

## PENGUNAAN MEDIA KOMIK PADA MATERI PERISTIWA SUMPAAH PEMUDA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN 128 PALEMBANG

Ayu Aulia Zaqqia Kholfi<sup>1\*</sup>, Sardianto Markos Siahaan<sup>2</sup>, Annasriyah Masfufah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>) Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Indonesia

<sup>2</sup>) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia

<sup>3</sup>) SD Negeri 128 Palembang, Indonesia

Email: [ayu.auliazak@gmail.com](mailto:ayu.auliazak@gmail.com)<sup>\*</sup>, [mr.sardi@unsri.ac.id](mailto:mr.sardi@unsri.ac.id), [annasspd63@guru.sd.belajar.id](mailto:annasspd63@guru.sd.belajar.id)

### Article History

Submitted :  
3 Agustus 2024

Revised:  
21 Januari 2025

Accepted :  
24 Januari 2025

Published :  
07 Februari 2025

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran  
Komik  
Hasil Belajar

### Keywords:

Education medium, Comic,  
Learning outcomes

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi dari rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah. Peserta didik banyak merasa kesulitan dalam memahami konsep abstrak serta kurangnya penggunaan media yang interaktif dalam mengemas materi sejarah dikelas. Dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 128 Palembang yang berjumlah 18 peserta didik pada materi "Peristiwa Sumpah Pemuda" mata Pelajaran IPS dengan menggunakan media komik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) untuk menganalisis hasil pembelajaran dari pra siklus kemudian menerapkan perlakuan menggunakan media komik pada siklus I dan siklus II. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal evaluasi *pretest* dan *posttest*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 28% pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 68% dan siklus II mendapatkan rata-rata 78%. Kesimpulannya bahwa terdapat peningkatan signifikan dari penerapan media komik terhadap hasil belajar materi "Peristiwa Sumpah Pemuda" mata Pelajaran IPS. Model pembelajaran yang partisipatif dalam memberikan dampak positif dalam pengembangan pembelajaran yang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Abstract:** This research is motivated by the low learning outcomes of students in social studies subjects, especially historical material. Many students find it difficult to understand abstract concepts and the lack of use of interactive media in presenting historical material in class. From this problem, this study aims to improve the learning outcomes of the students of the class V in the SDN 128 Palembang, which comprises 18 participants on the material "Peristiwa Sumpah Pemuda" of the IPAS Lesson using comic media. The research method used is class action research (PTK) to analyze learning outcomes from pre-cycle then apply treatment using comic media on cycle I and cycle II. The instruments used in this study were pretest and posttest evaluation questions. Data was collected through student learning outcomes tests. The results of the research show that in pre-cycle obtaining the average value of learning outcome of the pupils is 28% in the Cycle I obtains the average score of 68% and Cycle II gets the average of 78%. The conclusion is that there is a significant improvement in the application of comics media to the learning output of the material "Peristiwa Sumpah Pemuda" of the IPAS. The learning model is participative in giving a positive impact in the development of effective learning. It shows that the use of comic learning media improves student learning outcomes.



This is an open access article  
under the **CC-BY-SA** license



### A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No 20 tahun 2003). Pendidikan merupakan satu disiplin ilmu terapan, dan tujuannya adalah untuk menanamkan kemampuan untuk penerapan kompetensi dan keterampilan secara kreatif dan efektif dalam situasi dunia nyata (Kaushal, et al., 2022). Dengan pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan, pembentukan karakter, dan modifikasi perilaku, mempercepat perubahan sosial, adaptasi dengan lingkungan (Khan & Trique, 2022). Artinya, pendidikan adalah proses seseorang

mempelajari sesuatu untuk memperoleh wawasan yang diharapkan dapat membantu mereka berpikir lebih baik, berperilaku moral, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk memenuhi kebutuhan pengajaran di zaman sekarang, pendidik harus menyiapkan materi pelajaran dengan perspektif baru (Durdane & Remzi, 2022). Perubahan dalam beberapa elemen pendidikan dan proses pembelajaran, seperti penggunaan berbagai metode dan media, adalah salah satu bagian dari inovasi pendidikan. Ada kemungkinan bahwa penggabungan metode dan multimedia dalam pengajaran akan menghasilkan hasil yang efektif (Suprayekti, 2011). Guru harus memilih metode pembelajaran yang tepat serta menggunakan teknologi yang sesuai untuk membantu peserta didik memahami materi lebih baik. Di sisi lain, sinergi antara ilmu dan teknologi akan membuat pemahaman peserta didik tentang dunia luar lebih signifikan (Suryono et al, 2011).

