

**PENERAPAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS III SD**

Nur Asiah Harahap¹, Almira Amir², Dina Khairiah³

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan^{1,2,3}

e-mail: nurasiahharahap183@gmail.com

ABSTRAK

Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya nilai hasil belajar siswa yang sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional dan didominasi oleh metode ceramah yang monoton, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kondisi ini membuat siswa kurang aktif, tidak antusias, dan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan media komik sebagai alternatif media pembelajaran yang bersifat visual dan menyenangkan. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas III SD Negeri 101800 Ujung Batu Jae, Kecamatan Ujung Batu, Kabupaten Padang Lawas Utara. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan empat tahap pada setiap siklus: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, hanya 5 siswa (33,33%) yang mencapai KKM. Siklus I meningkat menjadi 10 siswa (66,66%), dan pada siklus II mencapai 13 siswa (86,66%). Rata-rata nilai kelas pun meningkat dari 65,33 menjadi 77,33. Selain itu, penggunaan media komik juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan rasa percaya diri siswa. Dengan demikian, media komik terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar IPA dan partisipasi siswa secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Media Komik, Hasil Belajar IPA*

ABSTRACT

The main issue behind this study is the low learning outcomes of students, most of whom have not achieved the minimum passing grade of 75. Based on initial observations, the learning process in the classroom is still conventional and dominated by monotonous lecture methods, with minimal use of engaging learning media. This condition makes students less active and enthusiastic, and the classroom atmosphere becomes uncondusive. To overcome this problem, the researcher applied comics as an alternative learning medium that is visual and enjoyable. This study was conducted to improve student learning outcomes in science in grade III at SD Negeri 101800 Ujung Batu Jae, Ujung Batu District, Padang Lawas Utara Regency. This study used the classroom action research (CAR) method, which was carried out in two cycles, with four stages in each cycle: planning, implementation of actions, observation, and reflection. The research subjects consisted of 15 students. Data collection techniques were carried out through observation and learning outcome tests, then analyzed descriptively and quantitatively. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes. In the pre-cycle stage, only 5 students (33.33%) achieved the minimum passing grade. In cycle I, this increased to 10 students (66.66%), and in cycle II, it reached 13 students (86.66%). The average class score also increased from 65.33 to 77.33. In addition, the use of comic media was also able to increase student activity, motivation, and confidence. Thus, comic media proved to be effective

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan awal literasi sains siswa sehingga diperlukan media yang mampu membantu pemahaman konsep secara konkret. Pada tingkat sekolah dasar, siswa masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan visualisasi yang menarik untuk memahami fenomena alam. Penggunaan media visual terbukti efektif untuk memperjelas materi karena membantu menurunkan tingkat abstraksi konsep yang sulit dipahami siswa awal sekolah dasar. Media gambar misalnya telah lama digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk menstimulasi persepsi dan mempermudah proses internalisasi konsep (Amir, 2016). Penelitian terkait penggunaan media visual menunjukkan bahwa penyajian materi berbasis ilustrasi mampu meningkatkan fokus dan retensi siswa. Dalam pembelajaran IPA, visualisasi menjadi sangat penting karena banyak konsep yang harus dipahami melalui representasi gambar. Guru dituntut mampu memilih media yang sesuai karakter siswa sehingga proses belajar berjalan optimal. Oleh karena itu, inovasi media berbasis visual seperti komik menjadi relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas rendah.

Tantangan pembelajaran IPA di sekolah dasar masih ditemukan dalam berbagai bentuk seperti rendahnya motivasi, kurangnya pemahaman konsep, dan keterbatasan media yang dekat dengan dunia siswa. Penelitian lain menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena penyampaian yang masih dominan menggunakan metode ceramah (Maya et al., 2024). Kesulitan tersebut juga diperburuk oleh minimnya media kontekstual yang dapat menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari. Guru sering kali menghadapi keterbatasan dalam memilih media yang menarik sehingga siswa kurang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan hasil belajar masih belum mencapai target kompetensi yang diharapkan. Dalam konteks ini, media pembelajaran yang memanfaatkan cerita, gambar, dan alur naratif dipandang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal tersebut sesuai dengan perkembangan kognitif anak sekolah dasar yang lebih mudah memahami konsep melalui media visual. Oleh karena itu, dibutuhkan media inovatif seperti komik pembelajaran untuk menjawab tantangan tersebut.

