

Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 68 Palembang

Dayang Sumitha¹, Rury Rizhardi¹, Hermansyah¹

¹Universitas PGRI Palembang, Sumatra Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: dayangsumitha6@gmail.com

Article History: Received on 10 June 2025, Revised on 25 July 2025,

Published on 20 December 2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh media komik digital terhadap hasil penghasilan siswa kelas lima dalam berbahasa Indonesia di SD Negeri 68 Palembang. Desain eksperimental sejati dengan kelompok kontrol posttest-only digunakan. Sampel terdiri dari 40 siswa yang dipilih melalui pengambilan sampel acak, dibagi rata menjadi kelompok eksperimental dan kontrol. Kelompok eksperimen diajarkan menggunakan komik digital, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Pendataan dilakukan dengan menggunakan instrumen uji pilihan ganda. Hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas dan homogenitas, serta uji t sampel independen. Temuan mengungkapkan perbedaan yang signifikan dalam skor pascates antara kedua kelompok, dengan nilai-t 7,229 dan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), menunjukkan bahwa penggunaan komik digital memiliki dampak positif dan signifikan pada hasil penghasilan siswa. Fitur visual dan naratif komik digital meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa tentang materi. Oleh karena itu, komik digital dapat direkomendasikan sebagai media pengajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan prestasi akademik siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Hasil Pembelajaran, Komik Digital, Pendidikan Dasar, Riset Eksperimental

Abstract: This study aims to investigate the effect of digital comic media on the learning outcomes of fifth-grade students in Indonesian language learning at SD Negeri 68 Palembang. A true experimental design with a posttest-only control group was used. The sample consisted of 40 students selected through random sampling, divided equally into experimental and control groups. The experimental group was taught using digital comics, while the control group used conventional methods. Data collection was carried out using a multiple-choice test instrument. The results were analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, and an independent sample t-test. Findings revealed a significant difference in the posttest scores between the two groups, with a t-value of 7.229 and a significance eve of 0.000 (< 0.05), indicating that the use of digital comics had a positive and significant impact on

students' learning outcomes. The visual and narrative features of digital comics enhanced students' motivation, engagement, and understanding of the material. Therefore, digital comics can be recommended as an effective alternative instructional media to improve students' academic performance, especially in primary school language learning.

Keywords: *Digital Comics, Experimental Research, Indonesian Language, Learning Outcomes, Primary Education*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan bangsa yang bertujuan menghasilkan generasi yang cerdas, berkarakter, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dalam konteks globalisasi dan revolusi industri 4.0, sistem pendidikan dituntut untuk lebih adaptif, kreatif, dan inovatif dalam menciptakan penguasaan belajar yang bermakna dan mampu menumbuhkan potensi peserta didik. Menurut Nurrita (2018, h. 172), pendidikan harus dilaksanakan secara optimal agar mampu mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia. Hal ini semakin relevan di tengah arus teknologi yang mengubah wajah pembelajaran di berbagai jenjang, khususnya sekolah dasar.

Pada jenjang pendidikan dasar, siswa sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif dan afektif yang pesat. Karena itu, pendekatan pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka agar mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan berkomunikasi. Agnesa & Rahmadana (2022, h. 66) menekankan pentingnya pendidikan dasar sebagai fondasi untuk menggali dan mengembangkan potensi diri peserta didik secara menyeluruh. Pendidikan bukan sekadar proses transfer ilmu, tetapi juga interaksi yang menyeluruh antara siswa, guru, materi, dan lingkungan belajar (Dwi & Suartiningsih, 2023, h. 1780).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung. Fathurrohman (dalam Apriani dkk., 2024, h. 11554) menjeaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Maka, komponen-komponen dalam pembelajaran seperti guru, siswa, metode, media, dan penilaian harus berfungsi secara sinergis. Guru memegang peran sentra dalam mengelola pembelajaran dan dituntut untuk kreatif menyusun strategi yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa (Nurdyansyah, 2019, h. 50).

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah sumber belajar. Sumber belajar tidak terbatas pada buku teks, melainkan meliputi berbagai alat bantu dan

media berbasis teknologi. Degeng dalam kutipan Samsinar (2019, h. 195) menyatakan bahwa sumber belajar adalah semua hal yang dapat dimanfaatkan oleh siswa agar terjadi proses belajar. Saat ini, penggunaan media berbasis teknologi seperti video, komputer, bahkan animasi interaktif menjadi pilihan strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Sari dkk., 2022, h. 1577).