Mata pelajaran IPS menjadi tantangan bagi pendidikan di abad ke-21. Metode pembelajaran IPS di kelas yang menggunakan ceramah cenderung monoton. Hal ini jelas menyebabkan peserta didik tidak tertarik dan tidak dapat memahami materi dengan baik. Dengan memutar film dokumenter atau mengunjungi museum, pembelajaran sejarah telah menjadi lebih efisien. Namun, pelaksanaan kedua hal tersebut memerlukan waktu dan sumber daya yang khusus, dan persiapan dan pelaksanaan keduanya memakan waktu yang cukup lama. (Gunawan & Sujarwo, 2022)

Berdasarkan observasi pada tanggal 28 Februari 2024 di kelas V, sebagian besar peserta didik nilainya masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS terutama Sejarah. Salah satu faktor kesulitan peserta didik dalam mempelajari materi sejarah adalah pelajaran yang abstrak, Kurangnya minat dan motivasi peserta didik terhadap materi pelajaran. Selain faktor tersebut penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dan kurang dikembangkan oleh guru di sekolah.

Di Dalam menciptakan pembelajaran IPS yang bermakna dibutuhkan fasilitas pembelajaran seperti media pembelajaran. Media pembelajaran membentuk konsep abstrak menjadi lebih nyata (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Pemanfaatan media yang kreatif mampu membantu dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Kurniawati & Nita, 2018). Menurut Toh et al, (2017) Komik adalah media yang menyampaikan ide-ide, baik yang realistis maupun imajinatif, melalui gambar atau rangkaian gambar, biasanya dalam bentuk kartun. (Durdane Canbulut & Remzi Kihc, 2022). Komik memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan teks dan gambar untuk membentuk pemahaman. Penggunaan komik memudahkan pembelajaran konsep abstrak dan membantu peserta didik memahami ide-ide kompleks dengan lebih mudah. Elemen visual dan naratif dalam komik digital efektif dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. (Ilhan et al., 2021)

Pentingnya memanfaatkan alat digital seperti komik untuk meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran (Erol & Kara 2022) . Penggunaan komik sejalan dengan prinsip-prinsip teori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa menggabungkan informasi visual dan verbal dapat meningkatkan hasil pembelajaran (Senen et al., 2021). Penggunaan komik foto dapat mengurangi beban kognitif yang berlebihan dengan menyajikan informasi dalam format yang lebih mudah dipahami dan menarik secara visual. Dengan menyederhanakan konsep-konsep yang rumit melalui alat bantu visual, peserta didik dapat memproses dan menyimpan informasi dengan lebih efektif, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka (Putri & Yefterson, 2022). Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena kemampuannya dalam mengilustrasikan materi, memfasilitasi penyajian contoh-contoh dunia nyata dari materi pelajaran yang terkadang tidak dapat diberikan secara langsung selama proses pembelajaran.

Media komik terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terbukti dari penelitian oleh Astuti et al (2021) bahwasannya media komik terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III, yang terbukti dari hasil rekapitulasi nilai *posttest* dengan presentase 72%. Komik memberikan dampak positif kepada peserta didik dalam meningkatkan minat membaca , tampilan visual komik yang menarik serta penyampaian materi yang mudah dipahami membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan (Astuti et al., 2021). Kefektifan media komik sebagai media pembelajaran yang menarik karena sifatnya yang mudah dipahami, dan dapat meningkatkan materi pelajaran secara visual sehingga tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga menyuguhkan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga, komik ini dapat menjadi media dalam konteks pendidikan modern dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik (Mikamahuly et al., 2023).

