



### **Pemanfaatan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Jenjang SMP**

Erliana Dwi Mutiara<sup>1</sup>, Desy Safitri<sup>2</sup>, Sujarwo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Jakarta

E-mail: [erlianadwimutiara\\_1407621063@mhs.unj.ac.id](mailto:erlianadwimutiara_1407621063@mhs.unj.ac.id)<sup>1</sup>; [desysafitri@unj.ac.id](mailto:desysafitri@unj.ac.id)<sup>2</sup>; [sujarwo-fis@unj.ac.id](mailto:sujarwo-fis@unj.ac.id)<sup>3</sup>

#### **Abstract**

*To improve Social Sciences (IPS) learning outcomes, interesting learning media such as comics are needed which are the focus of research. The research will examine how the use of comics as learning media can influence student learning outcomes. This research uses literature studies to collect and analyze various appropriate data related to the use of comics in social studies learning in junior high schools. The research results show that the use of comic media improves student learning outcomes, especially in social studies learning compared to the use of other learning media. Apart from learning outcomes, student motivation also increases significantly in social studies learning because comics make it easier for students to understand the information in them.*

**Keywords:** *Use of Media; Comics; Learning Results.*

#### **Abstrak**

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), diperlukan media pembelajaran yang menarik seperti komik yang menjadi fokus penelitian. Penelitian akan mengkaji bagaimana penggunaan komik pada media pembelajaran dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Penelitian ini memakai studi literatur untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai data yang sesuai terkait penggunaan komik dalam pembelajaran IPS di SMP. Hasil penelitian menunjukkan pemakaian media komik memberikan peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran lainnya. Selain hasil belajar, motivasi siswa pun meningkat secara signifikan sehingga dalam pembelajaran IPS karena komik memudahkan siswa dalam memahami informasi di dalamnya.

**Kata-kata kunci:** Penggunaan Media; Komik; Hasil Belajar.

#### **PENDAHULUAN**

Istilah “Ilmu Pendidikan” sendiri menggabungkan dua konsep, yaitu Ilmu dan Pendidikan, yang masing-masing memiliki makna tersendiri. Ilmu merujuk pada pengetahuan yang terstruktur dalam suatu bidang dengan metode tertentu untuk menjelaskan fenomena dalam bidang tersebut. Secara etimologi pendidikan berasal dari kata “didik”,

yang berarti memberikan bimbingan dan pelatihan moral dan intelektual. Secara lebih umum, pendidikan ialah proses berubahnya sikap serta perilaku individu atau kelompok melalui rencana pendidikan dan berbagai pelatihan.

Pendidikan ialah suatu usaha yang direncanakan untuk memberikan lingkungan dan proses belajar agar peserta didik bisa dengan aktif memberikan pengembangan pada potensinya pada sebagian aspek contohnya kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang berguna bagi individu maupun kelompok.<sup>1</sup> Pendidikan adalah salah satu pengembangan upaya terencana secara sadar dan disengaja dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan individu. Dengan demikian, pendidikan dapat dijelaskan sebagai upaya atau proses untuk mengubah perilaku dan sikap manusia guna meningkatkan pengetahuan mereka melalui berbagai metode pengajaran seperti pelatihan, bimbingan, dan tindakan yang mendidik.

Pendidikan perlu direncanakan dengan mempertimbangkan perkembangan zaman agar siap menghadapinya. Saat ini, pendidikan sedang menghadapi tantangan yang kompleks karena dampak globalisasi. Globalisasi mendorong pendidikan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan keterampilan dan daya saing di dunia kerja. Pendidikan dituntut untuk mengadaptasi kurikulum dan metode pengajaran guna mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan globalisasi yang terus berlangsung. Dalam hal ini, pendidikan menerapkan pembelajaran abad 21, seperti pengembangan keterampilan dalam menggunakan teknologi. Saat ini, menggunakan media pembelajaran sangat penting untuk proses belajar.