Media gambar juga telah terbukti meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berbagai jenis pembelajaran di tingkat dasar. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa media gambar mampu meningkatkan kemampuan pengenalan angka pada anak usia sekolah dasar awal karena memberikan stimulus visual yang kuat (Khairiah et al., 2020). Hal ini membuktikan bahwa media visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran berbasis pemahaman konsep. Bahkan pada mata pelajaran keagamaan seperti Fiqih, penggunaan strategi pembelajaran yang melibatkan interaksi visual dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Mufidah et al., 2022). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang memberikan pengalaman belajar konkret lebih efektif dibanding penjelasan verbal semata. Dalam konteks pembelajaran IPA, penggunaan media cerita bergambar seperti komik mampu memperkuat asosiasi antara materi dan pengalaman nyata siswa. Peningkatan aktivitas dan pemahaman konsep dapat terbentuk ketika siswa terlibat secara visual dan naratif dalam proses belajar.

Komik merupakan salah satu media yang terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar dalam berbagai mata pelajaran. Penelitian menunjukkan

bahwa komik digital telah digunakan secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran biologi maupun materi IPA lainnya (Narestuti et al., 2021). Selain itu, komik sebagai media belajar mampu membuat siswa lebih fokus karena penyajian materi dalam bentuk cerita mempermudah proses internalisasi konsep. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengembangan media komik dapat meningkatkan motivasi membaca dan kemampuan literasi pemahaman siswa (Resmi, 2021). Beberapa penelitian pengembangan komik di sekolah dasar menyatakan bahwa komik merupakan media yang mudah diterima siswa karena memiliki unsur hiburan yang membantu mengurangi kejenuhan belajar. Komik juga dapat digunakan untuk membangun kemampuan berpikir melalui alur cerita yang terstruktur. Hal tersebut membuktikan bahwa komik bukan hanya media hiburan tetapi juga alat pedagogis yang efektif. Dengan demikian, komik memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA di kelas III SD.

Pengembangan media komik sebagai bahan ajar di sekolah dasar telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi matematika tingkat dasar, yang artinya media tersebut efektif untuk berbagai bidang studi (Mujahadah et al., 2021). Pada kelas IV sekolah dasar, pengembangan komik juga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena penyajiannya membuat siswa lebih mudah memahami alur konsep (Suganda et al., 2022). Penggunaan komik dianggap mampu menjawab keterbatasan media konvensional yang kurang menarik bagi siswa generasi digital. Komik memberikan pengalaman visual yang berkesinambungan sehingga memfasilitasi pembentukan pengetahuan secara bertahap. Keterlibatan siswa meningkat karena komik menyajikan konflik dan resolusi dalam alur cerita yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Selain itu, komik mendukung pembelajaran mandiri karena siswa dapat membacanya berulang kali.

Dalam konteks kurikulum, penggunaan media pembelajaran seperti komik juga sejalan dengan arah pengembangan Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, kemandirian, dan pembelajaran yang bermakna. Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menggunakan berbagai media inovatif yang dapat menyesuaikan kebutuhan belajar siswa (Kemendikbudristek, 2024). Hal ini didukung oleh pendapat para ahli pendidikan yang menekankan pentingnya penggunaan media untuk memperjelas makna pesan serta meningkatkan efektivitas pembelajaran (Hidayat & Abdillah, 2019). Komik sebagai media visual-naratif menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung pencapaian kompetensi IPA secara bertahap. Dalam pembelajaran, komik berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dan pengalaman nyata sehingga memudahkan siswa memahami materi. Dengan adanya dukungan kurikulum dan temuan penelitian sebelumnya, penggunaan komik dalam pembelajaran IPA memiliki landasan teoritis dan empiris yang kuat.

