



Analisis Literatur: Efektivitas Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman IPAS Siswa Sekolah Dasar

Elsa Dwi Kautama¹; Nuni Widiarti²; Sri Sumartiningsih³

^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

¹Correspondence Email: elsadwikautama@students.unnes.ac.id

Article Info

Received: September 9, 2025
Accepted: March 8, 2026
Published: March 30, 2026

Keywords

Science;
Digital Comics;
Learning Interest;
Conceptual Understanding

Abstract

Science (IPAS) learning in elementary schools still faces challenges, particularly the low level of students' learning interest and conceptual understanding. The development of digital technology has opened opportunities for engaging, interactive learning media, one of which is digital comics. This study aims to analyze the effectiveness of digital comic media in improving elementary school students' conceptual understanding and interest in science, and to identify contextual factors that influence its effectiveness. This study employed a Systematic Literature Review (SLR) method with a qualitative-descriptive approach. Article searches were conducted using the Publish or Perish (PoP) application with the Google Scholar database for the period 2020–2025 using the keywords "digital comics," "learning interest," and "understanding of science concepts." Of the 100 articles identified, a selection process based on inclusion criteria resulted in seven relevant articles for analysis. The results of the literature synthesis indicate that digital comics generally have a positive effect on conceptual understanding through engaging visualizations and narratives contextualized to students' everyday lives. In addition, this media has been shown to foster students' interest in learning, motivation, and active involvement in science. However, its effectiveness is influenced by several factors, including media design, the learning model used, and student and classroom characteristics. Therefore, further research is recommended to conduct larger-scale experiments and long-term studies to examine the sustainability of its impact.

Kata Kunci	Abstrak
IPAS; Komik Digital; Minat Belajar; Pemahaman Konsep.	<p><i>Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPAS) di sekolah dasar masih menghadapi tantangan berupa rendahnya minat belajar dan pemahaman konsep siswa. Perkembangan teknologi digital membuka peluang untuk pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya komik digital. Penelitian memiliki tujuan untuk menganalisis efektivitas media komik digital guna meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS, serta mengidentifikasi faktor kontekstual yang memengaruhi efektivitasnya. Penelitian menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan kualitatif-deskriptif melalui penelusuran artikel menggunakan aplikasi Publish or Perish (PoP) dengan basis data Google Scholar pada periode 2020–2025 menggunakan kata kunci “komik digital”, “minat belajar”, dan “pemahaman konsep IPAS”. Dari 100 artikel yang ditemukan, dilakukan proses seleksi berdasarkan kriteria inklusi sehingga diperoleh tujuh artikel yang relevan untuk dianalisis. Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa komik digital secara umum memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep melalui visualisasi dan narasi yang menarik serta kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Di samping itu, media ini juga terbukti mampu menumbuhkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPAS. Namun, efektivitas tersebut dipengaruhi oleh faktor seperti desain media, model pembelajaran yang digunakan, serta karakteristik siswa dan kelas. Dengan demikian, penelitian selanjutnya disarankan melakukan eksperimen dengan skala yang lebih luas dan melakukan penelitian jangka panjang untuk menguji keberlanjutan dampaknya.</i></p>

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar (SD) banyak menyongsong kesulitan berupa rendahnya minat belajar dan pemahaman konsep siswa. Beberapa penelitian menyatakan bahwa materi IPAS di SD cenderung diajarkan secara konvensional, guru-sentris, sedangkan siswa banyak beraktivitas secara pasif (Sulistriyaniva, Gunansyah & Nasution, 2024).

Berdasarkan data skala internasional dari PISA 2022 diketahui bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam bidang literasi sains masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hanya sekitar 34% siswa Indonesia yang mencapai tingkat kompetensi dasar dalam pelajaran sains, yang jauh lebih rendah dibandingkan 76% rata-rata negara-negara OECD. Selain itu, hampir tidak ada siswa yang mampu mencapai tingkat kompetensi tertinggi dalam sains (Level 5–6) yang menunjukkan kemampuan berpikir ilmiah yang kompleks dan kreatif. Selanjutnya, rata-rata skor sains siswa Indonesia berada di tingkat rendah, sekitar 383 poin, yang jauh di

bawah standar OECD. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan proses belajar mengajar yang mampu memperkuat pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis para siswa (OECD, 2023).