Komik sangat populer di kalangan peserta didik sekolah menengah pertama dan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif untuk mata pelajaran sains, karena lebih menarik dan lebih mudah dipahami dibandingkan buku teks tradisional. (Syafilita, et al., 2023). Pada penelitian Pembelajaran dengan komik dapat meningkatkan kemampuan peserta didik pemahaman tentang materi peredaran darah sistem dengan ukuran efek 1,56. Itu menunjukkan hal itu komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi sains. Selain itu,

disarankan mengembangkan media komik untuk mempelajari materi lain itu mengandung ilmu pengetahuan (Panjaitan, RG, Ningsih, K, dan Novi N, 2020). Dalam penelitian yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", media komik juga efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan presentase adanya peningkatan hasil belajar oleh media komik di siklus I 61% meningkat di siklus II sebesar 93%. (Narestuti et al., 2021)

Selain meningkatkan hasil belajar peserta didik penggunaan media komik ini juga meneliti pada dampak minat baca peserta didik. Sehingga penggunaan media komik tidak hanya sekedar meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan kesenangan dalam membaca.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPS). Materi yang menjadi fokus utama pada penelitian ini ialah "Peristiwa Sumpah Pemuda". Dengan menggunakan komik sebagai media, diharapkan peserta didik akan lebih mudah memahami materi sejarah dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna di SDN 128 Palembang.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK berseumber dari kata bahasa Inggris "*classroom action research*", yang artinya "penelitian berbasis tindakan yang dilaksanakan di kelas selama proses pembelajaran" Penelitian tindakan dapat meningkatkan praktik belajar mengajar di kelas dengan mendorong perubahan positif dan meningkatkan praktik belajar mengajar melalui refleksi diri, analisis, dan perencanaan (Pandey, 2023). Menurut Arikunto (2010) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang dilaksanakan di ruang kelas untuk menyelidiki permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 128 Palembang dengan subjek penelitian peserta didik kelas V. Sumber data dalam penelitian ini berupa hasil belajar peserta didik yang telah dilaksanakan melalui *pretest* yang telah di erikan serta observasi. Jumlah total peserta didik yang terlibat dalam penelitian adalah 18 orang, yang terdiri dari 8 peserta didik perempuan dan 10 peserta didik laki-laki yang diperoleh dari purposive sampling. Data penelitian berupa data ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh sekolah, Seorang peserta didik tergolong tuntas klasikal jika 75% dari seluruh jumlah peserta didik di kelas mencapai KKM yang ditentukan Untuk mengetahui

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

### Keterangan :

X : Nilai Rata-rata

$\sum X$  : Jumlah Nilai keseluruhan

$\sum N$  : Jumlah peserta didik

peningkatan hasil belajar peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

Sedangkan untuk mengukur ketuntasan klasikal secara keseluruhan menggunakan rumus berikut: (Priyayi et al., 2019) :

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas KKM}}{\text{Jumlah total peserta didik}} \times 100$$

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara berulang atau bersiklus, yang berarti bahwa setiap siklus terdiri atas putaran berulang mulai dari kegiatan penelitian tindakan kelas, yang berisi dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alur pelaksanaan tiap siklus bisa diamati pada Gambar 1.

### 1. Perencanaan

Pada fase ini, kita harus mempersiapkan berbagai instrumen yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu instrumen yang perlu disiapkan adalah perangkat pembelajaran, yang mencakup rencana pelaksanaan pembelajaran (modul ajar), bahan ajar, dan media pembelajaran (komik) yang disesuaikan dengan tujuan dan indikator yang ingin dicapai. Selain itu, kita juga harus menyusun instrumen evaluasi berupa tes, seperti *pretest* dan *posttest* yakni 10 soal pilihan ganda, 5 soal isian yang dirancang untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai.

