



## Penerapan Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar

Rina Wisudawati, Yulia Dewi Puspitasari, Hendrik Pratama \*

Pendidikan IPA, STKIP PGRI NGANJUK, Nganjuk, Indonesia

\*Corresponding author: [pratama@stkipnganjuk.ac.id](mailto:pratama@stkipnganjuk.ac.id)

Submitted: 26/10/2022; Accepted: 30/12/2022; Published: 31/12/2022

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjardowo dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menggunakan media Komik. Berdasarkan tes awal dari hasil belajar siswa kelas IV yang sedang menempuh mata pelajaran IPA di SDN Banjardowo Lengkong masuk dalam kategori kurang memuaskan. Jenis penelitian ini menggunakan Penilaian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sejumlah tiga siklus. Jumlah sampel ada 18 siswa dengan pokok bahasan Peduli Terhadap Makhluk Hidup dan dilaksanakan pada semester genap 2021/2022. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari rata-rata persentase secara keseluruhan. Penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjardowo sebesar 87,5%, siklus II sebesar 92,5%, dan siklus III sebesar 97,5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjardowo mengalami peningkatan pada ketiga siklus, yaitu sebanyak 5% dari siklus I ke siklus II dan sebanyak 5% dari siklus II ke siklus III. Penggunaan komik dalam kegiatan pembelajaran ini sebagai media/alat bantu dalam mendukung proses belajar mengajar. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik IPA sangat efektif dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjardowo.

Kata kunci: Hasil Belajar; Komik; Media Pembelajaran; Pembelajaran IPA

### Abstract

The purpose of this study was to improve the learning outcomes of fourth grade students at SDN Banjardowo in the subject of Natural Sciences using comics media. Based on the initial test, the learning outcomes of fourth grade students who are taking science subjects at SDN Banjardowo Lengkong are in the unsatisfactory category. This type of research uses Classroom Action Assessment which is carried out in three cycles. The number of samples was 18 students with the subject Caring for Living Creatures and it was carried out in the even semester of 2021/2022. This study uses descriptive quantitative data analysis techniques obtained from the overall average presentation. The research shows that the learning outcomes of fourth grade students at SDN Banjardowo are 87.5%, the second cycle is 92.5%, and the third cycle is 97.5%. The results showed that the learning outcomes of fourth graders at SDN Banjardowo increased in the third cycle, by 5% from cycle I to cycle II and 5% from cycle II to cycle III. The conclusion in this study is that science comics learning media is very effective in helping to improve the learning outcomes of fourth grade students at SDN Banjardowo.

Keywords: Comics; Learning Media; Learning Outcomes; Science Learning

To cite the article: Wisudawati, R., Puspitasari, Y.D., & Pratama, H. (2022). Penerapan pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa sekolah dasar. Jurnal Kiprah, 10(2), 59-67. DOI: [10.31629/kiprah.v10i2.5097](https://doi.org/10.31629/kiprah.v10i2.5097)



## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak setiap anak. Dalam Pembukaan UUD 1945, pendidikan mendapat perhatian khusus dan secara khusus disebutkan dalam alinea keempat. Pendidikan dianggap sebagai hak asasi manusia yang harus dapat diakses secara bebas oleh semua anak, sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 26 (1) Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia 1948. Setiap orang berhak atas pendidikan. Pendidik harus bebas, setidaknya di tingkat dasar. Pendidikan dasar harus bersifat wajib. Apalagi amanat *Millenium Development Goals* (MDGs) yang ditetapkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa secara tegas menyatakan bahwa semua negara di dunia harus mampu menyelenggarakan pendidikan gratis dan setara, setidaknya pada jenjang pendidikan dasar (Gunarso and Afifah, 2016).