Hasil belajar menjadi indikator utama dalam mengevaluasi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dakhi (2020, h. 468) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup prestasi akademik yang diperoleh melalui ujian, tugas, dan aktivitas selama pembelajaran. Hal ini mencerminkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang telah diasah selama proses pembelajaran berlangsung (Jaryati dkk., 2022, h. 2147). Dalam praktiknya, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor baik interna (kemampuan, motivasi, minat, dan kebiasaan belajar) maupun eksterna (media, metode, lingkungan, dan fasilitas pendidikan) (Pingge & Wangid, 2016, h. 150). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak sekolah yang mengalami tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 68 Palembang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas V belum mencapai standar ketuntasan minimal (KKTP) sebesar 70 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari 20 siswa, hanya 11 yang memenuhi KKTP, sementara 9 lainnya berada di bawah standar. Penyebab utama kondisi ini antara lain terbatasnya media pembelajaran, masih digunakannya metode konvensional, dan keterbatasan sarana seperti proyektor yang harus digunakan bergantian.

Di samping itu, suasana kelas yang kurang kondusif turut menjadi kendala dalam penyampaian materi. Guru kesulitan mengelola kelas yang cenderung ramai, sehingga perhatian siswa mudah teraihkan. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan dunia siswa juga menyebabkan rendahnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, menurut Tafonao (2018, h. 106), media pembelajaran tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga merangsang imajinasi dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Komik digital menjadi salah satu solusi inovatif yang mampu menggabungkan elemen visual, teks, dan audio dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Komik memiliki potensi besar dalam menyampaikan pesan secara ringan, menyenangkan, dan sistematis (Wiya, 2023, h. 450). Komik digital juga dapat diakses melalui perangkat elektronik, seperti HP dan laptop, serta dapat dilengkapi animasi dan suara, yang menjadikan pembelajaran lebih imersif dan interaktif (Khan dkk., 2019; Dewi & Suartiningih, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat tanggapan dan saran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis true experimenta design yang bertujuan menguji secara langsung pengaruh perakuan terhadap hasil belajar siswa. Desain yang digunakan adalah posttest-only contro group design, di mana dua kelompok yang ditentukan secara acak (random) masing-masing diberikan perakuan berbeda: kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media komik digital, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perakuan tersebut dan hanya menggunakan buku teks. Setelah perakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar pada materi kalimat tanggapan dan saran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi terdiri dari 63 siswa, dengan teknik pengambian sampel secara acak (random sampling) untuk menentukan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kontrol, masing-masing berjumlah 20 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan: (1) persiapan, seperti penyusunan instrumen dan media komik digital serta uji coba soa; (2) pelaksanaan perakuan, di mana kelas eksperimen diberi pembelajaran berbasis komik digital dan kelas kontrol dengan metode konvensional; serta (3) evaluasi hasil pembelajaran melalui posttest yang dianalisis menggunakan statistik.

Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang telah diuji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan reliabilitas dengan Cronbach's Alpha (nilai $\alpha > 0.70$ menunjukkan reliabel). Teknik analisis data meliputi uji normalitas dengan Shapiro-Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene's Test, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test. Kriteria pengujian menunjukkan bahwa hipotesis diterima jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0.05 . Melalui prosedur ini, peneliti menguji secara objektif apakah penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat tanggapan dan saran. Untuk menguji hipotesis, data hasil posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensia. Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif, diketahui bahwa rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Secara kuantitatif, hasil uji t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 7,229 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang jauh lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik digital terhadap hasil belajar siswa.

Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik digital efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa. Dalam kelas eksperimen, siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Komik digital yang digunakan menyajikan materi pelajaran dalam bentuk narasi visual yang disertai ilustrasi warna-warni, teks sederhana, dan efek suara. Karakter-karakter dalam komik juga dirancang menyerupai tokoh anak-anak, sehingga siswa merasa lebih dekat secara emosional terhadap isi materi. Dengan memanfaatkan dua jalur kognitif, yakni visual dan verbal, informasi menjadi lebih mudah ditangkap, dipahami, dan diingat oleh siswa. Prinsip ini sesuai dengan teori multimedia oleh Mayer & Fiorea (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika informasi disampaikan melalui kombinasi teks dan gambar secara simultan. Selain itu, prinsip dua coding dan redundancy effect dalam teori kognitif juga mendukung bahwa penyajian materi dalam berbagai format memperkuat representasi mental dan meningkatkan retensi informasi.

