



PENGARUH PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 196 PALEMBANG

Ari Septian^{1*}, Siti Asiyah², Endang Surtiyoni³

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

*Email: ariseptian746@gmail.com, sitiasiyah@univpgri-palembang.ac.id, endang@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5299>

Abstrak

Hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 196 Palembang. Media komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *quasi eksperimen* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian ini terdiri dari 53 siswa yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital sebagai metode pembelajaran dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui pemberian tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal yang telah dilakukan uji validasi. Tes ini digunakan sebagai sumber instrumen *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,11 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 58,69. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 196 Palembang.

Kata Kunci: Media Komik Digital, Hasil Belajar, IPAS, Quasi Eksperimen.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar sangat berpengaruh dalam membangun landasan pengetahuan serta sikap belajar anak. Di fase ini, siswa dikenalkan pada bermacam konsep yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, mencakup aspek lingkungan alam maupun sosial. Proses pengajaran di sekolah dasar diharapkan mendukung siswa untuk memahami materi dengan cara yang mudah, bertahap dan sesuai dengan perkembangan mereka.

Mata pelajaran IPAS adalah salah satu pelajaran yang penting dalam memperkenalkan siswa terhadap berbagai kejadian dan fenomena di lingkungan mereka. Melalui proses belajar IPAS, diharapkan siswa bisa mengenali, memahami, dan menjelaskan berbagai peristiwa yang umum mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pelajaran IPAS sering kali mengalami masalah, terutama dalam hal penyampaian materi yang seharusnya mudah dipahami oleh siswa.

Perkembangan Teknologi digital telah merevolusi hampir setiap sudut kehidupan manusia, termasuk cara kita mendalami ilmu dan mendapatkan maklumat. Generasi masa kini yang tumbuh bersama perangkat pintar seperti smartphone dan tablet cenderung memiliki preferensi terhadap media cetak konvensional. Fenomena ini memberikan tantangan sekaligus peluang baru bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan relevan dengan karakter peserta didik digital. Salah satu bentuk media pembelajaran yang berkembang dalam konteks ini adalah komik digital, media yang menggabungkan ilustrasi visual dan narasi teks dalam



format digital. Komik digital tidak hanya menyajikan konten secara naratif tetapi juga dapat membuat unsur multimedia yang memperkaya pengalaman belajar, seperti audio, animasi, dan interaktivitas. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta minat baca, terutama di jenjang sekolah dasar hingga menengah (Pratiwi et al., 2025, p. 24).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merujuk kepada bidang yang menganalisis organisme dan objek mati di alam semesta serta interaksinya, dan mendalami eksistensi manusia baik sebagai pribadi maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan di sekitarnya (Adnyana & Ngurah, 2023, p. 63). Melalui pembelajaran IPAS, siswa didorong untuk mengasah kemampuan berpikir kritis sekaligus memahami nilai-nilai sosial dan moral yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, terutama dalam materi Oh, Lingkungan Jadi Rusak. Menurut Juneli et al (2022, p. 1095) Komik digital merupakan jenis narasi visual yang melibatkan karakter-karakter tertentu yang menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan perangkat elektronik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Negeri 196 Palembang, teridentifikasi bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial masih belum memuaskan. Rendahnya pencapaian belajar ini diduga akibat dari berbagai faktor, salah satunya adalah penerapan metode pengajaran tradisional yang berfokus pada pengajar, sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hal ini menyebabkan siswa cenderung merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah komik digital, penggunaan komik digital ini dapat memikat minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran IPAS dengan metode yang lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut Juneli et al (2022, p. 1095) Komik digital merupakan jenis narasi visual yang melibatkan karakter-karakter tertentu yang menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan perangkat elektronik. Media komik adalah alat pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa selama belajar. Komik, sebagai media yang menggabungkan gambar dan tulisan, telah terbukti ampuh dalam mendukung proses pendidikan (Rahmah et al., 2025, p. 618).

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmah et al (2025, p. 629) bahwa pemanfaatan media komik digital dalam pendidikan IPAS terbukti efektif dalam meningkatkan ketertarikan dan pencapaian belajar siswa. Media ini mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan partisipasi, semangat, dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media komik digital juga meningkatkan pemahaman materi pelajaran dan memfasilitasi pembelajaran yang kreatif serta kolaboratif. Secara keseluruhan, Media komik digital memberikan efek yang sangat baik terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa, menjadikannya metode yang relevan dan inovatif di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 196 Palembang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 196 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 196 Palembang yang berjumlah 53 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik nonprobability sampling dengan bentuk purposive sampling, sehingga diperoleh kelas V A yang berjumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas V B yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik digital, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Analisis data dilakukan melalui prasyarat (uji normalitas, uji homogenitas), dan uji



hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antara kedua kelompok. Setelah data memenuhi uji prasyarat, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 22 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap hasil belajar siswa pada materi oh, lingkungan jadi rusak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 196 Palembang. Data hasil belajar diperoleh melalui tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum melakukan uji-t (hipotesis), uji prasyarat akan dilakukan terlebih dahulu dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas yang dibantu menggunakan aplikasi SPSS 22.

