



KEEFEKTIFAN KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nurul Arfika¹, Fince Putri Yeni Purba², Rani Adillah³, Biworo Frida Gurning⁴, Saronom Silaban⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: nurularfika@gmail.com

Abstract

This study is based on the situation of education in elementary schools which still lacks changes in digital material delivery. In addition, the lack of variety makes students less interested and unwilling to take part in learning. This study intends to explain the effectiveness of digital comics in increasing students' interest in learning science. With the study used is quantitative. The study was conducted at SDN 060834 Medan with 25 grade VI students as the study subjects, with data collected from observations, interviews and questionnaires. And then the data was analysed through descriptive quantitative which means describing the results of increasing students' interest in learning obtained from the distribution of questionnaires before and after the application of digital comics in learning science. The results of the study explain that with the application of digital comics, students' interest has increased, as evidenced by an increase of 43% from before digital comics, students' interest is only 47% of poor achievements and now after applying digital comics to 90% of very good achievements. So it is concluded that digital comics applied in learning science have a very high effectiveness in increasing the learning interest of elementary school students.

Keyword: Science, Digital Comics, Learning Interest

Abstrak

Kajian ini berlandaskan dengan dari situasi pendidikan di sekolah dasar yang masih minim akan perubahan dalam pemberian materi secara digital. Selain itu, kurangnya variasi tersebut membuat siswa kurang tertarik dan tidak mau ikut andil dalam belajar. Kajian ini bermaksud memaparkan keefektifan komik digital dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar IPA. Dengan kajian yang digunakan adalah kuantitatif. Kajian dilakukan di SDN 060834 Medan dengan siswa kelas VI sebanyak 25 siswa sebagai subyek kajian, dengan data yang dikumpulkan berasal dari observasi, wawancara dan angket. Dan selanjutnya data itu dianalisis melalui deskriptif kuantitatif yang bermakna memaparkan hasil peningkatan minat belajar siswa yang didapat dari sebaran angket sebelum dan setelah diterapkannya komik digital dalam belajar IPA. Hasil kajian memaparkan dengan diterapkannya komik digital minat siswa menjadi meningkat, terbukti peningkatan sebanyak 43% dari sebelum dengan komik digital minat siswa hanya 47% capaian kurang baik dan kini setelah diterapkan komik digital menjadi 90% capaian sangat baik. Sehingga dikonklusikan komik digital yang diterapkan dalam belajar IPA memiliki keefektifan yang sangat tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: IPA, Komik Digital, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran sendiri dikatakan sebagai proses yang memiliki komponen pendukung didalamnya sehingga komponen tersebut harus saling bertautan semacam tujuan, bahan, metode, dukungan, sumber, penelitian, siswa, guru dan lingkungan sehingga akan memberikan hasil yang baik dan memberikan banyak perubahan (Purnama, dkk., 2019). Selain itu, di era kurikulum merdeka juga memberikan perubahan besar dalam proses belajar mengajar yaitu siswa diberikan kebebasan dalam memilih minat mereka sendiri dalam belajar dan guru sebagai fasilitator harus tanggap akan perubahan yang terjadi. Sehingga, guru harus mengejar ketertinggalan yang terjadi agar pemahaman siswa yang belum tercapai dapat diraih, khususnya dalam belajar IPA. Demikian itu, dalam proses belajar terkhusus pembelajaran IPA perlu dibuat dengan kombinasi belajar yang lain agar pembelajaran jauh lebih menarik minat siswa, salah satunya mengkombinasikan dengan media belajar (Fitri, dkk., 2023). Media belajar dikatakan sebagai penyampai pesan kepada penerima dalam konteks ini dunia pendidikan yaitu saat belajar dan beragam bentuknya ada cetak dan digital. Dengan mengkombinasikan media belajar tersebut motivasi belajar siswa akan tumbuh dan berdampak kepada minat mereka menjadi naik dengan signifikan (Kusumadewi, dkk., 2020).