Hasil ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis media digital sangat relevan dengan karakteristik siswa generasi sekarang, yang dikenal sebagai digital native. Anak-anak pada usia sekolah dasar cenderung lebih cepat memahami informasi yang disampaikan secara visual dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat tekstual atau verbal. Media komik digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, serta membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini penting mengingat rendahnya pencapaian hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 68 Palembang sebagaimana ditemukan dalam observasi awal penelitian, di mana lebih dari 40% siswa belum mencapai standar ketuntasan minimal.

Temuan ini diperkuat oleh sejumlah penelitian terdahulu. Narestuti dkk. (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan capaian hasil belajar siswa dari 61% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II, dengan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Riwanto & Wuandari (2018) juga membuktikan bahwa media komik digital yang dikembangkan

menggunakan Cartoon Story Maker mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tema "hemat energi". Begitu pula hasil studi Suparman dkk. (2020) yang mengungkapkan bahwa siswa lebih antusias membaca komik daripada buku pelajaran, dan media tersebut mampu mendorong minat baca serta hasil belajar. Persamaan dari temuan-temuan ini terletak pada efektivitas komik sebagai media naratif yang memadukan unsur visual dan teks secara integratif.

Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa efektivitas media pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti kemampuan guru dalam mengintegrasikan media ke dalam pembelajaran, kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah, serta tingkat literasi digital siswa. Dalam konteks penelitian ini, keberhasilan implementasi komik digital juga tidak lepas dari desain komik yang disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa kelas V. Materi yang disampaikan berfokus pada kalimat tanggapan dan saran, yang memang cocok disajikan dalam bentuk dialog atau narasi seperti dalam komik.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan pendekatan pembelajaran berbasis media visual dalam pendidikan dasar. Komik digital bukan hanya alat bantu, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik yang mampu meningkatkan daya nalar, imajinasi, serta kreativitas siswa. Dari sisi praktis, temuan ini memberikan rekomendasi kepada guru untuk lebih berani mengeksplorasi penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran, agar mampu menciptakan suasana belajar yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Dengan demikian, media komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, efektif, dan aplikatif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang pada materi kalimat tanggapan dan saran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai t-hitung 7,229 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Komik digital yang memadukan elemen visual, teks, dan narasi terbukti mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menguatkan teori multimedia dan mendukung studi-studi sebelumnya tentang efektivitas media visual interaktif. Oleh karena itu, media komik digital dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan aplikatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di jenjang sekolah dasar.

E. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, atas bimbingan dan arahan selama proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SD Negeri 68 Palembang, Bapak Kailani, M.Pd., beserta dewan guru dan siswa kelas V yang telah memberikan izin, bantuan, dan partisipasi selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada seluruh pihak yang turut membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian penelitian ini. Dukungan tersebut sangat berarti dalam terselenggaranya penelitian ini secara optimal.

Referensi

- Agnesa, O. S., & Rahmadana, A. (2022). Mode problem based learning sebagai upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran biologi. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 65–78.
- Apriani, N., Rizhardi, R., & Hermansyah, H. (2024). Pengaruh media Big Book terhadap hasil belajar siswa kelas V SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(2), 11553–11569.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Deveopment*, 8(2), 468–468.
- Dwi, A. P., & Suartiningsih, N. M. (2023). Pendidikan sebagai proses pengembangan potensi diri. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Indonesia*, 13(4), 1775–1783.
- Fathurrohman. (2024). Dalam Apriani, N., Rizhardi, R., & Hermansyah, H. (2024). Pengaruh media Big Book terhadap hasil belajar siswa kelas V SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(2), 11553–11569.
- Khan, A. M., Ramzan, A., & Ramzan, K. (2019). Preparedness of preschoo chidren for incorporating vaues of sustainabe deveopment through e-learning: Sustain or retains future demands. *Pakistan Journal of Distance & Online learning*, 1(1), 171–188.
- Mayer, R. E., & Fiorea, L. (2019). *learning as a generative activity: Eight learning strategies that promote understanding*. Cambridge University Press.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Bioogi*, 6(2), 305–317.
- Pingge, H., & Wangid, M. N. (2016). Faktor interna dan eksterna yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 2(2), 145–152.
- Samsinar. (2019). Urgensi learning resources (sumber belajar) dalam meningkatkan kuitas pembelajaran. *Jurnal Kependidikan Didaktika*, 13(2), 194–205.
- Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1576–1581.

- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Suparman, I. W., Eiyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh penyajian materi dalam bentuk media komik terhadap minat baca dan hasil belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wiya, A. R., ufiyyah, A., Chrimes, S. P., & Marini, A. (2023). Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosia Humaniora*, 2(3), 449-454.