Data hasil Asesmen Nasional (AN) yang dilaksanakan oleh Kemendikbudristek juga menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam kompetensi dasar minimum, terutama literasi dan numerasi, belum merata dan masih menghadapi berbagai tantangan. Misalnya, data AN 2024 menunjukkan bahwa meskipun terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai standar minimal dalam kemampuan baca tulis dan matematika dibandingkan sebelumnya, hasil tersebut belum maksimal dan berbeda-beda di setiap daerah, sehingga meningkatkan kualitas belajar masih menjadi hal yang harus diperhatikan (Kemendikbudristek, 2024).

Pada saat bersamaan, era digital dan perkembangan media pembelajaran menawarkan peluang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Salah satu bentuk media yang mulai banyak dikembangkan adalah komik digital yaitu media pembelajaran berbasis cerita bergambar digital yang memadukan teks, gambar, terkadang suara atau animasi ringan yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, serta pemahaman konsep (Mulia & Kristin, 2023; Tristaningrat & Ariyana, 2025).

Namun demikian, meskipun terdapat beberapa penelitian mengenai penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPA atau IPS, literatur yang secara spesifik menganalisis efektivitas komik digital dalam konteks IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Terlebih lagi, sebagian besar penelitian berfokus pada aspek hasil belajar (kognitif) atau motivasi saja, dan belum banyak yang meninjau secara simultan variabel pemahaman konsep dan minat belajar di ranah IPAS dengan komik digital sebagai media.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis literatur terhadap bukti empiris terkait efektivitas komik digital dalam meningkatkan minat belajar serta pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini juga akan mengidentifikasi berbagai variabel moderasi atau kontekstual yang ditemukan pada studi sebelumnya (misalnya model pembelajaran, desain komik digital, dan tingkat kelas). Dengan mensintesis temuan-temuan sebelumnya, penelitian ini menyusun kerangka konseptual terkait peran komik digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Studi ini memprioritaskan pemetaan dan interpretasi hasil penelitian terdahulu untuk mendasari penelitian empiris selanjutnya, sehingga tidak melakukan pengujian hipotesis secara langsung.

Penelitian ini tergolong penting karena pada era globalisasi dan digitalisasi, guru dan praktisi pendidikan memerlukan bukti terkini mengenai alat atau sarana pembelajaran inovatif yang sesuai untuk generasi digital, termasuk komik digital. Kemajuan dalam teknologi informasi telah mengubah paradigma pendidikan, mewajibkan siswa memiliki kemampuan literasi digital, berpikir kritis, dan keterampilan memanfaatkan teknologi secara produktif sebagai bagian dari kompetensi pembelajaran abad ke-21 (Kurniawati & Baroroh, 2016). Dalam hal ini, pemanfaatan media digital yang menarik dan kontekstual menjadi strategi penting untuk meningkatkan partisipasi siswa sekaligus memfasilitasi mereka dalam proses membangun pengetahuan yang lebih bermakna (Sulistyowati & Asriati, 2024).

Selain itu jika terbukti efektif, komik digital dapat menjadi salah satu solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada lingkungan yang menghadapi kendala seperti kurangnya minat dan pemahaman siswa. Media berbasis visual dan naratif seperti komik digital dinilai dapat memberi kemudahan dalam menjelaskan konsep melalui gambar dan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman mereka (Faris et al., 2025). Melalui analisis literatur dan identifikasi kesenjangan penelitian, studi ini diharapkan dapat menyediakan landasan teoritis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran inovatif dan penelitian lebih lanjut dalam konteks pendidikan karakter, literasi digital, dan pembelajaran STEM-sosial di tingkat sekolah dasar.