### 2. Pelaksanaan

Pada fase ini, peneliti melakukan proses pengajaran dengan memanfaatkan media komik untuk mengajarkan materi tentang Peristiwa Sumpah Pemuda. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti

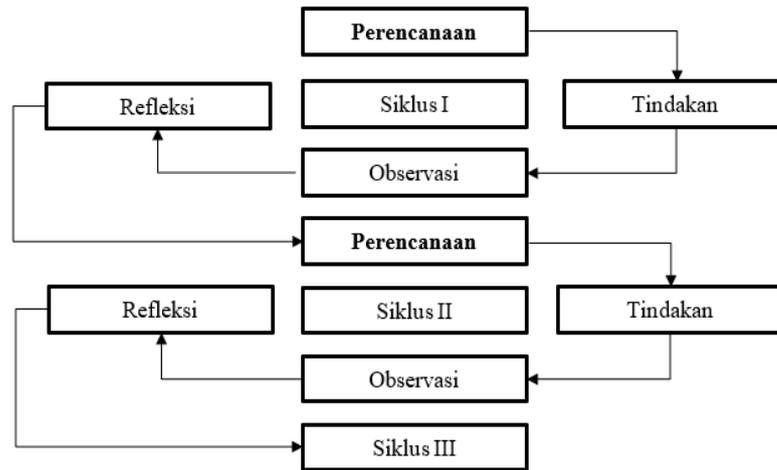
menyampaikan materi kepada siswa menggunakan berbagai alat pembelajaran seperti presentasi PowerPoint, modul pengajaran, komik, dan melakukan evaluasi dengan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal mereka tentang materi Sumpah Pemuda. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan *posttest* untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan pengetahuan peserta didik telah meningkat setelah mengikuti pelajaran

3. Observasi

Untuk memahami proses pembelajaran secara keseluruhan, observasi dilakukan mulai dari kegiatan awal, inti, dan penutup.

4. Refleksi

Pada fase ini, peneliti mengevaluasi hasil tes peserta didik, menganalisis kekurangan, dan mempertimbangkan berbagai peristiwa yang terjadi selama pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menemukan solusi agar kekurangan dan kendala yang terjadi tidak terjadi lagi.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2010)

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat adalah hasil pembelajaran, sementara itu variabel bebasnya adalah penggunaan media pembelajaran berupa komik.

Data yang telah diperoleh kemudian akan dianalisis dengan langkah-langkah: (Pokhrel, 2024)

1. Mengumpulkan data penelitian, yakni melaksanakan tes (*pretest* dan *posttest*), serta observasi
2. Reduksi data, yakni dengan menyederhanakan data yang telah dikumpulkan dan membuat batasan penelitian
3. penyajian data, yakni menyajikan data dalam bentuk tabel serta grafik setelah dilaksanakan tindakan penelitian.
4. Penarikan kesimpulan, yakni mengevaluasi pencapaian tindakan penelitian yang telah dilaksanakan dalam mengukur keberkasihan dari penelitian.

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Data mengenai pengetahuan awal peserta didik sebelum proses pembelajaran dimulai diperoleh dari hasil pengukuran pra-siklus, siklus I, dan siklus II yang dicatat melalui tes hasil belajar yang tercantum dalam Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Data Hasil Peserta Didik kelas V

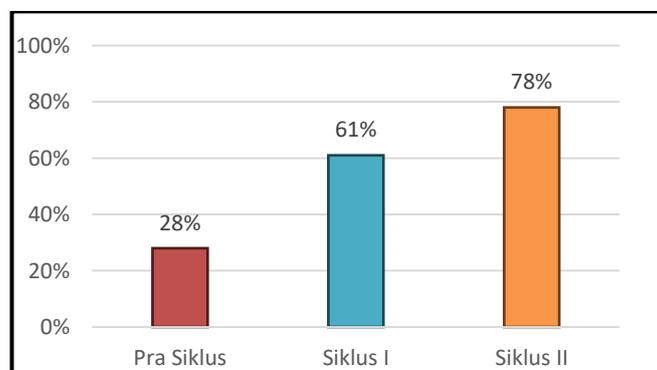
No	Nama	Nilai Prasiklus	Ketuntasan	Siklus 1	Ketuntasan	Siklus 2	Ketuntasan
1.	AFF	55	Tidak Tuntas	85	Tuntas	95	Tuntas
2.	A	55	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas
3.	C	75	Tuntas	80	Tuntas	100	Tuntas
4.	DAH	30	Tidak Tuntas	45	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
5.	FR	45	Tidak Tuntas	80	Tuntas	95	Tuntas
6.	FVF	40	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
7.	KDS	75	Tuntas	80	Tuntas	90	Tuntas
8.	M.AP	80	Tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas

9.	M.AR	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas	95	Tuntas
10.	NTJ	45	Tidak Tuntas	80	Tidak Tuntas	82	Tuntas
11.	NZM	80	Tuntas	90	Tuntas	92	Tuntas
12.	NR	57	Tidak Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
13.	RS	75	Tuntas	80	Tuntas	95	Tuntas
14.	RSN	35	Tidak Tuntas	80	Tuntas	87	Tuntas
15.	SP	30	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	78	Tuntas
16.	SAR	20	Tidak Tuntas	75	Tuntas	90	Tuntas
17.	W	30	Tidak Tuntas	51	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
18.	Z	35	Tidak Tuntas	48	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
	Nilai Rata-Rata	50,11		71,05		84,38	
	Nilai Klasikal	28%		61%		78%	

Pada tabel diatas menunjukkan hasil belajar pra siklus peserta didik di kelas V yang dihasilkan dari *pre-test*. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa ada 13 peserta didik yang masih memperoleh nilai di bawah rata-rata, selain itu hanya 5 peserta didik yang mencapai ketuntasan

Setelah *pre-test* dilakukan untuk menilai tingkat pengetahuan awal peserta didik, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan pembelajaran siklus 1 dengan memanfaatkan media komik. Untuk mengevaluasi hasil pembelajaran pada siklus 1, dilakukan pengukuran kembali tingkat pengetahuan atau hasil belajar. Pada siklus I dapat dilihat bahwa ada kemajuan dari hasil belajar, dimana ada peserta didik yang memperoleh nilai dibawah rata-rata berkung, yang sebelumnya ada 13 peserta didik, di siklus I terdapat 7 peserta didik yang belum mencapai nilai rata-rata dan hanya 11 peserta didik yang berhasil tuntas (mencapai KKM). Pada tabel 3 menunjukkan terjadi kenaikan rata-rata belajar peserta didik yakni sebesar 71,05 dengan nilai klasikal naik menjadi 61%.

Setelah melaksanakan siklus I dan untuk melanjutkan kepada siklus selanjutnya maka diadakan evaluasi untuk menentukan aspek-aspek apa saja yang perlu ditingkatkan pada siklus I. Setelah melaksanakan perbaikan, penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada tabel diatas menunjukkan hasil belajar peserta didik di kelas V yang dihasilkan *post test* dari siklus ke II . Siklus II menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I, dimana sebelumnya ada 7 peserta didik yang memperoleh nilai dibawah rata-rata, di siklus II hanya ada 4 peserta didik yang masih memperoleh nilai di bawah rata-rata, dan 14 peserta didik yang tuntas (mencapai KKM). Pada tabel 3 menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 84,38 dengan nilai klasikal naik menjadi 78%. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwasannya pembelajaran menggunakan media komik efektif dalam materi peristiwa sumpah pemuda, hal ini terjadi dikarenakan media komik menyajikan visual yang sederhana dan menarik dari penggunaan gambar, teks maupun dialog membantu peserta didik mudah mengingat dan memahami konsep abstrak dari materi sumpah pemuda. Selain itu, dengan komik peserta didik mendapatkan pengalaman belajar lebih interaktif, sehingga peserta didik lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat pada gambar 2 berikut