Penelitian (Suarmika and Utama, 2017) menunjukkan bahwa anak-anak dari negara yang berbeda dengan budaya yang berbeda memiliki kesamaan dalam hal konsep sains. Jelas, konsep ilmiah tidak terikat pada budaya lokal, tetapi dibentuk oleh pengalaman pribadi siswa dengan fenomena alam. Pembelajaran ilmiah tidak berlangsung di dunia yang vakum tanpa interaksi dengan teman sekelas, guru, dan komunitas ilmiah global. Ketika anak memasuki dunia sekolah, pengetahuan ilmiah selalu bersinggungan dengan status sains sebagai pengetahuan umum. Ilmu pengetahuan alam menjadi pengalaman pribadi melalui kontak dengan fenomena alam bahkan sebelum masuk sekolah.

Mutu pendidikan di Indonesia masih perlu ditingkatkan. Hasil survei PISA tahun 2019 yang dirilis OECD, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Sementara UNESCO tahun 2018 menyebutkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Artinya dari 1.000 orang Indonesia hanya 1 orang yang gemar membaca. Hasil riset berbeda bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan Central Connecticut State University

pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca (Wahyuningsih, Setianingsih and Abidin, 2022).

Hasil studi awal dari wawancara yang dilakukan pada siswa di SDN Banjardowo Lengkon Kabupaten Nganjuk Jawa Timur menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berfokus pada guru. Hasil observasi pada siswa kelas IV di SDN BANJAROWO Lengkon Kabupaten Nganjuk, selama ini pada proses pembelajaran pada pokok bahasan Peduli Terhadap Makhluk Hidup masih menggunakan metode ceramah dan presentasi memanfaatkan *powerpoint*. Hasil belajar siswa menunjukkan tidak seluruhnya berada di atas KKM yaitu 3 siswa berada di atas KKM, 5 siswa sama dengan KKM, dan 10 siswa masih di bawah KKM. Dalam proses penyampaian informasi guru masih menjadi pusat pembelajaran sehingga kurangnya interaksi antara siswa dan guru menyebabkan informasi yang disampaikan tidak sepenuhnya diserap oleh siswa. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa minat membaca siswa masih rendah. Data menunjukkan 24% siswa saja yang membaca materi pelajaran sebelum materi disampaikan dikelas.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran berpusat kepada siswa, menyenangkan, menantang, memotivasi, interaktif, inspiratif, memberikan ruang bagi prakarsa untuk membangun kreativitas yang sesuai dengan minat, bakat dan perkembangan fisik psikologi peserta didik (Nurdyansyah, 2018). Pembelajaran yang baik tidak terlepas dari adanya interaksi yang baik antara komponen-komponen pembelajaran.

Salah satu komponen pembelajaran yang sangat dibutuhkan adalah media pembelajaran. Adanya media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi yang sedang dibelajarkan (Wulandari, Susilo and Kuswandi, 2017). Jadi, guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi karena dapat membantu siswa

mempercepat informasi dan memahami materi. Kondisi yang biasa yang terjadi di sekolah, aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Materi yang didapat siswa hanya informasi yang lebih membuat guru aktif, sedangkan siswa mendengarkan dan menyalin dalam buku catatan. Pemahaman konsep belajar rendah, dan tidak dapat digunakan untuk permasalahan kompleks yang melibatkan logika berpikir dan tingkat pemahaman.

Dalam mengajar di kelas, guru dianjurkan untuk mampu menggunakan media interaktif supaya pembelajaran tidak membosankan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran salah satunya yaitu komik. Penggunaan komik tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Suparmi, 2018). Keuntungan komik sebagai media pembelajaran yaitu: (1) menarik; (2) membangkitkan minat membaca yang melibatkan siswa; (3) berfungsi di bawah bimbingan seorang guru sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca; (4) memudahkan anak menangkap sesuatu ringkasan; (5) mengembangkan minat membaca bidang lainnya; (6) seluruh proses cerita komik dalam satu arah, yaitu ke arah yang lebih baik (Linek and Huff, 2018).