Selaras dari hasil wawancara yang dilakukan di SDN 060834 Medan bersama guru kelas VI, terutama saat belajar IPA materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya. Hasil dari wawancara tersebut, guru menjelaskan bahwa dalam proses belajar IPA materi ciri khusus makhluk hidup

dan lingkungan hidupnya belum diterapkannya kombinasi media dalam belajar, selama ini dalam belajar guru masih berfokus pada buku cetak dan mengajar dengan berceramah tanpa mengajak siswa untuk berkolaborasi didalam belajar, sehingga menimbulkan ketidakpahaman dan kejenuhan serta kesulitan dalam memahami materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya. Selain itu, observasi yang dibuat memberikan hasil bahwa masih banyak siswa yang bermain dan tidak memperdulikan guru saat menjelaskan materi, sebagian siswa masih belum fokus saat belajar dikarenakan media yang digunakan guru belum membuat siswa untuk semangat dalam belajar. Sehingga diberikan solusi dalam permasalahan yang terjadi yaitu dengan komik digital dalam meningkatkan minat belajar IPA, sebab dengan adanya komik digital akan memberikan perubahan yang signifikan dalam belajar terutama dalam minat dan semangat belajar siswa. Komik digital dikatakan sebagai bentuk lain dari media belajar yang dikombinasikan melalui alat dan situs web yang berbeda dan terdapat fitur untuk mengajukan pertanyaan yang bermanfaat bagi siswa (Willya, dkk., 2023). Potensi pendidikan dari media digital sebaiknya dilakukan sebagai metode pembelajaran yang diselaraskan dengan kurikulum sebab akan mampu meningkatkan minat belajar IPA siswa (Pratiwi, dkk., 2023). Selain itu, dengan adanya media belajar digital dapat meningkatkan efisiensi edukasi akademik (Rosadi dan Karimah 2022). Sehingga tujuan dari belajar yang telah ditentukan akan dicapai serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui media digital, sehingga proses belajar yang diterapkan dikelas jauh menyenangkan dan mudah dimengerti.

METODE PENELITIAN

Kajian ini merupakan kajian dengan pendekatan berjenis deskriptif kuantitatif, yang bermaksud memaparkan keefektifan dari komik digital yang diterapkan. Kajian ini dilakukan di SDN 060834 Medan dengan populasi adalah seluruh siswa kelas IV dan subyeknya sebanyak 25 siswa. Dengan data dikumpulkan berasal dari observasi, wawancara dan angket. Selanjutnya, data yang didapat dianalisis dengan jenis deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif bermaksud mengolah data yang didapat dari angket, kemudian menjabarkannya secara sistematis dalam wujud persentase dari hal yang dibahas agar bisa ditarik konklusi yang baik (Priadana dan Sunarsi 2021). Selain itu, deskriptif kuantitatif juga berfungsi

dalam mengelompokkan hasil angket minat siswa yang didapat agar hasil yang didapat lebih reliabel, setelah data diolah selanjutnya dikelompokkan hasilnya selaras konversi capaian yang diraih. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$X_{total} = \sum x_i$$

Kemudian, hasilnya di konversikan guna mengetahui persentase minat belajar siswa, dengan rumus:

$$persentase = \frac{x_{total}}{x_{maks}} \times 100\%$$

Setelah melalui tahap analisis awal dan konversi, selanjutnya data diinterpretasi dengan kriteria penilaian menurut (Ansori, 2020) yaitu

Tabel 1. Kriteria Penilaian

81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
40% - 60%	Kurang Baik
0% - 40%	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah diberikan komik digital dalam proses belajar IPA khususnya materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya yang kemudian diberi kuesioner ke siswa demi mengukur minat siswa terhadap belajar IPA khususnya materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya dengan diterapkannya komik digital. Dipilihnya komik digital sebagai solusi alternatif

belajar demi menyongsong kurikulum merdeka yang memberikan kebebasan siswa belajar dimanapun dan kapanpun, sehingga dengan adanya media tersebut minat belajar siswa akan memberikan peningkatan yang signifikan (Pratiwi, dkk., 2023). Hal ini tersebut selaras dengan data wawancara dan respon siswa mengenai minat belajarnya, hasilnya memberikan hasil sangat baik dengan capaian persentase 90%. Adapun penjabarannya akan diberikan pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Minat Belajar Siswa