**Gambar 2.** Peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus pembelajaran

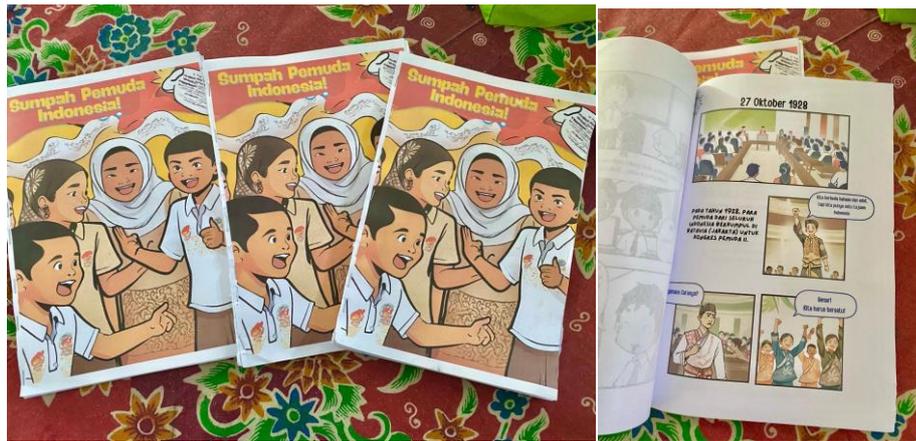
Sebelum diterapkan penggunaan komik di kelas V. Presentase belajar peserta didik hanya mencapai 21% yang berhasil mencapai KKM yakni 75, dengan 13 peserta didik belum tuntas dan 5 peserta didik tuntas. Di siklus I, setelah diterapkan media komik dalam pembelajaran dikelas persentase klasikal ketuntasan kelas V naik menjadi 61%, dimana ada 13 peserta didik yang mencapai KKM ( $\geq 75$ ) dan 7 peserta didik belum mencapai

KKM dengan rata-rata nilai 71,85. Pada siklus terakhir yakni siklus II, peserta didik yang tuntas mencapai 14 peserta didik dan 4 peserta didik belum mencapai KKM, dengan nilai klasikal 78%. Dari siklus pra siklus hingga siklus II, interval capaian mencapai 57%. Oleh sebab itu dari data hasil belajar yang dijabarkan hasil belajar peserta didik sudah meningkat setelah diterapkannya media komik.

### Pembahasan

Media komik dibuat menggunakan aplikasi *canva* yang kemudia *diprint out* dan dibagikan kepada peserta didik pada tiga kelompok dikelas. Sebelum memulai tindakan, peneliti merancang perencanaan pembelajaran secara matang dengan menggunakan media komik, termasuk menentukan tujuan pembelajaran, menyusun alur cerita yang sesuai dengan materi, dan memastikan komik tersebut menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Komik yang telah disiapkan ini digunakan sebagai bahan pembelajaran utama dalam kelompok, di mana peserta didik diajak membaca, berdiskusi, dan menganalisis isi komik untuk mendalami materi Peristiwa Sumpah Pemuda. Setelah itu, peneliti melaksanakan evaluasi untuk menilai peningkatan hasil belajar peserta didik melalui tes yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Melalui *pretest*, peneliti berhasil mengidentifikasi tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum intervensi. Implementasi media komik pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, namun masih terdapat 7 peserta didik yang belum mencapai KKM. Setelah dilakukan perbaikan terhadap media komik, baik dari segi ilustrasi, dialog, maupun penambahan karakter, hasil *posttest* pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Jumlah peserta didik yang belum tuntas berhasil ditekan menjadi 4 orang, sementara jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat menjadi 14 orang. Dengan adanya perbaikan pada media komik, khususnya pada penambahan karakter yang lebih relevan dengan materi Sumpah Pemuda, peserta didik menjadi lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep-konsep kunci materi tersebut meningkat secara signifikan



Gambar 3. Media Komik

Isi komik terdiri dari cover, judul, tokoh, serta materi. Pada tampilan cover menggunakan desain yang sederhana dengan ilustrasi guru dan peserta didik yang sedang berbincang dengan akrab, daya tarik komik ini tidak hanya terletak pada ceritanya, tetapi juga pada penggunaan warnanya yang menarik. Pada halaman selanjutnya komik sudah memasuki bagian materi dengan pembukaan latar didepan kelas. Pada halaman 1-5 berlatar belakang kelas, dengan konflik terjadi pertengkaran antara satu murid dengan lainnya dikarenakan perbedaan suku dan tampilan. Di halaman 6-9 menceritakan latar tahun 1928 dimana terjadinya peristiwa sumpah pemuda (memuat tokoh, latar belakang, dan tempat terjadinya peristiwa sumpah pemuda). Halaman 10-11 memuat cara menyikapi peristiwa sumpah pemuda di era sekarang.