Komik memiliki keunggulan menambah kosa kata dan mendorong minat baca anak. Komik juga efektif dalam meningkatkan aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan motivasi khususnya pada materi IPA yang menuntut hal-hal bersifat aplikatif sesuai dengan kehidupan sehari-hari (Puspitorini *et al.*, 2014). Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan lebih banyak materi menarik, ambisius, mampu dengan menyajikan materi yang lebih spesifik, dan materi yang mudah untuk diserap. Komik dapat memberikan stimulasi visual mencapai hasil belajar yang lebih baik, tugas-tugas seperti mengingat dan mengenali ingat faktanya dengan konsep gambar dan simbol,

membangkitkan emosi dan sikap siswa. Media komik akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah dasar dilaksanakan dengan model pembelajaran yang berbeda. Komik memudahkan untuk mencapai tujuan memahami dan mengingat informasi pesan di gambar membantu siswa yang kesulitan baca untuk mengatur informasi teks dan memori (Purnama, Mulyoto and Ardianto, 2015). Berdasarkan permasalahan dan latar belakang, maka penelitian difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media komik.

### **METODE PENELITIAN**

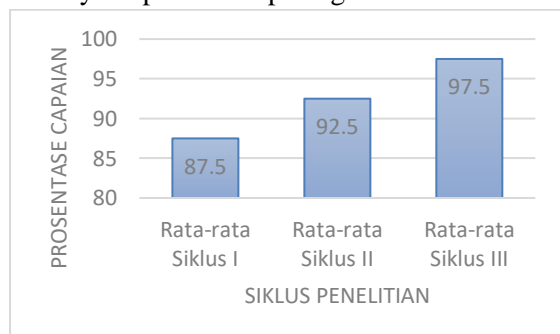
Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Banjardowo Lengkong Kabupaten Nganjuk Jawa Timur Indonesia dengan subyek penelitian siswa kelas IV yang sedang menempuh mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yakni: 1) Perencanaan yang meliputi penyiapan rencana pembelajaran, komik sebagai media pembelajaran, hingga instrumen pembelajaran, 2) Pelaksanaan yang merupakan kegiatan pembelajaran tatap muka dikelas yang dilaksanakan melalui sistem siklus, 3) Observasi meliputi pengamatan terhadap siswa selama proses pembelajaran menggunakan instrumen yang disediakan dan 4) Refleksi meliputi kajian terhadap kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran tahap 1 atau siklus 1. Tahap perencanaan pada siklus I dilaksanakan berdasarkan pada hasil refleksi dari hasil observasi awal. Siklus I peneliti membuat target ketuntasan sebesar 90%. Tahap perencanaan pada siklus II dilaksanakan berdasarkan pada hasil refleksi dari siklus I, sedangkan untuk Siklus II Peneliti membuat target ketuntasan sebesar 95%. Jika hasil dari ketuntasan siklus II kurang maka akan dilaksanakan Siklus III untuk memperbaiki ketuntasan tersebut.

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes, kuesioner, observasi, dan wawancara. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang dilakukan dengan mengetahui kemampuan awal dan akhirnya. Kuesioner menggunakan skala likert untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pemanfaatan media komik dalam mendukung proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media komik. Selanjutnya, metode wawancara dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran, kelemahan, dan kelebihan yang ditemukan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berdasarkan pada rerata persentase klasikal. Selama proses penelitian dicatat kemudian dijelaskan secara detail kemudian disimpulkan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjardowo Lengkong Nganjuk Jawa Timur pada setiap siklusnya. Terdapat dua siklus yaitu *pre test* dan *post test* yang dilakukan pengulangan dan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada gambar Gambar 1.

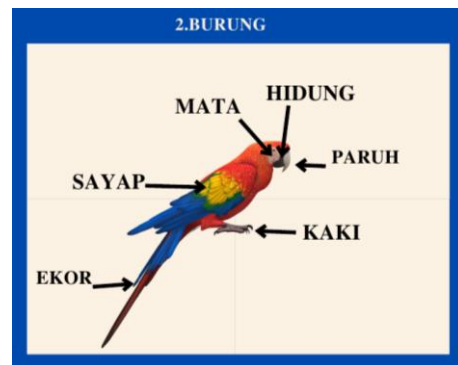


**Gambar 1.** Hasil Belajar Pembelajaran IPA Pada Siklus I, II, dan III.

Pada siklus 1 disampaikan materi yang mengacu pada siklus PTK. Tahap persiapan, membuat rencana pembelajaran dan menyiapkan media komik dengan materi bagian-bagian tubuh hewan. Tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan

pembentukan kelompok yang didasarkan pada hasil tes peninjauan peneliti dihadapkan pertanyaan-pertanyaan terkait soal yang sudah diberikan. Pada pelaksanaan pembelajaran, siswa terlihat sangat kondusif karena media komik membuat pembelajaran lebih menarik karena disertai gambar riil. Media komik memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi (Nurlatipah, Juanda and Maryuningsih, 2015).

Tahap observasi dilakukan observasi. Pada saat pengerjaan soal, siswa mengerjakan secara jujur. Sebagai tahap akhir, dilakukan evaluasi. Percobaan bagian-bagian tubuh hewan semua siswa paham terbukti dengan memperoleh nilai yang bagus nilai 100. Pada soal mengenai hewan pemakan biji-bijian rata siswa kurang paham karena sulit memahami makna pemakan biji-bijian dengan jelas maka hasilnya tidak bagus 80. Hasil tes formatif pada siklus 1 yaitu siswa yang mendapat nilai 40 ada 1, nilai 80 ada 12, nilai 100 ada 5. Nilai rata-rata keseluruhan 87,5. Siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 ada 1 (12,5%) belum tuntas dan yang mendapat nilai lebih dari 75 ada 17 siswa (87,5%) sudah tuntas.



**Gambar 1.** Contoh Tampilan Komik Siklus 1

Hasil evaluasi siklus 1 menunjukkan siswa masih belum terbiasa menggunakan komik dan masih terdapat 1 siswa yang belum tuntas. Tampilan komik sangat sederhana dan belum mampu mendeskripsikan gambar. Sehingga siswa masih mengalami kesulitan memahaminya.

Pada siklus 2 disampaikan bagian-bagian tubuh hewan melalui media komik

yang telah direvisi sesuai evaluasi siklus 1. Pada siklus 2 ini, siswa lebih tertarik belajar menggunakan komik. Seperti Gambar 2, komik telah direvisi dengan memberikan deskripsi pada gambar agar siswa mampu memahami fungsi bagian-bagian tubuh hewan.



Gambar 2. Contoh Tampilan Komik Siklus 2

Akan tetapi hasil evaluasi siklus 2 menunjukkan siswa masih ada yang belum bisa menyebutkan semua bagian tubuh hewan beserta fungsinya. Hasil tes formatif pada pertemuan yaitu jumlah siswa yang mendapat nilai 60 ada 1 (12,5%) belum tuntas, yang mendapat nilai 90 ada 12 (25%) sudah tuntas dan yang mendapat nilai 100 ada 5 (62,5%) sudah tuntas. Nilai rata-rata keseluruhan yaitu 92,5.



Gambar 3. Contoh Tampilan Komik Siklus 3

Pada siklus 3, siswa menjadi lebih paham berkaitan dengan materi bagian tubuh hewan menggunakan media pembelajaran komik. Hasil tes formatif pada siklus 3 adalah jumlah siswa yang mendapat nilai 80 ada 1 (12,5%) sudah tuntas, nilai 100 ada 17 (87,5%) sudah tuntas dan nilai rata-rata 97,5.

Setelah digabung hasil tes siklus I, II, III ternyata pada siklus I yaitu siswa yang

mendapat nilai 40 ada 1, nilai 80 ada 12, nilai 100 ada 5. Nilai rata-rata keseluruhan 87,5. Siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 ada 1 (12,5%) belum tuntas dan yang mendapat nilai lebih dari 75 ada 17 siswa (87,5%) sudah tuntas. Pada siklus II siswa yang mendapat nilai 60 ada 1 (12,5%) belum tuntas, yang mendapat nilai 90 ada 12 (25%) sudah tuntas dan yang mendapat nilai 100 ada 5 (62,5%) sudah tuntas. Nilai rata-rata keseluruhan yaitu 92,5, dan pada siklus III siswa yang mendapat nilai 80 ada 1 (12,5%) sudah tuntas, nilai 100 ada 17 (87,5%) sudah tuntas dan nilai rata-rata 97,5. Nilai rata-rata ketiga siklus adalah 92,5.