Beberapa penelitian menunjukkan hasil positif mengenai penggunaan komik digital dalam pembelajaran. Secara umum, komik digital dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa untuk memahami konsep melalui kombinasi unsur visual dan narasi yang lebih menarik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mulia & Kristin (2023) yang menemukan bahwa media komik digital pada pembelajaran IPS kelas 4 efisien dalam menumbuhkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Tristianingrat & Ariyana (2025) membuktikan bahwa komik digital juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah dan hasil belajar IPA siswa kelas 4. Selain itu, komik digital interaktif berbasis literasi untuk topik kerja sama ASEAN di kelas 6 IPS yang dikembangkan oleh Wijayanti, Wulandari, & Setyaningsih (2025) memperoleh respon sangat positif dari siswa karena penyajian materi dalam komik dianggap lebih menarik dan mudah dipahami.

Perbandingan berbagai temuan menunjukkan bahwa komik digital efektif digunakan sebagai media visual yang menarik dan sebagai sarana untuk memfasilitasi keterlibatan

kognitif dan afektif siswa. Akan tetapi, Sulistriyaniva et al., (2024) mengidentifikasi bahwa penelitian mengenai penggunaan komik digital di IPS SD masih terbatas, khususnya yang berfokus pada pengaruhnya terhadap minat belajar. Sejauh ini sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media atau peningkatan hasil belajar, sehingga analisis mengenai pemahaman konsep dan minat belajar siswa masih perlu dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan analisis literatur yang lebih mendalam untuk memetakan temuan penelitian yang ada dan mengidentifikasi kesenjangan penelitian terkait efektivitas komik digital dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, beberapa faktor kontekstual yang memiliki potensi untuk memengaruhi kinerja komik digital masih belum dianalisis secara menyeluruh. Faktor-faktor tersebut dapat dianggap sebagai variabel moderasi, yaitu variabel yang memengaruhi seberapa kuat atau arah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dalam suatu penelitian (Baron & Kenny, 1986). Dalam konteks penelitian pendidikan, variabel moderasi dapat berupa karakteristik media, strategi pembelajaran, atau karakteristik siswa yang dapat memperkuat atau melemahkan pengaruh suatu intervensi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa (Ghozali, 2021). Dalam kajian ini, beberapa variabel moderasi yang relevan meliputi desain komik digital (misalnya tingkat interaktivitas, kualitas visual, serta alur naratif), model atau strategi pembelajaran yang digunakan guru, serta karakteristik kelas atau tingkat perkembangan siswa yang berkaitan dengan tahap perkembangan kognitif dan minat belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini menyajikan kebaruan melalui analisis literatur yang mengkaji dua variabel utama, yaitu pemahaman dan minat belajar dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar melalui penggunaan komik digital, serta menyoroti peran variabel moderasi meliputi desain media, model pembelajaran, dan kondisi kelas sebagai faktor tambahan yang memengaruhi efektivitas penggunaannya.

B. Metode

Penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) sebagai bentuk analisis literatur yang dilakukan secara sistematis, terstruktur, dan transparan untuk mengidentifikasi, menyeleksi, serta mensintesis penelitian-penelitian empiris yang relevan dengan topik penelitian (Munib & Wulandari, 2021). Teknik SLR dilakukan melalui lima tahapan, yaitu: (1) menetapkan pertanyaan penelitian, (2) mencari artikel yang sesuai, (3) melakukan seleksi terhadap artikel yang sudah dikumpulkan, (4) menyajikan dan mengolah data hasil seleksi, dan (5) menginterpretasi hasil temuan dan menghasilkan

kesimpulan akhir. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian yaitu kualitatif-deskriptif, dengan pertimbangan secara metodologis bahwa penelitian mengenai komik digital di sekolah dasar menunjukkan beragam desain (eksperimen, quasi-eksperimen, R&D, PTK), instrumen, serta indikator pengukuran, yang menjadikan agregasi statistik meta-analitik sulit dilakukan. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif-deskriptif dipilih untuk memungkinkan peneliti memperoleh gambaran menyeluruh mengenai tren, efektivitas, serta kesenjangan penelitian yang ada tanpa melakukan observasi atau pengumpulan data langsung di lapangan.

