



PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA SD

Nur Rahmah¹; Khairunnisa²; Yusdin M. Gagaramusu³; Anisa Aprilia⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah, Indonesia

¹Contributor Email: amirah_imutku@yahoo.com

Received: September 7, 2024

Accepted: February 21, 2025

Published: July 30, 2025

Article Url: <https://ojsdikdas.dikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/1808>

Abstract

This study aims to examine the effect of using digital comic media on students' interest in learning and learning outcomes in science lessons in grade V elementary school. This study used a mixed method approach with a sequential explanatory strategy. The research subjects consisted of fifth grade students at SDN 3 Palu. In the first stage, quantitative data was collected through tests and questionnaires to measure students' learning interest and learning outcomes. The second stage involved collecting qualitative data through classroom observations and interviews to explore students' experiences in using digital comics as learning media. Quantitative data analysis showed the positive effect of using digital comics on students' interest in learning, which was classified as very high. Further qualitative analysis revealed that students felt more involved and active in the learning process, and gained a better understanding of the science subject matter through digital comics. These findings indicate that digital comics media can improve students interest and learning outcomes in an interesting and fun way. This research suggests developing the use of comic-based digital media for a more participatory and student-oriented learning approach.

Digital Comic Media; Learning Interest; Learning Outcomes; Elementary

Keywords: *Science Lessons.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat belajar dan hasil pembelajaran siswa pada pelajaran IPA di kelas V SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method dengan strategi eksplanatoris sekuensial. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V di SDN 3 Palu. Pada tahap pertama, data kuantitatif dikumpulkan melalui tes dan angket untuk mengukur minat belajar serta hasil pembelajaran siswa. Pada tahap kedua, data kualitatif dikumpulkan melalui observasi kelas dan wawancara untuk menggali pengalaman siswa dalam menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran. Hasil analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa yang tergolong sangat tinggi. Selanjutnya, analisis kualitatif mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran serta memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran IPA melalui penggunaan komik digital. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, media komik digital terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran yang interaktif, kreatif serta sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Berdasarkan temuan, penelitian ini menyarankan pengembangan lebih lanjut penggunaan media digital berbasis komik sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif dan berorientasi pada siswa.

Kata Kunci: *Media Komik Digital; Minat Belajar; Hasil Belajar; Pelajaran IPA SD.*

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang menyenangkan dan efektif tidak selalu harus dilakukan dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan buku teks. Dalam era digital 4.0 saat ini, penyampaian materi melalui berbagai media visual seperti gambar dan komik menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan. Pengaruh media digital terhadap keterampilan siswa berdampak pada kualitas pembelajaran di era 4.0 yang serba digital (Patigu, et al., 2024). Komik sebagai media yang menggabungkan gambar dan teks terbukti efektif dalam memfasilitasi proses belajar mengajar (Ningsih et al., 2023). Komik merupakan suatu media yang digunakan untuk menuangkan ide-ide dalam bentuk gambar dan dikombinasikan dengan teks yang berupa alur cerita ataupun informasi visual lainnya. Komik memiliki kelebihan dalam menyampaikan pesan ataupun informasi dengan cara yang mudah dipahami (Puspitorini et al., 2014; Supartayasa & Wibawa, 2022). Salah satu bentuk

media komik yang berkembang adalah komik digital, yang dapat menarik perhatian, membangkitkan minat dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat materi yang disampaikan (Mawarsih et al., 2024). Keunggulan komik digital terletak pada kemampuannya menggabungkan gambar dan teks yang memudahkan pemahaman siswa sekaligus mengurangi kebosanan dalam proses belajar (Puriasih & Trisna, 2022). Oleh karena itu, komik digital bukan hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, melainkan juga sebagai alat yang dapat merangsang minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu materi cenderung lebih termotivasi dan lebih mudah menyerap informasi yang diberikan. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan senang, karena itu akan dikatakan minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu (Sabri, 2007). Sementara itu, belajar adalah proses perubahan perilaku, yang dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor (Hermawan, 2006). Dimiyati and Mudjiono (2009) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan penentuan dari proses belajar atau suatu puncak pencapaian seseorang yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Selain itu, hasil belajar adalah kemampuan pemahaman yang didapati siswa setelah proses pembelajaran (Sanjaya, 2008). Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menempuh pengalaman belajar atau proses belajar mengajar (Sudjana and Wijayanti, 2018). Meskipun demikian, hasil belajar siswa tidak hanya bergantung pada minat saja. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti pendekatan pembelajaran yang digunakan, ketersediaan media yang tepat serta cara pengajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa (Rahmah et al., 2024). Menurut penelitian yang dilakukan (Alifah et al., 2023) menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang update teknologi digital memberi pengaruh besar kepada hasil belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang berfokus pada pemahaman konsep-konsep alam yang sering kali abstrak. IPA merupakan mata pelajaran yang sangat cocok menerapkan teknologi digital melalui media pembelajaran