Menurut Munadi dalam Eva et al., media pembelajaran merupakan semua bentuk alat atau sarana yang dipakai buat menyampaikan pesan dari satu sumber ke sumber lain secara terorganisir sehingga dapat memberikan lingkungan belajar yang memberikan dukungan pada penerima pesan atau peserta didik bisa belajar secara efektif dan efisien.<sup>2</sup> Secara umum, media pembelajaran dalam pendidikan dibuat untuk mendukung proses belajar mengajar serta menyampaikan pesan sehingga bertujuan pada proses pembelajaran dapat tercapai.

Perkembangan media pembelajaran oleh guru belum mencapai tingkat yang sesuai. Biasanya guru hanya menggunakan media yang sederhana seperti buku teks sehingga tidak

---

<sup>1</sup> Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>.

<sup>2</sup> Rr. Pramesti Vidya Bhakti Eva, M. Syarif Sumantri, and Murni Winarsih, "Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, 1–8, <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/17744>.

jarang guru yang belum menggunakan media kreatif termasuk yang berkaitan dengan teknologi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keterampilan guru dalam mengoperasikan beragam jenis media pembelajaran, serta ketersediaan media yang terbatas di lingkungan sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang tidak optimal oleh guru berdampak negatif terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Ketika guru hanya mengandalkan penjelasan secara lisan tanpa adanya penggunaan media pembelajaran, maka pengetahuan yang disampaikan kepada siswa menjadi kurang jelas.

Dalam menghadapi tantangan globalisasi yang kompleks, media pembelajaran menjadi sarana penting. Pemanfaatan teknologi dalam media pendidikan memungkinkan siswa belajar secara menarik dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran memfasilitasi pembelajaran kolaborasi antar siswa, sehingga mereka dapat belajar bersama, berbagi dan bertukar pengetahuan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Media yang dapat meningkatkan hasil belajar serta merangsang inovasi pada siswa SMP yaitu komik.

Komik telah menjadi salah satu media yang cukup lama serta telah dikenal luas oleh masyarakat. Komik terkenal dengan media dalam bentuk cetak. Namun seiring berjalannya waktu dan adanya kemajuan teknologi membuat komik kini tersedia dalam format digital yang lebih modern, sehingga memberikan keleluasaan bagi para pembaca untuk mengakses komik melalui perangkat seluler tanpa batasan waktu dan tempat.<sup>3</sup> Sebagai media visual, komik memberikan penjelasan yang jelas melalui narasi yang terstruktur, sehingga memudahkan pembaca khususnya pelajar untuk memahami apa yang disajikan. Bentuk komik bisa beragam, mulai dari buku, cerita dalam surat kabar hingga lembaran cerita yang bergambar. Perkembangan teknologi yang cepat telah mengubah media komik menjadi komik digital. Dengan demikian, pengembangan komik digital sangat sesuai dengan tuntutan zaman milenial atau era abad 21 saat ini.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah salah satu mata pelajaran yang punya peranan penting pada pendidikan abad ke-21. Materi IPS yang diajarkan di ruang kelas seringkali monoton dan berbasis ceramah, sehingga siswa cepat bosan dan kesulitan dalam memahami materi. Beberapa upaya telah dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS dengan menggunakan metode games, menggunakan video pembelajaran serta komik.

Tujuan pada penelitian ini ialah untuk memberitahu bagaimana penggunaan komik pada media pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian ini

---

<sup>3</sup> Pramudya Gunawan and Sujarwo, "Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Journal of History Education and Historiography* 6, no. 1 (2022): 39–44, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jhi/article/view/17948>.

memakai studi literatur untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai data yang sesuai terkait penggunaan komik dalam pembelajaran IPS di SMP. Dalam penelitian ini diharapkan bisa membuat pemahaman yang sangat dalam mengenai potensi komik sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik serta dapat dijadikan rekomendasi untuk membantu guru merancang pembelajaran IPS yang lebih efektif di tingkat SMP.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Data yang dikumpulkan untuk penelitian ini berasal dari buku, jurnal, laporan penelitian, dan sumber bacaan lain yang terkait dengan masalah penelitian. Sugiyono mengatakan bahwa kajian kepustakaan melibatkan kajian teoritis melalui referensi yang terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang dalam lingkungan sosial yang diteliti.<sup>4</sup>