Penelusuran artikel dilakukan melalui bantuan aplikasi Publish or Perish (PoP) dengan database jurnal Google Scholar untuk mencari publikasi artikel ilmiah dalam lima tahun terakhir (2020-2025). Pencarian dilakukan dengan kata kunci “Komik digital”, “Minat belajar”, “Pemahaman Konsep IPAS”, dan “Tinjauan Literatur”. Penelusuran dibatasi dengan jumlah 100 artikel, kemudian dari jumlah tersebut dilakukan seleksi terhadap 50 artikel sesuai dengan kata kunci dan memenuhi kriteria inklusi berikut: (a) penelitian komik atau komik digital di mata pelajaran SD, (b) publikasi lima tahun terakhir (2020-2025) dengan tujuan untuk menjamin relevansi dan informasi terkini bahan analisis (Jiddan & Arsy, 2025), (c) mengukur variabel pemahaman konsep dan/atau minat belajar. Sehingga dari jumlah yang dipilih tersebut diperoleh tujuh artikel yang sesuai dengan kriteria dan relevan untuk dianalisis dalam penelitian ini.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan tahapan penelusuran dan seleksi artikel yang telah dilakukan melalui aplikasi *Publish or Perish* (PoP) dengan database *Google Scholar*, diperoleh tujuh artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan relevan dengan fokus penelitian mengenai efektivitas komik digital terhadap minat belajar dan pemahaman konsep IPAS siswa Sekolah Dasar. Selanjutnya dilakukan analisis secara sistematis pada tujuh artikel tersebut untuk mengidentifikasi karakteristik penelitian, fokus variabel, serta temuan utamanya. Ringkasan hasil seleksi dan analisis artikel disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Analisis Jurnal Efektivitas Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman IPAS

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian dan Telaah
1.	Mardiana & Agung (2024)	Komik Digital Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD.	Media komik digital berbasis PBL valid ($\geq 90\%$) dan efektif meningkatkan hasil belajar IPAS (uji-t signifikan).

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian dan Telaah
2.	Rusdiana & Febrianto (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuzu (Wujud Zat dan Perubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD	<p>Hasil telaah: Penelitian menegaskan efektivitas integrasi komik digital dan model PBL dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Fokus pada peningkatan hasil belajar, akan tetapi belum mengkaji dampak jangka panjang dan aspek karakter.</p> <p>Validasi ahli sangat layak (4,5–4,6). N-Gain 0,74 (efektif). Terjadi peningkatan motivasi belajar signifikan.</p> <p>Hasil telaah: Menunjukkan bahwa komik digital efektif meningkatkan motivasi belajar. Berbasis platform digital (Pixton) yang adaptif dengan Kurikulum Merdeka. Variabel utama fokus pada motivasi, bukan pada hasil belajar kognitif mendalam.</p>
3.	Mekalungi & Muhibin (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Kearifan Lokal Berbasis Smartphone Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar	<p>Produk layak digunakan berdasarkan validasi ahli dan respon siswa. Meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar IPS.</p> <p>Hasil telaah: Penelitian memperkuat integrasi nilai kearifan lokal dalam komik digital. Kontribusi pada pembelajaran kontekstual. Akan tetapi uji efektivitas kuantitatif belum dominan dilaporkan.</p>
4.	Sulistriyaniva et al. (2024)	Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Literature Review	<p>Dari telaah 14 artikel, disimpulkan bahwa komik digital efektif meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, hasil belajar, dan karakter siswa.</p> <p>Hasil telaah: Studi SLR yang dilakukan dapat menguatkan temuan empiris bahwa komik digital berdampak</p>