**Gambar 4.** Penggunaan media komik

Dengan meningkatnya hasil pembelajaran oleh peserta didik ini membuktikan bahwa media komik efektif sesuai dengan pernyataan (Ilhan et al., 2021) elemen visual dan naratif dalam komik digital efektif dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Melalui media komik peserta didik dapat memahami pelajaran dengan lebih mudah dikarenakan dengan komik materi disederhanakan konsep-konsep kompleks dengan bantuan visual (Putri & Yefterson, 2022). Penggunaan komik pada materi "Peristiwa Sumpah Pemuda" juga sejalan dengan prinsip-prinsip teori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa menggabungkan informasi visual serta verbal jika dilihat dari isi komik sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran (Senen et al., 2021).

Menggunakan komik sebagai media pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, variatif, dan inovatif hal ini sejalan dengan pernyataan Tri Astuti (2021) bahwasannya media komik terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Komik memberikan dampak positif kepada peserta didik dalam meningkatkan minat membaca, tampilan visual komik yang menarik serta penyampaian materi yang mudah dipahami membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. (Astuti et al., 2021)

Selain itu, komik dapat membuat peserta didik merasa lebih senang belajar IPS, khususnya materi peristiwa Sumpah Pemuda. Diharapkan, dengan adanya komik ini, suasana belajar dapat menjadi serius tetapi tetap menyenangkan, agar peserta didik tidak merasa jenuh atau mengantuk selama proses pembelajaran. Komik yang dirancang dengan baik memiliki daya tarik yang kuat bagi peserta didik, sehingga mereka termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, meningkatkan pemahaman dan retensi materi yang diajarkan (Mikamahuly et al., 2023). Penggunaan komik sebagai alat bantu pembelajaran juga memungkinkan guru untuk menyampaikan konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih mudah dimengerti dan diingat oleh peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan demikian, diharapkan metode ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 128 Palembang dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik di kelas V pada materi "Peristiwa Sumpah Pemuda". Media komik diharapkan dapat diterapkan pada materi lain yang lebih relevan sebagai pendekatan kreatif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media komik ini juga sebaiknya menganalisis preferensi peserta didik terhadap jenis komik yang peserta didik gemari. Penelitian ini memiliki keterbatasan, yakni terbatas hanya pada satu jenjang kelas, satu materi pelajaran serta durasi penelitian yang singkat sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang. Oleh karena itu penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji keefektifitasan media komik pada materi lain dan jenjang kelas yang berbeda.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Astuti, T., Hidayat, S., & Rusdiyani, I. (2021). Efektivitas media komik berbasis pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD negeri karundang 2. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 150–164. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/13124/8086>

Durdane Canbulut, & Remzi Kihc. (2022). Impact of Educational Comics on Division Concept in. *International*

- Online Journal of Education and Teaching*, 9(4), 1900–1915. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1353448>
- Erol Şahin, A. N., & Kara, H. (2022). A digital educational tool experience in history course: Creating digital comics via Pixton Edu. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 5(1), 223–242. <https://doi.org/10.31681/jetol.983861>
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jhi/article/view/17948>
- İlhan, G. O., Kaba, G., & Sin, M. (2021). Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19. *International Journal on Social and Education Sciences*, 3(1), 161–179. <https://doi.org/10.46328/ijones.106>
- Khan, R., & Trique, M. (2022). Exploring the effectiveness of school internship in virtual environment from the perspectives of B.Ed. pupil teachers. *International Journal of Health Sciences*, 6(March), 15128–15139. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns2.9000>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Pandey, G. P. (2023). English Teachers' Actions in Action Research: Developing a Template for Classroom Purpose. *Nepal Journal of Multidisciplinary Research*, 6(3), 1–11. <https://doi.org/10.3126/njmr.v6i3.58965>
- Pokhrel, S. (2024). Pengolahan Data. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 15(1), 37–48. <https://jurnal.kolibri.org/index.php/scientica/article/view/2764/2672>
- Priyayi, D. F., Nurani, D. E., & Hastuti, S. P. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Pabelan Melalui Penerapan Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW 2017. *Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW*, 179–186. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/11874>
- Putri, R., & Yefterson, R. B. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Komik Digital. *Jurnal Kronologi*, 4(4), 140–151. <https://doi.org/10.24036/jk.v4i4.542>
- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2300–2312. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6337>