Data penelitian dikumpulkan dengan menganalisis berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, dan sumber penelitian lainnya. Sehingga sebanyak 6 penelitian terkait media komik IPS di tingkat SMP berhasil diidentifikasi. Seleksi artikel dilakukan dengan memastikan bahwa setiap penelitian yang terdapat dalam artikel sesuai dengan fokus penelitian. Referensi pustaka ini dianggap sebagai sumber ide atau inspirasi yang mendukung terbentuknya pemikiran inovatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Belajar merupakan proses di mana seseorang mengalami perubahan kepribadian dengan meningkatkan kualitas perilaku serta meningkatkan pengetahuan. Belajar menurut Thursan Hakim dalam Djamaluddin & Wardana adalah proses mengubah perilaku yang diwujudkan melalui pengembangan perilaku seperti peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, daya berpikir dan lainnya.<sup>5</sup> Definisi belajar juga mencakup aktivitas psikologis yang mempengaruhi perilaku individu sebelum dan setelah terjadi pembelajaran, seperti perubahan respons terhadap pengalaman baru, perolehan pengetahuan setelah belajar, dan latihan aktif.

### **Media Pembelajaran Komik**

Media pembelajaran komik ialah salah satu sarana pembelajaran yang bisa dipakai pada proses pengajaran dalam menaikkan hasil belajar siswa. Komik adalah suatu media

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).

<sup>5</sup> Ahdar Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran* (Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2019).

yang menggunakan gambar untuk menyampaikan suatu cerita, atau komik adalah serangkaian cerita bergambar yang digunakan untuk mengilustrasikan suatu cerita, yang setiap gambarnya mempunyai gelembung ucapan dalam panel yang berbeda.<sup>6</sup>

Komik adalah suatu bentuk animasi yang menampilkan tokoh dan cerita dalam rangkaian gambar yang berdekatan untuk menghibur pembacanya. Keunggulan komik tidak hanya mencakup penyajian visual dan naratif yang kuat, tetapi juga representasi visual yang memungkinkan pembaca terlibat secara emosional. Penggunaan komik dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat memberikan penyajian materi yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Melalui komik, materi IPS dapat disampaikan dengan ilustrasi gambar kartun yang menarik dan jelas, memudahkan siswa dalam memahami isi pelajaran. Dengan media komik, siswa dapat lebih mudah menyerap informasi karena adanya kombinasi antara gambar dan tulisan yang terpadu dalam alur cerita.

Di zaman modern ini, teknologi sudah semakin maju sehingga bermunculan berbagai variasi komik baru yang disebut komik digital. Keunggulan komik digital terletak pada kemampuannya untuk menyertakan audio sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran melalui kombinasi audiovisual yang merangsang penglihatan dan pendengaran. Desain komik digital dapat bervariasi, mulai dari yang serupa dengan komik strip dengan beberapa panel hingga desain yang mirip dengan komik buku dengan banyak panel sekaligus. Media komik dapat berkembang dalam desain dan bentuknya sesuai dengan karakteristik belajar siswa sehingga materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih efektif.

Komik dianggap sebagai media pembelajaran apabila isinya sesuai dengan aspek pembelajaran sehingga tidak hanya bertujuan sebagai hiburan semata. Penggunaan komik untuk pembelajaran juga diharapkan bisa memberikan tercapainya tujuan pembelajaran dari setiap materi yang disajikan pada guru, sehingga materi pembelajaran yang ada di dalam komik sama pada pokok bahasan yang akan diberikan.<sup>7</sup>

### **Penggunaan Media Komik Dalam Mata Pelajaran IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah disiplin ilmu yang diajarkan di SMP. IPS merupakan bidang studi yang menggabungkan pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan, di mana masyarakat berpartisipasi dalam mengembangkan pengetahuan

---

<sup>6</sup> Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020).