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian dan Telaah
			positif multidimensi. Mengidentifikasi aspek yang perlu diperhatikan: bahasa, ilustrasi, dan kualitas desain. Memberikan pemetaan tren riset.
5.	Taufiq, Khotimah, Prastiyono & Riyadi (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran IPS terhadap Minat Belajar Siswa SMP	Validasi materi 80%, media 88,23%. Praktis (93,33%). Minat belajar tinggi (64,23%). Hasil telaah: Penelitian menunjukkan komik digital efektif meningkatkan minat belajar. Fokus pada jenjang SMP dan variabel minat. Uji efektivitas lebih menitikberatkan pada respon siswa daripada uji statistik inferensial mendalam.
6.	Sari Y., Sari R., Sumantri, & Marini (2021)	Development of digital comic for science learning in elementary school	Komik digital sains berbasis model Plomp dinyatakan valid dengan rata-rata 3,78 dan praktis dari respon guru 3,82; siswa 3,68. Produk berupa aplikasi Android (.apk) yang dapat digunakan offline dan online. Hasil telaah: Penelitian menegaskan bahwa komik digital berbasis aplikasi efektif sebagai media pembelajaran IPA SD. Kontribusi utama pada aspek desain sistematis media digital dan mobile learning. Akan tetapi, penelitian belum menguji pengaruh langsung terhadap hasil belajar siswa secara statistik inferensial.
7.	Indawati et al. (2024)	Development of Interactive Comic Media with a Contextual Approach to Social Science Learning for Primary School	Pengembangan menggunakan model Borg & Gall (10 tahap) dengan hasil validitas tinggi: ahli materi 94%, bahasa 74%, media 90%, guru 98%. Rata-rata nilai siswa 90 (melampaui KKM 70). Media dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas III SD.

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian dan Telaah
			Hasil telaah: Penelitian menunjukkan efektivitas komik interaktif berbasis pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Keunggulan metode ini adalah integrasi narasi interaktif. Dengan pengujian luas di empat sekolah dan pendekatan kuantitatif, studi ini memperkuat literatur pembelajaran IPS berbasis teknologi di Sekolah Dasar.

Penggunaan media pembelajaran komik digital dalam dunia pendidikan menunjukkan arus perubahan yang positif salah satunya pada tingkat pendidikan dasar. Dari hasil telaah yang dilakukan, efektivitas tersebut tidak hanya disebabkan oleh format digitalnya, tetapi juga oleh cara media tersebut dirancang dan diintegrasikan dalam strategi pembelajaran. Secara komparatif, penelitian Mardiana & Agung (2024) serta Indawati et al. (2024) menunjukkan pengaruh yang kuat terhadap pemahaman konsep karena komik digital diintegrasikan dengan model pembelajaran aktif (PBL dan pendekatan kontekstual). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar bukan hanya didorong oleh visualisasi naratif, tetapi juga oleh aktivasi proses berpikir kritis dan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Mardiana & Agung (2024) dalam materi “Indonesiaku Kaya Hayatinya” untuk siswa kelas V Sekolah Dasar menunjukkan bahwa produk komik digital berbasis masalah terbukti efektif melalui uji-t yang signifikan perbedaan sebelum dan setelah penerapan media. Sementara itu, Sulistriyaniva et al. (2024) menemukan melalui review literatur bahwa komik digital efisien dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar IPS di SD, terlihat adanya hubungan antara kualitas desain (ilustrasi, bahasa, dan penyajian) dengan capaian kognitif siswa. Dengan demikian, literatur bukan hanya menunjukkan bahwa komik digital efektif, akan tetapi juga menunjukkan bahwa efektivitas tersebut masih bersifat kondisional bergantung pada kualitas desain dan pendekatan pedagogis yang digunakan.

Terkait minat belajar, sejumlah penelitian juga menemukan bahwa komik digital mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar IPAS di kelas. Dalam penelitian Taufiq, Khotimah, Prastiyono & Riyadi (2023) dikemukakan bahwa media komik digital layak digunakan dan “menumbuhkan minat belajar yang tinggi” di antara

siswa SMP. Meskipun konteksnya pada jenjang SMP dan berbeda, secara komparatif hal ini memperkuat argumen bahwa karakter visual-naratif komik digital memiliki daya tarik lintas usia terutama pada jenjang SD yang potensi peningkatan minat belajar melalui media ini dinilai besar. Penelitian oleh Mekalungi & Muhibin (2025) juga menunjukkan bahwa komik digital berlandaskan kearifan lokal memberi kemudahan juga kemenarikan sehingga siswa merasa lebih ingin belajar materi IPS. Jika dibandingkan dengan penelitian Rusdiana & Febrianto (2024) yang memperoleh N-Gain 0,74 (kategori efektif), dapat dilihat bahwa komik digital secara konsisten berkontribusi pada aspek motivasional, meskipun sebagian besar penelitian masih mengukur minat dan motivasi melalui instrumen persepsi, bukan analisis hubungan kausal jangka panjang.