Indikator	Penilaian				Persentase (%)
	1	2	3	4	
Tampilan					
Tahapan belajar mudah dipahami			6	19	86
Sangat menyenangkan diperkaya alat digital dalam penerapannya serta keinteraktifan			6	19	86
Mempermudah mempelajari materi			7	18	84
Konsep materi yang diberikan mudah dipahami, ada animasi			5	20	90
Meningkatkan minat belajar			6	19	86
Total					86
Kebahasaan					
Informasi yang diberikan mudah dipahami			4	21	94
Bahasanya selaras KBBI			6	19	86
Total					90
Manfaat/Kegunaan					
Sarat makna, melatih kemandirian belajar siswa			5	20	93
Wawasan dan kemampuan digital siswa bertambah pesat			3	22	96
Total					94
Rerata persentase					90

Selaras akan hasil tabel 2 mengenai minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA terkhusus materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya dengan diterapkannya komik digital, memberikan hasil yang sangat baik. Pada segi tampilan, didapatkan nilai sangat baik terbukti dari persentase sebesar 86% capaian “sangat baik”. Selanjutnya, segi kebahasaan didapat nilai sangat baik terbukti dari persentase sebesar 90% capaian “sangat baik”. Dan terakhir segi kebermanfaatan didapat nilai sangat baik terbukti dari persentase sebesar 94% capaian “sangat baik”. Sehingga dari ketiga penilaian itu dikonklusikan reratanya 90% capaian “sangat baik” serta dikonklusikan minat

siswa saat belajar IPA materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya dengan diterapkannya komik digital didapat penilaian “sangat baik”.

Pembahasan

Pembelajaran mandiri dalam penerapannya menghadap berbagai kendala yang cukup membutuhkan perhatian khusus, terutama saat belajar IPA materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya. Sebahagian siswa mengatakan belajar IPA sukar bagi mereka untuk memahaminya dan mengerti. Demikian itu, dibutuhkan inovasi baru dalam implementasinya, semacam fasilitas yang memadai demi

mencapai tujuan belajar yang telah dibuat. Selain itu, tantangan dalam dunia teknologi masa depan juga menjadi permasalahan khusus yang harus diberi perhatian dengan khusus agar menghasilkan bibit unggul. Dalam penggunaan alat digital untuk mendukung proses tersebut harus mempertimbangkan bagaimana siswa mampu memahami materi dan meningkatkan minatnya jauh lebih baik dari sebelumnya, sehingga penggunaan komik digital menjadi perhatian khusus dalam dunia proses belajar IPA (Mardhatillah, dkk., 2022).

Permasalahan ini juga terjadi di SDN 060834 Medan yang membuat banyak guru resah dalam menghadapi permasalahan belajar ini khususnya pelajaran IPA materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya. Setiap guru berkeinginan agar siswa memahami materi yang diberikan. Namun tidak semua siswa dapat memahami materi IPA yang diberikan guru. Kebanyakan guru masih menerapkan persepsi salah yaitu buku cetak sumber belajar satu-satunya dan hal itu membuat minat belajar siswa rendah serta penting inovasi dalam belajar IPA. Sehingga, guru perlu terobosan baru dalam keberlangsungan pembelajaran menggunakan alat digital yang fleksibel dengan mudah digunakan dan diakses oleh guru dan siswa, salah satunya komik digital.

Demi menyongsong pembelajaran mandiri diperlukan proses pembelajaran dengan catatan tidak hanya menggunakan sumber belajar satu saja (Indriasih, dkk., 2020). Selain itu, siswa diberikan kebebasan dalam belajar sendiri, beradaptasi dengan kecepatan belajar, menemukan sendiri kemampuannya. Diterapkannya komik digital sebagai sumber belajar mandiri bisa meningkatkan minat belajar siswa

kelas VI SDN 060834 Medan. Selain itu, komik digital dapat diselaraskan dengan kemampuan dan kebutuhan setiap siswa. Komik digital yang membuat siswa untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas dan semangat mereka serta menghemat uang dan waktu dalam belajar sebab disajikan dalam wujud yang mudah digunakan dan dibawa (Kusumadewi, dkk., 2020). Komik digital juga memberikan lebih banyak informasi dan memungkinkan pembelajaran yang diselaraskan informasi yang diberikan guru kepada siswa dapat diselaraskan akan kecakapan yang dibutuhkan di eabad-21 dan minat belajar siswa (Purnama, 2019)