berbasis komik digital. Konsep-konsep IPA yang sulit dipahami akan lebih mudah dimengerti jika disampaikan dengan bantuan media visual yang menarik. Namun, pada tingkat sekolah dasar penggunaan media digital dalam pembelajaran masih terbatas terutama dalam mata pelajaran IPA. Hasil observasi dan wawancara awal dengan guru di SDN 3 Palu menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi oleh buku cetak dan metode pengajaran tradisional, yang menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan perangkat digital seperti *smartphone* semakin mempermudah akses terhadap komik digital. Dengan perangkat ini, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja yang memberikan mereka fleksibilitas lebih dalam pembelajaran (Al Farissi et al., 2024). Oleh karena itu, dengan berbagai keuntungan yang ditawarkan oleh teknologi digital, komik digital dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan komik digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran IPA yang sering menghadirkan konsep-konsep yang sulit dipahami. Penggunaan komik digital memungkinkan siswa untuk belajar di luar kelas melalui perangkat seluler yang memberikan fleksibilitas untuk belajar dan memahami lingkungan sekitar mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Rohmanurmeta & Dewi, 2020). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

B. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *mix method*. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 3 Palu, yang berlokasi di Jl. Moh. Hatta No.17, Besusu Tengah, Kec. Palu Timur Kota Palu, Sulawesi Tengah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Palu yang berjumlah 27 orang yakni, 12 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu, Observasi, Wawancara, Dokumentasi, Angket dan Lembar Tes.

Rumus yang digunakan dalam analisis data pada penelitian ini yaitu: Rumus dari Suharsini Arikunto (2006) adalah untuk mengenali data angket yang dikumpulkan secara persentase, sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekuensi (Jumlah jawaban responden)

N : Jumlah Anak

Tabel 1. Kategori persentase minat siswa

No.	Jumlah Skor	Kategori Minat Belajar
1	80 - 100	Sangat Tinggi
2	70 - 79	Tinggi
3	50 - 69	Rendah
4	25 - 49	Sangat Rendah

Sumber : Wardani, et al., (2012:2014)

Data dianalisis secara deskriptif dengan ketuntasan hasil belajar individu dan ketuntasan klasikal mengikuti ketentuan di bawah ini.

1. Ketuntasan individu

Ketuntasan individu peserta didik ditentukan dengan nilai yang diperoleh pada hasil tes hasil belajar menggunakan soal pilihan ganda yang dibandingkan dengan KKM. Peserta didik dikatakan tuntas jika memperoleh ≥ 70 sesuai dengan KKM yang ditentukan.

2. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal di tentukan berdasarkan persentase ketuntasan individu peserta didik pada tes hasil belajar menggunakan soal pilihan ganda dengan rumus sebagai berikut:

$$\%Ketuntasan = \frac{\sum \text{Peserta Didik Tuntas}}{\sum \text{Seluruh Peserta Ddidik}} \times 100$$

Kriteria ketuntasan klasikal ditentukan seperti Tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria ketuntasan hasil belajar kognitif

Persentase Ketuntasan (%)	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
70-79	Sedang
55-69	Rendah
0-54	Sangat Rendah

(Sumber: Akib et al., 2013)

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Angket Minat Belajar

Penelitian ini di fokuskan pada empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa (Slameto, 2010). Berikut ini hasil penelitian terkait minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA menggunakan komik digital di kelas V SDN 3 Palu.

Tabel 3. Indikator minat belajar terkait perasaan senang

No.	Pernyataan	Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1.	Belajar IPA menggunakan komik digital membuat saya bersemangat	70	80	87.5%	Sangat Tinggi
2.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas membuat komik digital pada pelajaran IPA	69	80	86.25%	Sangat Tinggi
3.	Saya merasa bahagia setelah membuat komik digital pada pelajaran IPA bersama teman saya	67	80	83.75%	Sangat Tinggi
4.	Menyelesaikan tugas IPA menggunakan komik digital menjadi lebih menyenangkan	70	80	87.5%	Sangat Tinggi
5.	Saya tidak merasa terbebani ketika membuat komik digital	70	80	87.5%	Sangat Tinggi
Rata-rata		69.2	80	86.5%	Sangat Tinggi

Pada hasil pengolahan data pada Tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa perasaan senang siswa tergolong pada kategori “sangat tinggi”, yaitu

dengan jumlah persentase 86.5%. pernyataan tertinggi terdapat pada butir pernyataan nomor 1,4 dan 5 sebesar 87.5% dan yang terendah ada pada butir pernyataan nomor 3 sebesar 83,75%.