Secara sintesis komparatif, dua kecenderungan utama yang dapat ditemukan yaitu: Pertama, penelitian yang menggabungkan komik digital dengan model pembelajaran tertentu (misalnya PBL atau kontekstual) menunjukkan hasil yang positif bagi kemampuan berpikir dibandingkan penelitian yang hanya berfokus pada validitas dan kepraktisan media tersebut. Kedua, hampir seluruh penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat dan motivasi belajar, tetapi belum seluruhnya menguji bagaimana peningkatan tersebut mampu memengaruhi pemahaman konsep secara mendalam. Hal ini menunjukkan adanya potensi hubungan antara minat belajar dan hasil belajar yang masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memperjelas tingkat keterkaitan keduanya.

Dalam konteks pembelajaran IPAS di SD, analisis literatur menunjukkan bahwa komik digital paling efektif jika dimaksudkan untuk mengakomodasi gaya belajar siswa (visual-naratif), serta dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran interaktif (misalnya diskusi, penugasan kelompok). Sebagai contoh, penelitian pada materi "Wujud Zat dan Perubahannya" kelas IV SD menggunakan komik digital berbasis Pixton menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,74 (kategori efektif) dan peningkatan skor rata-rata 9,50 poin (Rusdiana & Febrianto, 2024). Hal ini memperlihatkan bahwa media ini bukan hanya menarik, tetapi juga memberikan peningkatan yang nyata dalam ranah kognitif dan motivasional.

Meskipun demikian, ada batasan yang perlu dicermati. Mayoritas penelitian yang tersedia merupakan studi pengembangan (R&D) atau quasi-eksperimen dengan sampel terbatas dan durasi penelitian yang singkat. Studi longitudinal, eksperimen skala besar, maupun analisis struktural mengenai hubungan antara minat dan pemahaman masih relatif sedikit ditemukan. Sebagai contoh, penelitian Mardiana & Agung, (2024) adalah pengembangan komik digital dengan uji lapangan kelas V SD, namun belum menjangkau banyak sekolah atau lembaga berbeda. Selain itu, sebagian literatur masih kurang

menyajikan data kuantitatif terperinci tentang variabel minat belajar atau efek jangka panjangnya. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang signifikan terutama dalam menguji keberlanjutan dampak komik digital dan generalisasinya pada konteks sekolah yang lebih luas.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital memiliki potensi kuat dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa SD dalam pelajaran IPAS. Namun, sintesis literatur menunjukkan bahwa efektivitas tersebut tidak bersifat universal, akan tetapi bergantung pada integrasi pedagogis, kualitas desain, serta relevansi kontekstual materi. Oleh karena itu, praktisi pendidikan hendaknya memperhatikan aspek desain dan strategi pembelajaran yang menyertainya. Sementara untuk penelitian berikutnya disarankan untuk melakukan penelitian skala besar dan jangka panjang guna menguji generalisasi dan keberlanjutan efeknya.

D. Penutup

Berdasarkan hasil analisis terhadap artikel yang ditelaah, dapat disimpulkan bahwa komik digital ialah sarana atau alat pembelajaran yang efektif guna meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Penelitian menyatakan bahwa penggunaan komik digital mendukung siswa untuk memahami konsep yang abstrak melalui penyajian visual dan naratif yang menarik serta kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Media ini tidak hanya bermanfaat sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana afektif untuk menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Efektivitas komik digital bergantung pada kualitas desain, konteks penerapan, dan integrasi dengan model pembelajaran yang tepat. Keterpaduan dengan pendekatan aktif seperti problem-based learning dan penggunaan bahasa sesuai tingkat perkembangan anak menjadi kunci keberhasilannya. Secara sintesis, komik digital terbukti mampu meningkatkan motivasi sekaligus mendukung capaian kognitif, meskipun dampaknya masih bergantung pada kualitas desain, strategi pedagogis, dan konteks implementasi di kelas. Secara praktis, pendidik disarankan untuk mengembangkan dan menggunakan komik digital yang dirancang dengan ilustrasi, bahasa, dan alur narasi yang sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa serta dipadukan dengan aktivitas yang interaktif. Untuk riset lanjutan, diperlukan eksperimen dalam skala besar dan penelitian jangka panjang untuk menguji keberlanjutan dampak komik digital, serta analisis yang lebih dalam mengenai hubungan