<sup>7</sup> Triani Ratnawuri, "Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 4, no. 2 (2016): 8–12, <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.632>.

manusia dan sosial untuk tujuan pendidikan. Dengan mempelajari IPS, siswa dapat mengembangkan hubungan sosial yang lebih baik dengan masyarakat disekitarnya sehingga dapat memahami dan mengenali berbagai permasalahan sosial yang ada disekitarnya.

Siswa SMP seringkali mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, proses belajar siswa biasanya menjadi monoton dan membosankan. Untuk mengoptimalkan pembelajaran, guru harus menyediakan media pembelajaran yang melibatkan siswa. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan hasil belajar adalah dengan memanfaatkan media pendidikan berupa komik.

Implementasi komik pada media pembelajaran dapat dilakukan ketika memberikan informasi secara langsung pada komik, serta melalui pendekatan saintifik dimana siswa membuat komik sendiri sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kedua metode tersebut mempunyai kelebihannya sendiri. Komik yang disediakan guru lebih fokus serts memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sedangkan komik buatan siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara lebih mendalam.<sup>8</sup>

### **Manfaat Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Ips**

Berdasarkan penelitian sebelumnya menunjukkan jika pemakaian komik buat media pembelajaran memiliki manfaat yang signitifikan ketika menaikkan hasil belajar di mata pelajaran IPS. Hasil penelitian sebelumnya yang relevan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu yang Sesuai dengan Peningkatan Hasil Belajar

No	Peneliti dan Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Yusiana & Prasetya, (2022)	Pengembangan Media <i>E-Comic</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips	Penelitian Kuantitatif	Penggunaan <i>e-comic</i> menghasilkan peningkatan dalam hasil belajar. Karena modul berasal dari validator serta <i>e-comic</i> menggunakan gambar serta bahasa yang mudah dipahami.
2.	Bastari (2018)	"Dikomikin Saja" Digitalisasi Komik Pembelajaran Sejarah	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Peneliti mengadakan tiga pertemuan dan mengamati aktivitas 35

---

<sup>8</sup> Aisiah Anwar, "Merancang Kegiatan Pembelajaran Sejarah Melalui Komik: Respon Terhadap Tantangan Kurikulum 2013," *Diakronika* 17, no. 1 (2017): 104–17, <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol17-iss1/19>.

		Perjuangan Bangsa Berbasis Android (Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Materi Sejarah di SMP Negeri 3 Madang Suku I Menggunakan Aplikasi Pembuatan Komik Digital berbasis Android)		siswa. Setelah itu, keaktifan siswa di proses pembelajaran meningkat, dari 2,13 (cukup) di jadi 3,25 (sangat baik) di pertemuan terakhir.
3.	Latul et al., (2024)	Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS	Penelitian Kuantitatif	Penelitian ini menunjukkan komik dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca dan membantu mereka mengingat apa yang telah mereka pelajari, yang secara tidak langsung dapat memberikan pengaruh bagi hasil belajar siswa.
4.	Muna et al., (2018)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Word Square</i> Berbantuan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas Viii Smp Negeri 14 Banda Aceh	Penelitian Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan jika pembelajaran <i>word square</i> dengan bantuan penggunaan media komik akan memberikan bantuan siswa untuk lebih memahami materi pelajaran.
5.	Mirza et al., (2017)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Picture And Picture</i> Menggunakan Media <i>Komik-Strip</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS-Terpadu Siswa Kelas VIII-4 Smp Negeri 16 Banda Aceh	Penelitian Kualitatif	Dalam penelitian ini menyatakan, 85% dari 24 siswa berpendapat bahwa media ini memudahkan mereka memahami materi pelajaran.