Tabel 4. Indikator minat belajar terkait ketertarikan siswa

No.	Pernyataan	Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1.	Media komik digital mampu menarik minat saya untuk belajar IPA	75	80	93.75%	Sangat Tinggi
2.	Saya membaca kembali materi IPA yang di ajarkan pada saat membuat komik digital	44	80	55%	Rendah
3.	Komik digital dapat membuat saya belajar IPA dengan lebih mandiri	68	80	85%	Sangat Tinggi
4.	Saya semakin suka membaca pelajaran IPA dengan adanya komik digital	73	80	91.25%	Sangat Tinggi
5.	Saya menjadi ingin tahu lebih banyak tentang pelajaran IPA dengan adanya komik digital.	66	80	82.5%	Sangat Tinggi
Rata-rata		65.2	80	81.5%	Sangat Tinggi

Pada hasil pengolahan data sebagaimana terdapat dalam Tabel 4 di atas, dapat diketahui bahwa ketertarikan siswa tergolong dalam kategori “sangat tinggi” dengan jumlah persentase sebesar 81.5%. Pernyataan tertinggi terdapat pada media komik digital mampu menarik minat siswa untuk belajar IPA tergolong dalam kategori “sangat tinggi” dengan jumlah persentase sebesar 93.75%. Sedangkan pernyataan terendah terdapat pada siswa membaca kembali materi IPA yang diajarkan pada saat membuat komik digital dengan jumlah persentase sebesar 55%.

Tabel 5. Indikator minat belajar terkait perhatian siswa

No.	Pernyataan	Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1.	Gambar pada komik digital mengganggu saya untuk memahami	69	80	86.25%	Sangat Tinggi

No.	Pernyataan	Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase	Kategori
	materi IPA				
2.	Saya memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran IPA di depan kelas	67	80	83.75%	Sangat Tinggi
3.	Saya mendengarkan guru dengan baik saat menjelaskan cara membuat komik digital pada mata pelajaran IPA	72	80	90%	Sangat Tinggi
4.	Saya tidak mengajak teman saya berbicara ketika guru sedang menjelaskan pelajaran IPA di depan kelas	69	80	86.25%	Sangat Tinggi
5.	Saya dapat dengan cepat memahami cara membuat komik digital pada mata pelajaran IPA	72	80	90%	Sangat Tinggi
	Rata-rata	69.8	80	87.25%	Sangat Tinggi

Pada hasil pengolahan data sebagaimana terdapat dalam Tabel 5 di atas, dapat diketahui bahwa, perhatian siswa tergolong pada kategori “sangat tinggi” dengan jumlah persentase sebesar 87.25%. Pernyataan tertinggi terdapat pada siswa mendengarkan guru dengan baik saat menjelaskan cara membuat komik digital pada pelajaran IPA dan siswa dapat dengan cepat memahami cara pembuatan komik digital pada mata pelajaran IPA, dengan jumlah persentase sebesar 90%. Sedangkan pernyataan terendah terdapat pada siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran IPA di depan kelas, dengan jumlah persentase sebesar 83.75%.

Tabel 6. Indikator minat belajar terkait keterlibatan siswa

No.	Pernyataan	Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1.	Saya aktif menjawab ketika guru bertanya tentang pelajaran IPA pada saat proses pembelajaran	72	80	90%	Sangat Tinggi
2.	Saya aktif bertanya ketika belajar IPA menggunakan komik digital	60	80	75%	Tinggi
3.	Menggunakan komik digital pada mata pelajaran IPA memudahkan	65	80	81.25%	Sangat Tinggi

No.	Pernyataan	Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase	Kategori
	saya untuk menjawab soal yang diberikan				
4.	Saya merasa mudah bekerja sama dengan teman saya untuk membuat komik digital pada pelajaran IPA	67	80	83.75%	Sangat Tinggi
5.	Saya berperan aktif dalam membuat komik digital pada mata pelajaran IPA	69	80	86.25%	Sangat Tinggi
	Rata-rata	66.6	80	83.25%	Sangat Tinggi