Peningkatan kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjardowo dapat terlihat pada setiap siklusnya. Pada siklus I hasil belajar kognitif analisis siswa kelas IV SDN Banjardowo sebesar 87,5%, siklus II sebesar 92,5 % ,dan siklus III sebesar 97,5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjardowo mengalami peningkatan pada ketiga siklus, yaitu sebanyak 5% dari siklus I ke siklus II dan siklus II ke siklus III. Tingginya tingkat ketercapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media komik membuat siswa lebih antusias daripada pembelajaran sebelum memanfaatkan media ini. Media komik membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Rosyida, 2019).

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diperoleh media komik dengan menggunakan model desain pembelajaran yang menarik bagi siswa terdiri dari gambar ilustrasi dan ilmu pengetahuan alam (Widyaningsih and Ganing, 2021). Peneliti memakai dua metode yaitu pembelajaran biasa menggunakan LKS dan buku paket kemudian pembelajaran dengan menggunakan komik. Sebelum siswa diberikan bahan ajar berupa komik, siswa kurang tertarik untuk menyimak apa yang sudah dijelaskan oleh peneliti. Akan tetapi hal tersebut berbanding terbalik saat siswa sudah diberikan komik. Siswa lebih suka menggunakan media komik dikarenakan

gambaranya menarik tidak seperti buku paket maupun LKS pada umumnya. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas 4 SDN Banjardowo Lengkong, diperoleh data bahwa siswa kelas 4 menyukai pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan media pembelajaran yang menarik dengan salah satunya adalah media komik dari hasil analisis gaya belajar siswa 18 dari 18 siswa menyukai media komik. Dengan demikian, dapat di simpulkan bahwa kebanyakan siswa menyukai belajar menggunakan media komik.

Aspek lain yang akan diukur adalah kemampuan awal siswa memahami materi menggunakan media LKS maupun buku paket sebesar 87,5%. Sedangkan nilai persentase setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran komik terjadi peningkatan sebesar 92,5%, dan meningkat kembali menjadi 97,5%. Kemajuan nilai persentase yang terjadi di antara kedua perlakuan tersebut yaitu sebesar 5%. Kenaikan sebesar 5% tersebut menunjukkan siswa mampu memahami isi dari komik pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Berikut ini merupakan lampiran komik pembelajaran IPA berkaitan dengan materi Bagian Tubuh Hewan.

Komik memiliki keunggulan sebagai berikut: menambah kosa kata, mendorong minat baca anak (Rosyida, 2019). Media komik merupakan salah satu media Visual yang dapat menyajikan lebih banyak materi menarik, ambisius, mampu dengan menyajikan materi yang lebih spesifik, dan materi yang mudah untuk diserap. Komik dapat memberikan stimulasi visual mencapai hasil belajar yang lebih baik (Kusumadewi, Gunartha and Ariawan, 2022).

Komik pertama diterbitkan di surat kabar dan majalah dan kemudian diterbitkan di media cetak. Kemudian, pendidikan dan elemen informatif ditambahkan ke isi komik. Genre baru ini diberi nama "edukatif komik". Komik dapat digunakan sebagai alat pengajaran tambahan yang penting dan kuat dalam berbagai lingkungan pendidikan (Nugraheni, 2017). Dalam hal ini, potensi

komik dalam proses pendidikan dan pelatihan muncul sebagai subjek yang layak untuk diteliti Bahkan, penggunaan komik sebagai alat dalam pendidikan bukanlah hal baru.

