

Pengaruh Penggunaan Media E-Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 05 Muara Kandis

Regita Cahayani¹, Meldi Ade Kurnia Yusri², Septriyen Anugrah³, Reni Kurnia⁴

Universitas Negeri Padang

Email: regitacahayani2@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini berakar pada rendahnya hasil belajar siswa, yang disebabkan minimnya variasi dalam media pembelajaran. Dalam praktiknya, guru cenderung mengandalkan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media e-komik edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 05 Muara Kandis. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*, menggunakan desain *posttest only control group*. Sampel penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V di SDN 05 Muara Kandis, yang berjumlah 34 siswa. Sampel tersebut terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berupa e-komik, dan kelas kontrol yang menggunakan media yang disediakan pendidik, masing-masing terdiri dari 17 siswa. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Analisis data dilakukan dengan menggunakan t-test untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media e-komik edukatif dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji-t yang menunjukkan bahwa nilai t-hitung 2,463 lebih besar dari t-tabel 2,036, yang berarti H1 diterima dan H0 ditolak. Kesimpulannya, penggunaan media e-komik edukatif memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi konseptual dan proses, serta membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Kata Kunci: *E-komik Edukatif, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, IPAS*

PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses ini melibatkan bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Ahmad Djamaluddin & Wardana, 2019). Pembelajaran merupakan proses yang terencana dan sistematis antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Proses pembelajaran yang efektif menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media yang tepat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, media pembelajaran sangat berperan dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu

lingkungan belajar. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dan interaktif. Salah satu tantangan dalam pendidikan dasar adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat kurangnya variasi dalam penyampaian materi dan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas.

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk fondasi karakter dan pengetahuan peserta didik. Di jenjang ini, pembelajaran harus dirancang sebaik mungkin agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu mata pelajaran yang esensial adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mengintegrasikan unsur-unsur dari IPA dan IPS untuk membekali siswa dengan pemahaman menyeluruh tentang dunia alam dan sosial. Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di lapangan masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Berdasarkan temuan dan wawancara penulis bersama guru kelas V di SDN 05 Muara Kandis, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas V masih didominasi oleh penggunaan buku paket. guru menyampaikan materi secara verbal dan pasif, sehingga partisipasi serta minat belajar siswa rendah. Beberapa siswa juga menunjukkan hasil belajar di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), maka dari itu perlunya perbaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Guru juga belum secara eksplisit menyampaikan tujuan pembelajaran dan tidak menyiapkan perangkat ajar seperti modul, sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang terstruktur. Interaksi antara guru dan siswa pun cenderung pasif, dengan guru lebih sering menyampaikan materi dari depan kelas tanpa melibatkan seluruh siswa secara aktif. Selain itu, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh kegiatan mencatat dan menghafal materi, yang menyebabkan siswa merasa jenuh. Upaya pemanfaatan teknologi seperti penggunaan video pembelajaran masih belum terstandarisasi, karena guru tidak memverifikasi relevansi atau validitas sumber video tersebut. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa.

Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa sekaligus meningkatkan pemahaman konsep. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah e-komik edukatif. E-komik sebagai media pembelajaran juga didukung oleh pendekatan psikologi perkembangan. Siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret yang mencakup penggunaan logika yang memadai (Shoffa & Sukatin, 2021), yang artinya mereka lebih mudah memahami informasi yang ditampilkan secara visual dan kontekstual. E-komik adalah komik digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, yang menggabungkan elemen narasi, gambar dan suara. Media ini menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik dan kontekstual, sehingga mampu memfasilitasi gaya belajar visual dan auditori.

Teori pembelajaran Multimedia yang dikembangkan oleh Mayer (2009) mendukung efektivitas media seperti e-komik. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif jika informasi disampaikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. E-komik memanfaatkan kedua jalur ini, sehingga memungkinkan siswa membangun pemahaman lebih utuh dan bermakna. Beberapa penelitian dahulu Penelitian yang

dilakukan (Septya *et al.*, 2024) menyatakan bahwa penggunaan *e-comic* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi di sekolah dasar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Pande *et al.*, 2020) bahwa e-komik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V. Media ini juga sejalan dengan pendekatan tematik IPAS dan pembelajaran berdiferensiasi, karena dapat diadaptasikan sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan siswa. Selain itu, e-komik dapat digunakan secara fleksibel baik di sekolah maupun di rumah, dengan melibatkan peran guru dan orang tua dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media e-komik edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 05 Muara Kandis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media e-komik dalam meningkatkan pemahaman konsep serta capaian hasil belajar siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis digital di tingkat pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dengan desain penelitian *posttest only control group*. Populasi dalam penelitian ini dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 05 Muara Kandis yang mencakup kelas V.a dan kelas V.b dengan populasi yang berjumlah 34 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *sampling jenuh*, di mana anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas V.a ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sementara kelas V.b dijadikan sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes berbentuk pilihan ganda kepada kedua kelas setelah proses pembelajaran selesai. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis menggunakan t-test. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu sebelum menggunakan t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas

Soal penelitian ini dinyatakan valid jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Hasil analisis validitas menunjukkan terdapat 20 soal yang valid antara lain 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25. Sementara itu jumlah soal yang tidak valid sebanyak 5 soal yaitu item soal 1, 2, 3, 12, 16.