Pada hasil pengolahan data sebagaimana terdapat dalam Tabel 6 di atas, dapat diketahui bahwa, keterlibatan siswa tergolong pada kategori “sangat tinggi” dengan jumlah persentase sebesar 83.25%. Pernyataan tertinggi terdapat pada pernyataan siswa aktif menjawab ketika guru bertanya tentang pelajaran IPA pada saat proses pembelajaran, dengan jumlah persentase 90%. Sedangkan pernyataan terendah terdapat pada siswa aktif bertanya ketika belajar IPA menggunakan komik digital. Minat belajar siswa dapat digambarkan kembali pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Minat Siswa

Berdasarkan gambar 1 di atas dapat diketahui bahwa minat belajar IPA menggunakan komik digital pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 3

Palu berada dalam kategori sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari persentase minat pada setiap indikatornya.

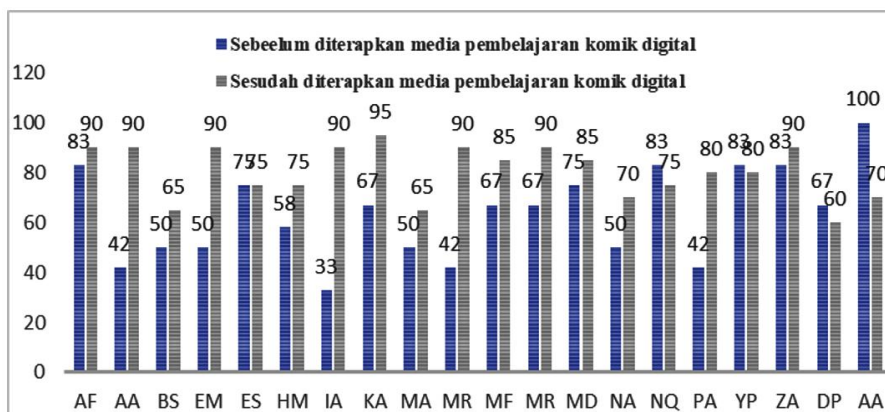
b. Hasil Belajar

1. Ketuntasan Individu

Ketuntasan individu nilai ulangan pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN 3 Palu sebelum diterapkan media pembelajaran komik digital terdapat 7 siswa yang nilainya di atas KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 70 , sedangkan 13 lainnya berada di bawah KKM. Sedangkan setelah di terapkannya media pembelajaran komik digital sebanyak 19 siswa nilainya mencapai KKM yang sudah ditetapkan yaitu ≥ 70 , sedangkan satu orang siswa tidak mencapai KKM.

2. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal nilai ulangan pada mata pelajaran siswa kelas V SDN 3 Palu sebelum diterapkan media pembelajaran komik digital sangat rendah, yaitu sebesar 35%. Sedangkan setelah di terapkan media pembelajaran komik digital, nilai ketuntasan klasikal siswa meningkat sangat tinggi menjadi 95%. Adapun kriteria persentase ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 2.



Gambar 2. Grafik hasil belajar siswa

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital.

c. Observasi

Tabel 7. Hasil observasi

Indikator	Hasil Observasi
Perasaan Senang	Pada saat proses pembelajaran siswa terlihat senang karena akan mempelajari hal baru bagi mereka.
Ketertarikan Siswa	Selama jalannya proses pembelajaran siswa terlihat sangat tertarik. Hal ini dikarenakan siswa yang antusias dan penasaran dengan cara pembuatan komik digital menggunakan Tab mereka.
Perhatian Siswa	Perhatian siswa pada saat jalannya proses pembelajaran sangat baik. Siswa cepat paham dengan apa yang di ajarkan, mulai dari materi yang disampaikan dan langkah - langkah dalam membuat komik.
Keterlibatan Siswa	Siswa sangat terlibat selama proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa aktif bertanya terkait dengan materi yang disampaikan, tidak ada siswa yang melamun. Siswa berperan besar dalam pembuatan komik itu sendiri. Tugas- tugas yang diberikan kepada siswa dapat mereka kerjakan dengan baik. siswa juga dapat bekerja sama dengan baik bersama teman-temannya.

d. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa, minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA menggunakan komik digital sangat baik. Dilihat dari respon siswa saat di tanya apakah media komik digital menarik minat mereka untuk belajar IPA. Siswa menjawab “iya kak, soalnya saya memang suka menggambar jadi lebih seru kalau belajar dengan komik”. Siswa lainnya menjawab “saya semangat kalau belajar IPA pakai komik”. Dilihat dari respon siswa tersebut diketahui bahwa media komik digital dapat menarik minat belajar IPA mereka. Ketika siswa di tanya saat belajar menggunakan komik digital mereka merasa bersemangat atau tidak, siswa menjawab “saya semangat belajar IPA pakai komik”. Siswa lain juga menjawab “waih semangat sekali saya kak ... pakai komik belajar jadi seru”. sementara siswa lainnya menjawab “semangat kak, apalagi kalau saya yang buat komiknya”. Berdasarkan

respon siswa tersebut diketahui bahwa penggunaan komik digital mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Untuk mengetahui perhatian siswa selama proses pembelajaran peneliti mengajukan pertanyaan apakah siswa memperhatikan saat guru menjelaskan materi IPA di depan kelas. Respon siswa terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti yaitu, "iya, saya memperhatikan guru saat di depan kelas". Peneliti bertanya kepada siswa apakah mengerjakan tugas menggunakan komik digital menyenangkan atau tidak. Siswa menjawab "senang sekali kak", begitu juga dengan dua orang siswa lainnya. Respon tersebut menandakan perasaan senang siswa yang baik pada saat belajar IPA menggunakan komik digital.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data angket, minat belajar siswa menunjukkan kategori "sangat tinggi" pada setiap indikator yang diukur. Indikator-indikator tersebut mencakup empat aspek utama dalam minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa. Nilai yang sangat tinggi pada masing-masing indikator ini mengindikasikan bahwa penggunaan media komik digital dalam pelajaran IPA memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Pada aspek hasil belajar, kemampuan kognitif siswa teridentifikasi berada pada tingkatan memahami (C_1) hingga menganalisis (C_4). Ketuntasan belajar siswa mencapai 95%, yang menunjukkan hasil yang sangat baik. Peningkatan ini sebesar 60% dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaan media komik digital. Peningkatan ini yang menunjukkan bahwa media komik digital berperan besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran menunjukkan bahwa perhatian dan keterlibatan siswa sangat baik. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan tampak sangat tertarik saat mengerjakan tugas menggunakan komik digital. Siswa tidak menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPA maupun dalam proses pembuatan komik digital dengan bantuan modul ajar yang disediakan. Selain itu, siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok, khususnya saat membuat komik digital dengan materi IPA. Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab

selama proses pembelajaran semakin memperlihatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang disajikan melalui media gambar dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik dengan cara visual sehingga menciptakan memori pada beberapa fenomena yang terjadi (Gumilang et al., 2019).

Hasil wawancara siswa juga mengungkapkan bahwa penggunaan komik digital membuat pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Siswa merasa lebih terlibat dan tertarik dalam pembelajaran karena mereka dapat berpartisipasi langsung dalam pembuatan komik digital. Penggunaan media digital ini memberikan pengalaman baru dalam belajar yang turut meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya. Rahmah & Afifa (2023) menyatakan bahwa salah satu kesulitan yang dialami siswa dalam pelajaran IPA adalah kurangnya penggunaan media yang relevan dan inovatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital sangat efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Selain memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, media komik digital juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Lebih lanjut, hasil penelitian Pramesti et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, yang berdampak positif pada hasil belajar. Kreativitas siswa dalam membuat komik pelajaran IPA secara berkelompok semakin memperkuat proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Temuan ini mendukung penelitian Mawarsih et al., (2024) bahwa media komik digital tidak hanya mengedepankan pemahaman teks, tetapi juga merangsang kreativitas siswa dan meningkatkan interaksi mereka dalam pembelajaran.

Hasil penelitian Indriani (2024) juga menunjukkan bahwa media berbasis komik digital dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian sebelumnya oleh Ningsih et al., (2023) juga menunjukkan bahwa media komik digital tidak hanya efektif dalam menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, guru IPA perlu mempertimbangkan penggunaan teknologi digital dalam

meningkatkan hasil belajar dan keterampilan digital siswa (Rahmah et al., 2024). Menurut Wong et al., (2020) pendidik perlu fokus pada keterlibatan siswa di awal pembelajaran dan memastikan bahwa aktivitas pembelajaran terus memikat perhatian mereka yang pada akhirnya akan mengarah pada minat berkelanjutan terhadap subjek tersebut. Namun demikian, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, melainkan juga mengintegrasikan elemen kolaborasi dan kreativitas dalam pembuatan komik. Hal ini lebih menonjolkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan media komik digital sebagai sarana yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dalam menyusun materi pembelajaran memberikan kontribusi baru dalam penggunaan media komik digital.

