi tentang siklus air pada pembelajaran bahasa Indonesia, peneliti memberikan *posttest* berupa tes tertulis esai berjumlah 5 soal, rata-rata kelas V.A 95,40 dengan nilai tertinggi yaitu nilai 100 dan nilai terendah yaitu 85. Adapun kelas kontrol V.B peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran konvensional dengan materi teks non fiksi tentang siklus air pada pembelajaran bahasa Indonesia, kemudian peneliti memberikan *posttest* berupa tes esai berjumlah 5 soal, dari hasil *posttest* rata-rata nilai siswa kelas V.B yaitu 80,20 dengan nilai tertinggi yaitu nilai 100 dan nilai terendah yaitu nilai 60. Dari hasil *posttest* yang didapat dari penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol di SD Negeri 21 Palembang terdapat perbedaan hasil yang signifikan diantara keduanya terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada materi teks non fiksi tentang siklus air.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S., Kusmiyati, K., & Faizin, A. (2023). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Siswa Dalam pembelajaran Teks Negoisasi Kurikulum Merdeka . *Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra*, 283.
- Andriyani , F., & Kusmariyatni , N. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa .*Jurnal Pendidikan* .
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Realitas Bahasa Terhadap Budaya Sebagai Penguatan Literasi Pendidikan . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 162.
- Fadilah, Aisyah ; dkk. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi. *Journal of Student Research*, 11.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assesment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and development*.
- Hidayat, D. I. (2023). Analisis Media Komik Dalam Mengajarkan Anak- ANak Kelas 4-6 Sd Mengenai Manfaat Urban Farming. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, 126.
- Kemendikbud, P. W. (2023, 07 10). Retrieved from Kemendikbud: <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/memahami-teks-fiksi-dan-nonfiksi>.
- Pratiwi , E., & Sari, D. K. (2021). Increasing The Student's Skill In Reading Narrative Text By Using Know-Want-Learned Strategy At The Eight Grade Students Of Junior High School 3 Palembang . *Journal Of English Study Programe*, 209.
- Sari, N. C., Ahiruddin, & Djunaidi. (2022). Determinan Kualitas Sumber Daya Manusia Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai. *Ekonomi dan Bisnis*, 150.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Penlitan Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sujana , I. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia . *Jurnal Pendidikan Dasar*, 31.



Taseman. (2020). Pemanfaatan Media Visual Pada Pembelajaran IPS Di MI Darul Mutuaallimin Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 89.

Wulandari, A. P., Salsabila , A. A., Cahyani , K., Nurazizah , T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3929.