Hasil Analisis Deskriptif

Tabel 1. Data hasil perhitungan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol

Aspek	Eksperimen	Kontrol
	X1	X2
N	17	17
X	69,71	54,12
SD	17,42	20,81
SD2	303,46	433,06

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas untuk kedua kelas dilakukan dengan membandingkan nilai dari L-hitung dan L-tabel pada taraf nyata 0,05 dengan nilai sampel $N = 17$

Tabel 2. Pengujian Liliefors

No	Kelas	N	L hitung	L Tabel	Keterangan
1	Eksperimen	17	0,1551	0,206	Normal
2	Kontrol	17	0,1635	0,206	Normal

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kedua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki L-hitung < L-tabel, berarti data kedua kelas sampel berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 3. Pengujian Barlett

No	Kelas	α	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Keterangan
1	Eksperimen	0,05	0,2476	3,841	Homogen
2	Kontrol				

Berdasarkan tabel uji homogenitas, terlihat bahwa χ^2 hitung lebih kecil dari χ^2 tabel ($0,2476 < 3,841$). Hal ini menunjukkan bahwa varian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Hasil Uji t

Tabel 4. Uji-t

No	Kelas	Rata-rata	t-hitung	t-tabel	Kesimpulan
1	Eksperimen	69,71	2,463	2,036	Signifikan
2	Kontrol	54,12			

Berdasarkan tabel t di atas $df = (n_1 - 1) + (n_2 - 1) = 32$, maka yang dipedomani pada tabel; yaitu taraf nyata α 0,05 didapatkan nilai t tabel 2,036. Oleh karena itu, kriteria pengujian yang digunakan adalah t hitung > t tabel ($2,463 > 2,036$), hal ini menunjukkan bahwa hipotesis (H_1) diterima sedangkan (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang menggunakan media e-komik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang hanya menggunakan media konvensional atau buku paket. temuan ini mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang memanfaatkan media e-komik dan kelas kontrol yang hanya menggunakan buku paket.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 69,71, yang dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang mencapai 54,12. Melalui perhitungan t-test, diperoleh nilai t hitung = 2,463 sedangkan t tabel pada taraf signifikan α 0,05 adalah 2,036. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $2,463 > 2,036$, yang mengindikasikan bahwa hipotesis (H_1) diterima. Oleh karena itu, penggunaan media e-komik memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD Negeri 05 Muara Kandis, Kabupaten Pesisir Selatan. Temuan ini sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang diusulkan oleh Mayer (2009), yang

menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika disampaikan melalui kombinasi gambar dan teks yang saling mendukung. Media seperti e-komik berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa, karena dapat merangsang saluran visual dan verbal secara bersamaan, sehingga membantu memori kerja siswa dalam memahami materi dengan lebih mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan, terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan baik kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media e-komik edukatif memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media e-komik memiliki beberapa kelebihan yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) sebagai media pembelajaran juga didukung oleh pendekatan psikologi perkembangan. Siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret yang mencakup penggunaan logika yang memadai (Shoffa & Sukatin, 2021), yang artinya mereka lebih mudah memahami informasi yang ditampilkan secara visual dan kontekstual. (2) E-komik menyediakan konteks naratif, karakter, audio dan ilustrasi yang sesuai dengan perkembangan siswa, sehingga lebih efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Selain itu, e-komik mendukung budaya literasi digital dan visual yang saat ini sangat dekat dengan kehidupan siswa. (3) Menurut Septya (2024) menyatakan bahwa penggunaan *e-comic* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi di sekolah dasar. Dan (4) menurut Pande (2020) e-komik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil deskripsi data, analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V.A, sebagai kelas eksperimen, memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,71. Sebaliknya, nilai rata-rata kelas kontrol tercatat lebih rendah, yaitu 54,12. Pemanfaatan media e-komik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media e-komik terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi “ Oh, Lingkungan Jadi Rusak” di SDN 05 Muara Kandis, Kabupaten Pesisir Selatan. Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikan α 0,05 ditemukan $t_{\text{hitung}} = 2,463$ lebih besar dibandingkan $t_{\text{tabel}} 2,036$.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar Djamaluddin & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan : CV. Kaaffah Learning Center
- M. Shoffa Saifillah Al-Faruq & Sukatin. (2021). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Deepublish
- Pande Made Weda Angga., I Komang Sudarma., & I. Kadek Suartama. (2020). *E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas*

- V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Richard E. Mayer. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press
- Sepya Khusnia Putri., MZ., A. F. Suryaning Ati., & Oriza Zativalen. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1042–1049.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5420>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Diakses dari: <https://peraturan.bpk.go.id>. Diakses tanggal 21 Desember 2024