Dengan demikian, secara keseluruhan, penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPA tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, kreatif dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik digital memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPA efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media ini berhasil mendorong siswa untuk lebih terlibat, tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media komik digital juga meningkatkan pemahaman materi pelajaran dan memfasilitasi pembelajaran yang kreatif serta kolaboratif. Secara keseluruhan, media komik digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa yang menjadikannya sebagai metode yang relevan dan inovatif di era digital.

Daftar Referensi

Akib, Z., Diniati, E., Jaiyaroh, S., & Khotimah, S. (2013). *Penelitian Tindakan*

Kelas Untuk SMA, SMP dan SMK. Bandung: Alam Widya

- Al Farissi, F., Ahsanu, M., & Kariadi, M. T. (2024). Digital Comics as Learning Media to Improve Students' Vocabulary Mastery. *JELLE: Journal of English Literature, Linguistic, and Education*, 5(1), 1-7. <https://doi.org/10.31941/jele.v5i01.3941>
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103-115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Djaali, D (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fuadi, A., Rahmah, N., Mole, P. N., Harahap, H. H., PMat, M., Yudhanegara, D., ... & Ramayani, N. (2021). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Riau: CV. DOTPLUS Publisher.
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019) .Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185-196. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.860>
- Hasan, M., Tahrir, T., Fuadi, A., Mawaddah, I. A., Khasanah, U., Jayanti, D., Susanti, S., Ridha, Z., Trisnawati, S. N. I., Rahmah, N., Syahfitri, D., Fitriani, A., Fahrurnisa, F., Inanna, I., Nuraisyiah, N., & Rodliyah, I. (2021). *Teori-Teori Belajar*. Sukoharjo: Penerbit Tahta Media. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/493>
- Hermawan, A. H. (2006). Studi Evaluasi Penyelenggaraan Program S-1 PGSD Dual Mode Universitas Pendidikan Indonesia.
- Indriani, I. (2024). Media Aplikasi Comica sebagai Strategi Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pembelajaran IPA MI/SD. *FASHLUNA: Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 5(2), 64-73. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v5i2.683>
- Mawarsih, P. B., Hidayati, I. E., Pairin, U., & Indarti, T. (2024). The Impact of Using Digital Comic as A Media for Learning Short Stories. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 9(3), 387-394. <https://doi.org/10.33394/jtp.v9i3.11445>
- Mudjiono, M., & Dimiyati, D. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka

Cipta.

- Ningsih, L. A., Zahra, A. S., Saputra, M. A., Wahyuningsih, S., Aisyah, S. N., & Marini, A. (2023). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Hasil Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 99-106. <https://mail.bajangjournal.com/index.php/IPDSH/article/view/6785>
- Patigu, Y. P. W., Rahmah, N., & Zulfuraini, Z. (2024). Literasi Sains dan Digital dalam Pembelajaran IPA. *Journal of Education Research*, 5(3), 3103-3110. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1404>
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285-294. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80447>
- Puriasih, K. N., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(2), 367-375. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v10i2.48575>
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413-420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Rahmah, N., & Afifa, N. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 929-956. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1264>
- Rahmah, N., Hariana, K., Muchdar, M., Asriani, A., Aprilia, A., & Khotimah, K. (2024). Pengembangan Modul Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Kaili di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 79-95. <https://e-journal.ejournal.metrouniv.ac.id/elementary/article/view/9289>
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2020). Developing Digital Comics as Character Learning Media for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(2), 47-53. <https://doi.org/10.17977/um048v26i2p47-53>
- Sabri, A. (2007). *Strategi Belajar Mengajar & Micro Teaching*. Ciputat: PT. Quantum Teaching.

- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada
- Slameto, S. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, D., & Wijayanti, I. E. (2018). Analisis Keterampilan Metakognitif pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan melalui Model Pembelajaran Pemecahan Masalah. *EduChemia (Jurnal Kimia dan Pendidikan)*, 3(2), 206-221. <https://doi.org/10.30870/educhemia.v3i2.3729>
- Sudjana, N. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D'*. Bandung: Alfabeta.
- Wong, L. H., Chan, T. W., Chen, W., Looi, C. K., Chen, Z. H., Liao, C. C., ... & Wong, S. L. (2020). IDC Theory: Interest and the Interest Loop. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 15(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s41039-020-0123-2>