6.	Sofyani (2023)	Penerapan Media Pembelajaran Komik Strip Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Terpadu Peserta Didik Kelas IXC Mts Sholihyyah Kalitengah	Penelitian Kualitatif	Penelitian ini menyatakan jika siswa yang belajar pada media komik lebih termotivasi, dan nilai rata-rata peserta didik juga menunjukkan peningkatan berdasarkan analisis ulangan harian.
----	----------------	---	-----------------------	---

Dalam penelitian Yusiana & Prasetya menunjukkan bahwa menurunnya hasil belajar siswa disebabkan oleh faktor tingkat individu yang mengalami kesulitan belajar maupun faktor kompleks yang melibatkan sejumlah kendala dalam meningkatkan hasil belajar. Ciri-ciri penurunan hasil belajar mencakup ketidakhadiran peserta didik dalam pembelajaran dan kesulitan dalam mengerjakan soal-soal. Dalam konteks pembelajaran IPS, untuk meningkatkan hasil belajar maka pemilihan media *e-comic* menjadi media yang bisa digunakan pada materi perundagian. *E-comic* memiliki potensi untuk dikembangkan dalam berbagai topik IPS seperti sosiologi, geografi dan ekonomi. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan *e-comic* di pembelajaran IPS dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa seperti yang menunjukkan oleh uji *N-Gain score*. Uji *N-gain score* diperkuat dengan analisis statistik memakai uji *paired sampel t-test* berdasarkan data yang berdistribusi normal. Selain itu, pada saat pengolahan data uji efektivitas media *e-comic* menggunakan uji *N-Gain Score* menghasilkan nilai kelas 7A yang berawal ada di bawah “rata-rata” meningkat menjadi 0,40, dan nilai kelas 7B meningkat menjadi 0,42 pada rentang  $0,30 < 0,70$ . Penggunaan media *e-comic* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMP *Labschool YDWP Unesa*. Faktor-faktor yang menyebabkan efektivitas pengembangan media *e-comic* meliputi modul validasi oleh para validator, yang menyatakan bahwa media tersebut layak diterapkan pada pembelajaran. Namun, penggunaan gambar dan bahasa yang mudah dipahami dalam *e-comic* meningkatkan daya tarik pada peserta didik.<sup>9</sup>

Dalam penelitian Bastari hasil pembelajaran 35 siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada awalnya hanya 40,54% siswa yang mampu menyelesaikan tugas, namun di pertemuan I dan II jumlah siswa mampu menyelesaikan tugas naik menjadi

---

<sup>9</sup> Ulfa Yusiana and Sukma Perdana Prasetya, “Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS,” *Dialektika: Pendidikan IPS* 1, no. 1 (2022): 23–33, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>.



55,45% dan 68,08%. Perubahan tersebut terlihat pada hasil tes yang diberikan pada setiap akhir pertemuan. Peningkatan juga terlihat dalam observasi pada aktivitas siswa. Nilai aktivitas siswa pada awalnya masih dalam kriteria cukup yaitu sebesar 2,13, namun meningkat jadi 2,75 (baik) pada pertemuan I dan 3,25 (sangat baik) pada pertemuan II. Ketika siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan berkonsentrasi lebih baik, aktivitas belajarnya pun meningkat dan dinamika kelompok menjadi lebih lancar ketika mereka sedang bekerja sama. Pemakaian media pembelajaran “Dikomikin Saja” diyakini akan memotivasi siswa dalam meningkatkan ketuntasan belajarnya. Fakta tersebut didukung dengan rata-rata siswa mencapai 70,32 atau setara dengan 81,08% dari total 35 siswa yang berhasil menyelesaikan tugas. Aplikasi ini mudah digunakan bagi sebagian besar pelajar yang sudah akrab dengan aplikasi Android, karena aplikasi ini menyerupai aktivitas bermain *game*.<sup>10</sup>

Dalam penelitian Latul et al., menunjukkan pemakaian media komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t diantara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tes memberikan petunjuk nilai yang signifikan yakni  $0,000 < 0,05$ . Hasil uji t hitung sekitar  $8,132 > 2,056$ . Penelitian ini bisa meningkatkan minat membaca dan membantu siswa mengingat apa yang telah dipelajari, yang secara tanpa langsung dapat memberikan pengaruh hasil belajar siswa. Selain itu, media tersebut dapat memberikan motivasi dan pengalaman belajar yang mendukung siswa dalam memahami materi. Pemakaian media pembelajaran tersebut juga berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini sebelum menggunakan media komik hasil belajarnya adalah 65,8, namun setelah menggunakan media ini menjadi 81,2.<sup>11</sup>