Dasar penggunaan komik dalam pendidikan didasarkan pada teori pengkodean biner. Teori ini mendukung pentingnya gambar dalam operasi kognitif, didasarkan pada pengembangan ingatan dan pengenalan dengan menyajikan informasi baik secara visual maupun verbal (Khotimah, 2021). Komik pada umumnya digunakan sebagai bahan pendidikan atau kegiatan yang diperkaya secara visual, melestarikan fitur yang disebutkan dalam definisi dalam pendidikan dan pelatihan lingkungan (Roswati, Rustaman and Nugraha, 2019). Komik memposisikan cerita yang mungkin menarik bagi siswa dalam konteks tertentu dan membangun jembatan yang bermakna antara konsep yang dibahas dan pemahaman siswa dengan kehidupan nyata (Budinurani and Jusra, 2020).

Komik pendidikan mengandung dua bentuk ekspresi budaya yang sangat kaya, seni sastra dan seni lukis, siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan kesenjangan antara dua panel ini yang membutuhkan pemikiran aktif saat membaca komik (Sagri, Sofos and Mouzaki, 2019) Dari segi ini dapat dikatakan bahwa ciri komik edukatif ini adalah cocok untuk model pendekatan konstruktivis. Banyak pendidik menggunakan komik untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang subjek tertentu dengan menggunakan sistem linguistik dan citra. Komik sama-sama meningkatkan mental proses, yang merupakan elemen tak terpisahkan dari bidang kognitif, dan mengembangkan estetika kesenangan pada siswa yang merupakan elemen penting dari medan emosi (Nursholihat, Sujana and Karlina, 2017).

Komik dalam proses pendidikan mempengaruhi anak-anak secara positif dalam banyak hal terkait. Fakta bahwa komik meningkatkan level anak-anak baik dari segi keterampilan maupun kognisi dianggap

penting untuk kehidupan masa depan anak serta pengalaman mereka saat ini. Selain kontribusi positif untuk proses belajar dan mengajar, pendidikan komik juga memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan yang timbul dari program edukasi, kesulitan mengakses komik pendidikan, penggunaan yang tidak memadai dalam lingkungan kelas karena alasan seperti beban tambahan pada guru. Ukuran *font* yang kecil dalam komik pendidikan juga dianggap sebagai kekurangan dalam materi ini (Sahidah and Kirana, 2021).

Pada dasarnya, menurut (Akcanca, 2020) bahwa penggunaan komik dalam bidang pendidikan IPA sangat efektif dalam mengkonkritkan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Komik sebagai alat bantu pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi dan menyukai materi yang diberikan. Sesuai dengan penelitian (İlhan, Kaba and Sin, 2021) penggunaan komik sangat tepat pada siswa untuk melatih kemampuan visual dan memiliki efek positif pada keterampilan membaca.

Komik merupakan salah satu media yang cukup inovatif dan menarik bagi siswa untuk pembelajaran IPA. Media komik bisa mengirimkan pesan melalui media gambar, dari hal yang abstrak menjadi lebih konkrit sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian belajar, dan minat siswa (Wicaksono, 2020). Keuntungan lain dari komik menurut (Damopolii, Lumembang and İlhan, 2021). juga mampu menjadi sarana pembelajaran jarak jauh yang efektif. Materi pembelajaran bisa dikirimkan ke siswa untuk dipelajari secara mandiri (Saputra and Pasha, 2021).

### KESIMPULAN

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan model pembelajaran berbantuan media komik. Hasil belajar di setiap siklus terjadi peningkatan yang signifikan mulai siklus I sebesar 87,5%, siklus II sebesar 92,5%, dan siklus III sebesar 97,5%. Penerapan pembelajaran menunjukkan siswa mampu memahami isi dari komik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar

IPA.