1. Uji Normalitas

Data sampel yang diperoleh kemudian akan diuji normalitas dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* diolah dengan SPSS versi 22. Kriteria pengujian menunjukkan bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan $> \alpha$ ($\alpha = 0,05$). Adapun hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 22 disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tes Of Normality			
Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	.129	27	.151
Posttest Kelas Eksperimen	.150	27	.114
Pretest Kelas Kontrol	.155	26	.444
Posttest Kelas Kontrol	.105	26	.732

(Sumber: Aplikasi SPSS versi 23 diolah oleh Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *Levene's Test of Homogeneity of Variances* dengan bantuan program SPSS versi 22. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka varians sampel dinyatakan tidak homogen. Adapun hasil pengujian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Pada Nilai Pretest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2,351	1	51	,131
	Based on Median	2,498	1	51	,120
	Based on Median and with adjusted df	2,498	1	50,811	,120
	Based on trimmed mean	2,576	1	51	,115

(Sumber: Aplikasi SPSS versi 22 diolah oleh Peneliti, 2026)

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Pada Nilai Posttest

Test of Homogeneity of Variance					
---------------------------------	--	--	--	--	--



		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3,391	1	51	,071
	Based on Median	2,861	1	51	,097
	Based on Median and with adjusted df	2,861	1	47,192	,097
	Based on trimmed mean	3,466	1	51	,068

(Sumber: Aplikasi SPSS versi 22 diolah oleh Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh hasil yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	N	Pretest	Posttest
Eksperimen	27	51,70	83,11
Kontrol	26	41,46	58,69

(Sumber: Aplikasi SPSS versi 22 diolah oleh Peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 46,36 dan kelas kontrol sebesar 46,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama. Setelah pembelajaran dilaksanakan, rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 79,39, sedangkan rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 63,64. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Untuk menguji apakah nilai tersebut signifikan atau tidak dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test							
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Belajar IPAS	Equal variances assumed	3.391	.071	6.771	51	.000	24.419	3.606	17.173 31.6598
	Equal variances not assumed			6.721	43.435	.000	24.419	3.633	17.094 31.7434

(Sumber: Aplikasi SPSS versi 22 diolah oleh Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel di atas, maka diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ serta memiliki nilai $t_{hitung} 6.771 > t_{tabel} 2,021$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi oh, lingkungan jadi rusak di kelas V SD.



Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi dampak media komik digital terhadap hasil belajar IPAS dalam materi oh, lingkungan jadi rusak siswa kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media komik digital dan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Rata-rata skor tes akhir siswa di kelas eksperimen jauh lebih baik, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik digital memberikan pengaruh yang baik terhadap pemahaman materi.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti komik digital mampu membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, komik digital ini dapat dikatakan menarik dikarenakan komik digital ini tersusun dari alur cerita yang menyesuaikan dengan kondisi lingkungan tempat tinggal siswa dan memiliki banyak gambar sehingga lebih menarik perhatian siswa dan tidak membuat bosan saat belajar. Penyajian materi melalui animasi membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan, sehingga lebih fokus, tertarik, dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini berkontribusi langsung pada peningkatan hasil belajar siswa. Efektifitas media komik ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami informasi apabila informasi disampaikan menggunakan alat yang melibatkan penglihatan. Penemuan ini juga didasarkan pada penelitian sebelumnya. Rahmah et al (2025, p. 629) bahwa penerapan media komik digital dalam proses belajar IPAS dapat meningkatkan ketertarikan dan pencapaian belajar siswa.

Peneliti menyimpulkan bahwa untuk memahami kemajuan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, langkah pertama yang diambil oleh peneliti adalah memberikan tes kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, pada kelas kontrol peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran konvensional menggunakan buku cetak dan pada kelas eksperimen peneliti memberikan perlakuan menggunakan media komik digital, dengan ini peneliti bisa mengetahui peningkatan hasil belajar.

Hal yang didapatkan berdasarkan perhitungan pada nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan nilai, pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 58,69 sedangkan kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 83,11. Berdasarkan penjelasan tersebut dari hasil proses belajar menggunakan komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol jadi dapat diartikan adanya perlakuan menggunakan komik digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 196 Palembang.

Dari hasil penelitian ini dan didukung oleh studi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data pretest dan posttest, terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* adalah 51,70, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 83,11. Sementara itu, di kelas kontrol, skor pra-tes rata-rata adalah 41,46, dan post-tes hanya mencapai 58,69. Ini menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen yang menerapkan media komik digital mengalami hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kelas kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional. Hasil dari pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t- Test melalui program SPSS juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilainya signifikan $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media komik digital terhadap hasil belajar IPAS terhadap materi oh, lingkungan jadi rusak bagi siswa kelas V SD. Media telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

**5. DAFTAR PUSTAKA**

- Adnyana, K. S., & Ngurah, A. G. Y. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70.
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 4 Agustus 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V Development of Digital Comics As Learning Media on Concept Mastery of Elementary Sc. *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 11(4), 1093–1102.
- Pratiwi, K. S., Prasetya, A. T., Widiyatmoko, A., & Subali, B. (2025). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 18, 23–38.
- Rahmah, N., Khairunnisa, Gagaramusu, M. Y., & Aprilia, A. (2025). PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA SD. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 617–634. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1808>