Dalam penelitian Muna et al., menerapkan *Word Square* ketika memakai media komik terbukti memberikan peningkatan hasil belajar IPS. Meningkatnya hasil belajar individu dan klasikal dapat diamati dari siklus pembelajaran. Pada Siklus I, tingkat penyelesaian individu mencapai 65%. Tingkat ketuntasan individu kemudian meningkat jadi 80% di Siklus II dan 95% di Siklus III. Selain itu, tingkat penuntasan klasikal siswa juga meningkat secara signifikan. Pada siklus I, tingkat penuntasan klasikal sekitar 40%, meningkat menjadi 60% pada siklus II dan meningkat lagi ke 90% di siklus III. Didasarkan

---

<sup>10</sup> Himawan Bastari, “Dikomikin Saja’ Digitalisasi Komik Pembelajaran Sejarah Perjuangan Bangsa Berbasis Android,” *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi* 2, no. 2 (2018): 98–110, <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>.

<sup>11</sup> Tiara Fitria Latul, Suarman, and R. M. Riadi, “Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS,” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2024): 1751–55, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3920>.

hasil belajar tiga siklus dapat disimpulkan jika menerapkan *Word Square* dengan media komik bisa membantu guru memberikan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.<sup>12</sup>

Dalam penelitian Mirza et al., yang dilakukan selama tiga siklus mengalami peningkatan mengenai materi terkait keunggulan lokasi Indonesia. Sebanyak 85% siswa setuju jika pembelajaran ketika menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* memakai media komik merupakan inovasi baru yang menyenangkan di kelas. Proses pembelajaran membantu siswa mendapatkan pemahaman yang sangat mendalam terhadap mata pelajaran. Menerapkan model pembelajaran ini bisa membuat mata pelajaran IPS menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih semangat dalam belajar, sehingga pendidik bisa menerapkan model pembelajaran yang menarik.<sup>13</sup>

Dalam penelitian Sofyani, setelah melaksanakan pembelajaran ketika memakai media komik strip, motivasi siswa memberikan peningkatan dibandingkan sebelumnya. Didasarkan analisis ulangan harian, rata-rata nilai siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media komik untuk pembelajaran ialah 78,98. Sesudah menerapkan media komik, nilai rata-ratanya naik sebesar 6,77% sekitar 84,30. Pengamatan guru menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan keseriusan yang tinggi saat berdiskusi. Kolaborasi diantara anggota kelompok akan semakin meningkat, serta kegiatan pembelajaran menjadi sangat demokratis dan terbuka, tanpa didominasi pada guru atau siswa berbakat. Siswa tampak lebih fokus dan aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan komunikasi siswa juga mengalami peningkatan pada saat presentasi dan memberikan masukan serta jawaban, meskipun masih menggunakan bahasa yang sederhana. Siswa juga menunjukkan semangat yang tinggi ketika mengerjakan soal dan menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan teman-temannya.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan pada tabel pembelajaran penelitian sebelumnya bisa diberikan kesimpulan jika pemakaian media komik memberikan peningkatan motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran lainnya. Media komik memiliki daya tarik visual yang lebih kuat bagi siswa,

---

<sup>12</sup> Nailil Muna, Amsal Amri, and M. Okta Ridha, "Penerapan Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Banda Aceh," *Jurnal Pendidikan Geosfer* 3, no. 1 (2018), <https://jurnal.usk.ac.id/JPG/article/view/17484>.

<sup>13</sup> Muhammad Mirza, Thamrin Kamaruddin, and Abdul Wahab Abdi, "Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Menggunakan Media Komik-Strip Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS-Terpadu Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 16 Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah* 2, no. 3 (2017): 68–79, <https://jim.usk.ac.id/geografi/article/view/5286>.