### REFERENSI

- Akcanca, N. (2020) 'An Alternative Teaching Tool in Science Education: Educational Comics.', *International Online Journal of Education and Teaching*, 7(4), pp. 1550–1570.
- Budinurani, K. and Jusra, H. (2020) 'Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan penerapan model problem based learning berbantu media komik dengan role playing games', *Jurnal Holistika*, 4(2), pp. 61–70.
- Damopolii, I., Lumembang, T. and İlhan, G. O. (2021) 'Digital comics in online learning during COVID-19: its effect on student cognitive learning outcomes.', *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(19).
- Gunarso, G. and Afifah, W. (2016) 'Konsep layanan pendidikan anak terlantar sebagai hak konstitusional warga negara', *DiH: Jurnal Ilmu Hukum*, 12(23), p. 240044.
- İlhan, G. O., Kaba, G. and Sin, M. (2021) 'Usage of digital comics in distance learning during COVID-19', *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES)*, 3(1), pp. 161–179.
- Khotimah, H. (2021) *Penggunaan bahan ajar komik digital: Pembelajaran mandiri dalam jaringan untuk anak sekolah dasar*. Batu: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W. and Ariawan, P. W. (2022) 'Pengembangan media komik matematika digital untuk pembelajaran materi pecahan di sekolah dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), pp. 103–116.
- Linek, S. B. and Huff, M. (2018) 'Serious comics: a new approach for science communication and learning', in *INTED2018 Proceedings. IATED*, pp.

- 3883–3890.
- Nugraheni, N. (2017) 'Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar', *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2).
- Nurdyansyah, N. (2018) 'Model pembelajaran berbasis masalah pada pelajaran ipa materi komponen ekosistem', Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurlatipah, N., Juanda, A. and Maryuningsih, Y. (2015) 'Pengembangan media pembelajaran komik sains yang disertai foto untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 SUMBER pada pokok bahasan ekosistem', *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2).
- Nursholihat, K., Sujana, A. and Karlina, D. A. (2017) 'Peranan media komik terhadap literasi sains siswa sd kelas v pada materi daur air (penelitian pre-experimental terhadap siswa Kelas V SD Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang)', *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), pp. 711–720.
- Purnama, U. B., Mulyoto, M. and Ardianto, D. T. (2015) 'Penggunaan media komik digital dan gambar pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA ditinjau dari minat belajar siswa', *Teknodika*, 13(2).
- Puspitorini, R. et al. (2014) 'Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif dan afektif', *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(3).
- Roswati, N., Rustaman, N. Y. and Nugraha, I. (2019) 'The development of science comic in human digestive system topic for junior high school students.', *Journal of Science Learning*, 3(1), pp. 12–18.
- Rosyida, A. (2019) 'Pengembangan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar', *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1), pp. 47–63.
- Sagri, M., Sofos, F. and Mouzaki, D. (2019) 'Digital Storytelling, comics and new technologies in education: review, research and perspectives', *International Education Journal: Comparative Perspectives*, 17(4), pp. 97–112.
- Sahidah, N. and Kirana, T. (2021) 'Pengembangan bahan ajar berbasis teks multimodal untuk meningkatkan literasi sains siswa SD/MI', *Jurnal Education And Development*, 9(1), p. 370.
- Saputra, V. H. and Pasha, D. (2021) 'Comics as learning medium during the covid-19 pandemic', in *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, pp. 330–334.
- Suarmika, P. E. and Utama, E. G. (2017) 'Pendidikan mitigasi bencana di Sekolah Dasar (sebuah kajian analisis etnopedagogi)', *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), pp. 18–24.
- Suparmi, S. (2018) 'Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA di sekolah', *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), pp. 62–68.
- Wahyuningsih, E. T., Setianingsih, H. P. and Abidin, M. Z. (2022) 'Krisis literasi: Menumbuhkan minat baca melalui pemberian pengalaman bahasa sejak dini', in *ICIE: International Conference on Islamic Education*, pp. 275–292.
- Wicaksono, A. G. (2020) 'Jumanto, & Irmade, O.(2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar', *PE: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2), pp. 215–226.
- Widyaningsih, N. P. A. and Ganing, I. N. (2021) 'Kelayakan media komik berorientasi pendekatan konstruktivisme muatan IPA daur hidup hewan di sekolah dasar', *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), pp. 90–100.
- Wulandari, R., Susilo, H. and Kuswandi, D. (2017) 'Multimedia interaktif bermuatan game edukasi sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPA di sekolah dasar', in *Prosiding Seminar Nasional*



*Mahasiswa Kerjasama Direktorat  
Jenderal Guru dan Tenaga  
Kependidikan Kemendikbud 2016.*