antara minat belajar dan pemahaman konsep. Dengan demikian, komik digital memiliki potensi menjadi inovasi pembelajaran IPAS yang efektif apabila dirancang dan diimplementasikan secara sistematis dan kontekstual.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih pada Ibu Dr. Nuni Widiarti, S.Pd., M.Si., sebagai pembimbing dan Ibu Prof. Sri Sumartiningsih, S.Si., M.Kes., Ph.D. sebagai pengampu mata kuliah Karya Ilmiah serta pihak terkait lainnya yang telah memberikan dukungan dan saran terhadap penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan pada Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar yang telah bersedia memuat tulisan saya.

References

- Baron, R. M., & Kenny, D. (1986). The Moderator-Mediator Variable Distinction in Social Psychological Research: Conceptual, Strategic, and Statistical Considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(6), 1173–1182. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.51.6.1173>
- Faris, A., Suprapti, Inayati, N., Adwia, & Hasanah, N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 367–393. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35793>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Indawati, N., Sulistyowati, P., Andariana, F. T. P., Sari, Y. I., & Fauzan. (2024). Development of Interactive Comic Media with a Contextual Approach to Social Science Learning for Primary School. *International Journal of Social Learning*, 5(1), 43–58. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.378>
- Jiddan, M. A., & Arsy, M. A. Al. (2025). Studi Literatur Tentang Efektivitas Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Gotong Royong Pada Pembelajaran Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(2020), 570–573. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v5i1.296>
- Kemendikbudristek. (2024). Laporan Hasil Asesmen Nasional Tahun 2024. *Pusat Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek*.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51–66. <https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/2069>
- Mardiana, I. N. A., & Agung, A. A. G. (2024). Komik Digital Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi*

Guru, 7(1), 49–59. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75366>

- Mekalungi, N., & Muhibin, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Kearifan Lokal Berbasis Smartphone Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 231–240. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21936>
- Mulia, Y. A., & Kristin, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Journal on Teacher Education*, 4(4), 293–302. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i4.15106>
- Munib, A., & Wulandari, F. (2021). Studi literatur: Efektivitas Model Kooperatif Tipe Course Review Horay dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 160–172. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16154>
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2023). PISA 2022 Results: Country Note – Indonesia. *OECD Publishing*.
- Rusdiana, B., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuza (Wujud Zat danPerubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(3), 3187–3198. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1414>
- Sari, Y., Sari, R. P., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2021). Development of digital comic for science learning in elementary school. *IOP Publishing*, 1098(3), 032060. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1098/3/032060>
- Sulistriyaniva, R., Gunansyah, G., & Nasution, N. (2024). Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1323–1331. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10195>
- Sulistiyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan Teknologi untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran dan Keterlibatan Belajar di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1176–1188. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4542>
- Taufiq, M. K., Khotimah, K., Prastiyono, H., & Riyadi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Pembelajaran IPS terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, 3(2), 105–117. <https://doi.org/10.26740/penips.v3i2.54809>
- Tristaningrat, A. N., & Ariyana, I. K. S. (2025). The Effectiveness of Digital Comics in Improving Science Learning Outcomes and Scientific Attitudes of Fourth-Grade Elementary Students. *Journal of Education Technology*, 9(2), 197–204. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.98249>
- Wijayanti, N. M. N. A., Wulandari, I. G. A. A., & Sutyaningsih, A. A. A. D. (2025). Interactive Digital Comic Learning Media Based on Literacy in Social Studies Content for Elementary School Students. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 9(1), 54–64. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v9i1.94360>