<sup>14</sup> Sofyani, "Penerapan Media Pembelajaran Komik Strip Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Terpadu Peserta Didik Kelas IX-C Mts Sholihyyah Kalitengah," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 5 (2023): 1613–28, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2069>.

dan bila ditambahkan komponen audio maka rangsangan tersebut dapat semakin meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pemanfaatan komik juga mendapatkan dampak positif kepada hasil belajar siswa. Siswa yang memakai komik untuk pembelajaran memberikan petunjuk hasil belajar yang sangat baik daripada dengan siswa yang tidak memakai komik khususnya pada saat belajar IPS. Media komik menyajikan informasi secara visual sehingga memberikan kemudahan siswa ketika memahami isinya dan bisa meningkatkan hasil belajar serta akan membantu meningkatkan keterampilan.

## **KESIMPULAN**

Didasarkan temuan penelitian di atas, bisa diberikan kesimpulan jika hasil belajar siswa bisa ditingkatkan pada pemakaian media yang inovatif. Proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS disusun untuk mendukung keberhasilan hasil dalam suasana kelompok. Dengan cara ini, siswa dapat memperoleh pemahaman informasi dan materi melalui media yang dikembangkan menggunakan teknologi digital. Komik telah bergeser dari hiburan ke pendidikan, sehingga komik tidak lagi sekedar media hiburan. Komik dapat digunakan sebagai bahan ajar dari guru ke siswa. Keunggulan komik, baik berupa gambar, tokoh, warna, teks, bahkan media audiovisual berbentuk digital sehingga memudahkan siswa dalam memahami informasi di dalamnya. Penelitian sebelumnya juga memberikan petunjuk jika pemakaian komik sebagai media pembelajaran IPS bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Selain hasil belajar, motivasi siswa pun meningkat secara signifikan sehingga dalam pembelajaran IPS disarankan tidak hanya memakai metode ceramah namun bisa memakai media yang menarik.

## **REFERENSI**

- Anwar, Aisiah. "Merancang Kegiatan Pembelajaran Sejarah Melalui Komik: Respon Terhadap Tantangan Kurikulum 2013." *Diakronika* 17, no. 1 (2017): 104–17. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol17-iss1/19>.
- Bastari, Himawan. "Dikomikin Saja' Digitalisasi Komik Pembelajaran Sejarah Perjuangan Bangsa Berbasis Android." *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi* 2, no. 2 (2018): 98–110. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>.
- Djamaluddin, Ahdar, and Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2019.
- Eva, Rr. Pramesti Vidya Bhakti, M. Syarif Sumantri, and Murni Winarsih. "Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar." *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, 1–8.

- <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17744>.
- Gunawan, Pramudya, and Sujarwo. "Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Journal of History Education and Historiography* 6, no. 1 (2022): 39–44. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jhi/article/view/17948>.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Latul, Tiara Fitria, Suarman, and R. M. Riadi. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2024): 1751–55. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3920>.
- Mirza, Muhammad, Thamrin Kamaruddin, and Abdul Wahab Abdi. "Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Menggunakan Media Komik-Strip Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS-Terpadu Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 16 Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah* 2, no. 3 (2017): 68–79. <https://jim.usk.ac.id/geografi/article/view/5286>.
- Muna, Nailil, Amsal Amri, and M. Okta Ridha. "Penerapan Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Banda Aceh." *Jurnal Pendidikan Geosfer* 3, no. 1 (2018). <https://jurnal.usk.ac.id/JPG/article/view/17484>.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>.
- Ratnawuri, Triani. "Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro." *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 4, no. 2 (2016): 8–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.632>.
- Sofyani. "Penerapan Media Pembelajaran Komik Strip Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Terpadu Peserta Didik Kelas IX-C Mts Sholihyyah Kalitengah." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 5 (2023): 1613–28. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2069>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Yusiana, Ulfa, and Sukma Perdana Prasetya. "Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS." *Dialektika: Pendidikan IPS* 1, no. 1 (2022): 23–33. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>.