



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI CERPEN SISWA KELAS V

Dina Sandrina^{1*}, Marleni², Noviati³

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

*Email: dinasandrina39@gmail.com, marleni@univpgri_palembang.com, noviati01969@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5606>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis komik digital terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi cerpen siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas V.A yang berjumlah 29 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas V.B yang berjumlah 29 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan nonprobability sampling jenis purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji validitas, uji realibilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Hasil pengolahan data menunjukkan rata-rata posttest eksperimen sebesar 80,03, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 67,38. Berdasarkan uji independent sample t-test pada penelitian ini diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,043 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual berbasis komik digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerpen siswa kelas V SD Negeri 98 Palembang.

Kata Kunci: Media Audiovisual, Komik Digital, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Cerpen.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (pristiwanti et al., 2022, hal. 7911). Dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan menjadi hal yang sangat familiar dan tidak dapat dipisahkan dari manusia, karena melalui pendidikan setiap individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan.

Pada abad ke-21, dunia telah memasuki gelombang revolusi industri 5.0 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu ciri utama dari era ini adalah lahirnya artificial intelligence (kecerdasan buatan) yang mampu meniru bahkan melampaui fungsi otak manusia dalam berbagai bidang (Pasaribu et al., 2024, hal. 253). Kecerdasan buatan hadir dalam berbagai bentuk, seperti superkomputer, robot pintar, dan sistem otomatisasi yang mampu membantu pekerjaan manusia secara efisien.

Media audiovisual merupakan inovasi penting dalam pembelajaran modern karena mampu mengoptimalkan dua saluran utama penerimaan informasi, yaitu pendengaran dan penglihatan. Dengan melibatkan kedua indera ini, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan (Martasari & Widodo, 2025, hal. 725). Salah satu bentuk media audiovisual yang kini populer adalah *E-Comic*, yaitu komik digital interaktif yang menggabungkan teks, ilustrasi, dan sering kali disertai elemen audio maupun animasi.

Komik digital audiovisual merupakan media pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen gambar, teks, suara, dan animasi menjadi satu kesatuan yang menarik dan interaktif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang



efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Komik digital audiovisual mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup karena memadukan unsur visual yang menarik dengan audio yang informatif, sehingga pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih mudah dan menyenangkan (Ardiawan, 2024, hal. 182).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada penguasaan kaidah dan struktur bahasa, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Selain itu, melalui pembelajaran ini siswa dilatih untuk berpikir kritis, memahami informasi, serta mampu mengekspresikan ide dan gagasan secara kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi dasar penting dalam menunjang keberhasilan siswa dalam berbagai bidang pembelajaran (Sari & Setiawan, 2021, hal. 45).

Cerpen merupakan karya sastra berbentuk prosa fiksi yang dapat dibaca dalam sekali duduk, umumnya memakan waktu antara setengah hingga dua jam. Hal ini menunjukkan bahwa cerpen memiliki alur yang singkat dan padat, berbeda dengan novel yang memiliki cakupan cerita lebih panjang. Menurut Muhandi dan Hasanuddin, cerpen adalah karya fiksi imajinatif yang mengungkapkan satu permasalahan utama secara ringkas, dengan memuat unsur-unsur intrinsik seperti alur, latar, tokoh, sudut pandang, gaya bahasa, tema, dan amanat. Senada dengan itu, Burhan menyatakan bahwa cerpen, sebagaimana namanya, merupakan cerita yang pendek, meskipun panjangnya dapat bervariasi mulai dari cerpen sangat pendek (*short short story*), sedang (*middle short story*), hingga panjang (*long short story*) (Sulistiawati et al., 2022, hal. 118).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Menurut Sugiyono bahwa metode kuantitatif merupakan metode penelitian berlandaskan pada filsafat *positivisme*, yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, lalu hasilnya dianalisis secara kuantitatif dan statistik yang bermaksud untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019, hal. 16). Variabel Independen (X) adalah Media Audiovisual Berbasis Komik Digital sedangkan Variabel Dependen (Y) adalah Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerpen. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 98 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan populasi 87 siswa. Penelitian ini menggunakan sistem penarikan sampel *Nonprobability Sampling* jenis *purposive sampling*. Menurut (Sugiyono, 2019, hal. 117) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dibuat secara sengaja oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen validitas penelitian terdiri dari 15 soal yang telah diuji validitas dan reabilitas menggunakan SPSS, dengan nilai *alpha Cronbach's* 0,981 Sehingga dinyatakan layak (Ghozali, 2018). Analisis data Dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji independt sample t-Test pada taraf 0,05 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis komik digital terhadap hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Observasi

Observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan. Sedangkan menurut Hartono, observasi adalah cara pengumpulan data dengan mengamati langsung objek penelitian, dan kegiatan yang berlangsung (Hardani et al., 2020, hal. 130).

B. Tes

Menurut Sanjaya menjelaskan bahwa tes dipakai untuk mengumpulkan suatu data dan mengukur kapasitas peserta didik atau tingkat kemampuan Pelajaran (Nizamuddin et al., 2021, hal. 42). Tes dapat diartikan sebagai serangkaian tugas yang digunakan untuk mendapatkan pengalaman-



pengalaman sistematis yang dapat berbentuk soal atau perintah/suruhan yang bisa diberikan peneliti untuk mengevaluasi yaitu membedakan antara kondisi awal dan kondisi sesudahnya (Pitaloka et al., 2021). Dalam penelitian ini terdapat dua perlakuan yang akan dilakukan yaitu : (a) Tes Awal (*Pre test*), Dilakukan untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan (*Treatment*), (b) Tes Akhir (*Post test*), Setelah pemberian perlakuan selesai dilaksanakan, kemudian peneliti melakukan Posttest. Posttest dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh hasil belajar bahasa indonesia materi cerpen setelah diberi perlakuan (*Treatment*).

C. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh gambar-gambar pendukung dalam proses pengumpulan data. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Ardiansyah et al., 2023, hal. 3). Dokumentasi merupakan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data yang diperoleh peneliti sesuai dengan pembahasan (Prawiyogi et al., 2021). Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa dokumentasi adalah metode pelengkap yang dilakukan dengan mengambil gambar-gambar pendukung dalam proses pengambilan data.

D. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan rata-rata uji coba yang diteliti. Penelitian ini menerapkan rumus kemiringan kurva, yang apabila kemiringan kurva kurang dari 1 maka nilai dianggap berdistribusi normal (Ghozali, 2018). Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Ringkasan hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig.
Pretest Kls Eksperimen	.134
Pretest Kls Kontrol	.110
Posttest Kls Eksperimen	.316
Posttest Kls Kontrol	.156

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa hasil nilai posttest kelas kontrol mendapatkan nilai (sig) $0,156 > 0,05$ dan hasil nilai posttest kelas eksperimen mendapatkan nilai (sig) $0,316 > 0,05$ sehingga sesuai pernyataan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa data nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal.

E. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan data jika suatu kelompok memiliki varians yang sama, kelompok tersebut dikatakan homogen (Usmadi, 2020, hal. 50). Uji homogenitas menentukan apakah variabel Y pada setiap skor variabel X adalah homogen, pengujian ini diterapkan untuk memastikan data yang dikelola adalah benar bersumber dari populasi yang dekat dari keanekaragamannya. Hasil uji homogenitas untuk data *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig.
.812	.490

Berdasarkan hasil uji homogenitas data dengan menggunakan SPSS versi 26 diatas, data dapat dikatakan homogen apabila signifikansi (sig) pada Based on mean $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari hasil perhitungan nilai pretest siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diatas didapatkan hasil (sig) $0,490 > 0,05$ yang berarti bahwa kedua sampel memiliki varian yang sama (homogen).

F. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji-t setelah dipastikan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen). Setelah kedua syarat tersebut terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan data *post-test*. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig.) dengan taraf signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu 0,05. Apabila nilai Sig. $< 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang menunjukkan adanya pengaruh atau perbedaan yang



signifikan antara kedua kelompok. Sebaliknya, apabila nilai Sig. > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok yang diteliti. Hasil dari pengujian ini dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Data

T Hitung	Df.	Sig.(2-Tailed)
2.070	57	.043

Berdasarkan perhitungan tabel kelas kontrol diatas menggunakan uji independent samples t-test dengan bantuan SPSS versi 26 diatas, maka diperoleh hasil nilai sig (2 – tailed) sebesar $0,043 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima. Yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis komik digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen kelas V SD Negeri 98 Palembang. Penelitian ini dilaksanakan pada awal bulan juni sampai akhir bulan juni 2026 dengan menggunakan materi pembelajaran yang sama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media audiovisual berbasis komik digital, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode konvensional tanpa penggunaan media tersebut. Media audiovisual berbasis komik digital dipilih karena dianggap mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerpen. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol di SD Negeri 98 Palembang. Kelas V ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang, sedangkan kelas kontrol juga terdiri dari jumlah siswa yang sama.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen melalui desain Nonequivalent Control Group Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing diberikan pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir). Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media audiovisual berbasis komik digital, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Setelah perlakuan diberikan, hasil belajar kedua kelompok dibandingkan untuk mengetahui perbedaan yang terjadi.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar. Namun, peningkatan yang lebih tinggi terjadi pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 66,93 dan meningkat menjadi 80,03 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata pretest sebesar 66,90 dan meningkat menjadi 67,38 pada posttest. Meskipun kemampuan awal kedua kelompok relatif hampir sama, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan tersebut, dilakukan analisis statistik berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS versi 26. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,043 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerpen siswa kelas V SD Negeri 98 Palembang. Penerapan media audiovisual berbasis komik digital dalam proses pembelajaran juga memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa. Siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, media ini membantu siswa memahami isi cerpen, unsur-unsur intrinsik, serta pesan yang terkandung dalam cerita dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk visual dan audio yang menarik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pendek (cerpen). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bentuk visual yang dipadukan dengan unsur audio mampu membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih mudah karena informasi diterima melalui indera penglihatan dan pendengaran secara



bersamaan. Selain itu, media audiovisual berbasis komik digital juga mampu meningkatkan perhatian, minat, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Kondisi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media audiovisual berbasis komik digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis komik digital memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen kelas V SD Negeri 98 Palembang. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari taraf signifikansi 0,043, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audiovisual berbasis komik digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen.

Pengaruh tersebut juga terlihat dari perbandingan rata-rata nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas yang menggunakan media audiovisual berbasis komik digital memperoleh rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis komik digital mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerpen yang dipelajari. Keberhasilan penggunaan media audiovisual berbasis komik digital didukung oleh karakteristik media yang menarik, interaktif, dan mampu menyajikan cerita secara visual serta audio sehingga memudahkan siswa dalam memahami unsur-unsur cerpen. Selain itu, media ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Pristiwanti, D., Badriah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4 (6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan Komik Audiovisual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 181–194.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Auliya, N. H., & Juliana, S. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Nizamuddin, N., dkk. (2021). *Metodologi Penelitian: Kajian Teoretis dan Praktis bagi Mahasiswa*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Pasaribu, M. Y., Fathin, R. A., Hasan, S. A., Nurwulandari, A. T., Efiani, E., Jumawan, & Soesanto, E. (2024). Peran Kecerdasan Buatan dalam Mendorong Inovasi Produk dan Daya Saing pada Bisnis Internasional di Era Industri 5.0. *Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 2(7), 248–254.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Prawiyogi, A. G., dkk. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Sari, R., & Setiawan, A. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 40–50.



- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiawati, Widjojoko, & Wardana, D. (2022). Analisis Tokoh dan Penokohan Dongeng Sebagai Bahan Ajar Menceritakan Tokoh-Tokoh pada Cerita Fiksi. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 117–123. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i2.1706>
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.