Materi diajarkan dengan pembelajaran biasa, lanjut siswa kelas VI diberikan komik digital saat belajar IPA materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya. Kemudian, diberikan angket yang isinya minat siswa terhadap komik digital. Dan hasilnya memberikan kemajuan yang positif tampak pada segi tampilan, didapatkan nilai sangat baik terbukti dari persentase sebesar 86% capaian “sangat baik”. Selanjutnya, segi kebahasaan didapat nilai sangat baik terbukti dari persentase sebesar 90% capaian “sangat baik”. Dan terakhir segi kebermanfaatannya didapat nilai sangat baik terbukti dari persentase sebesar 94% capaian “sangat baik”. Sehingga dari ketiga penilaian itu dikonklusikan reratanya 90% capaian “sangat baik”. Selain itu, terjadi peningkatan yang signifikan dari sebelum dan sesudah diterapkan komik digital, pada tahapan sebelum diterapkan didapat persentase 47% dan setelah diterapkan didapat persentasi 90%. Sehingga, didapat peningkatan yang signifikan sebanyak 43% demikian itu, komik digital memiliki tingkat

keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Selaras akan itu, pembelajaran dengan komik digital mampu memberikan motivasi terhadap minat belajar siswa yang tinggi sekaligus mendorong siswa kelas VI SDN 060834 Medan untuk lebih mudah menguasai secara mandiri materi yang diajarkan dengan komik digital. Hal tersebut dibuktikan dengan antusias siswa kelas VI SDN 060834 Medan saat diterapkan komik digital dalam pembelajaran IPA terkhusus materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya. Selain itu, siswa menjadi senang mengerjakan latihan soal yang ada di komik digital. Perbandingan setelah diterapkannya komik digital bila dilihat dari segi hasil penilaian siswa tampak peningkatan secara signifikan. Antusias siswa dalam belajar sangat bagus dibuktikan dengan keaktifan saat bertanya apa yang belum diketahuinya. Sehingga dikimpulkan komik digital memiliki tingkat keefektifan yang sangat tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPA materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya.

KESIMPULAN

Selaras akan hasil kajian yang dilakukan, dengan diterapkannya komik digital akan membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal itu tampak dari sebelum diterapkannya komik digital didapat nilai minat siswa sebanyak 47% capaian kurang baik dan setelah diterapkan komik digital didapat nilai minat siswa sebanyak 90% capaian sangat baik, selaras dari persentase itu didapat peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebanyak 43%. Sehingga dikimpulkan komik digital yang diterapkan memiliki tingkat keefektifan

sangat tinggi dalam meningkatkan minat belajar IPA materi ciri khusus makhluk hidup dan lingkungan hidupnya siswa kelas VI sekolah dasar. Demikian itu, dengan meningkatnya minat belajar siswa maka tujuan belajar akan tercapai dengan baik dan juga menghasilkan mutu yang berkualitas pula.

DAFTAR RUJUKAN

- Ansori, M. (2020). *Metode penelitian kuantitatif Edisi 2*. Airlangga University Press.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154-162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Kusumadewi, R. F., NEOLAKA, A., & Yasin, M. (2020). Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 85-101. <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.1.6339>



- Mardhatillah, N., Suranata, K., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Komik Video Digital (KOVID) Bernuasa Bali Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 343-352. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50331>
- Pratiwi, L. D., Vlorensius, V., & Sam, N. F. (2023). Pengaruh Media Komik Digital Berbasis Platform Instagram Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Tarakan. *Biopedagogia*, 5(1), 37-48. <http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/biopedagogia/article/view/3339>
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Purnama, U. B., Mulyoto, M., & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan media komik digital dan gambar pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA ditinjau dari minat belajar siswa. *Teknodika*, 13(2), 18-28. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/view/6793/4649>
- Rosadi, F., & Karimah, N. A. N. (2022, January). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah 1*, 87-96.
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449-454. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4518>