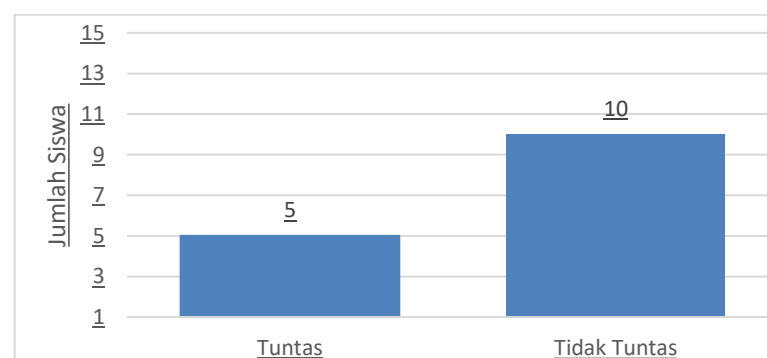
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action research*). Dalam bidang pendidikan, khususnya dalam praktik pembelajaran, penelitian tindakan berkembang menjadi penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan sebuah penelitian tindakan yang secara spesifik meneliti tindakan-tindakan yang bisa digunakan untuk kemajuan dan keefektifan pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan melalui 4 tahapan yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Latar belakang penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media komik untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 101800 Ujung Batu Jae Kecamatan Ujung Batu Kabupaten Padang Lawas Utara.

Instrumen pengumpulan data yang akan di gunakan dalam penelitian ini sebanyak dua teknik, teknik kuantitatif di uraikan dalam bentuk instrumen tes butir soal sedangkan pada teknik kualitatif diuraikan dalam bentuk lembar observasi atau pengamatan. Penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda, dengan jumlah keseluruhan 40 soal. Pada setiap pertemuan siswa diberikan sebanyak 10 soal pilihan ganda yang tujuannya untuk mengukur pemahaman yang dimiliki siswa. Dalam penelitian ini yang akan dianalisis adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 40 butir soal untuk memastikan bahwa media komik dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Sesuai dengan Kriteria ketuntasan minimum (KKM) nilai sebesar 75.

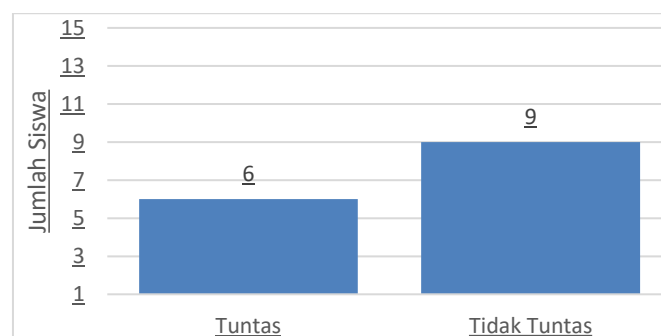
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil



Gambar 1. Diagram Jumlah Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

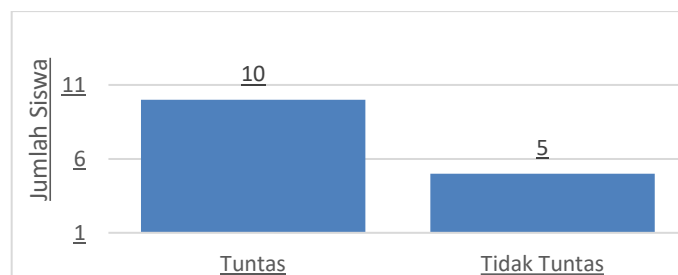
Dari Gambar 1 hasil tes awal ditemukan adanya kesulitan siswa dalam menjawab soal dengan benar. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan kepada 15 siswa, hanya 5 siswa yang mencapai KKM. KKM untuk mata pelajaran IPA di SD Negeri 101800 Ujung Batu Jae yaitu 75. Persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 33,33% dan persentase jumlah siswa yang tidak tuntas 66,66%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas III di SD Negeri 101800 Ujung Batu Jae masih rendah. Setelah dilakukan pengukuran awal pada tingkat pengetahuan awal siswa, berikutnya melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1 dengan menggunakan media komik yang telah disiapkan peneliti. Untuk mengetahui hasil belajar dari siklus I pertemuan ke-1, maka dilakukan kembali pengukuran hasil belajar menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal.



Gambar 2. Diagram Jumlah Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan ke-1

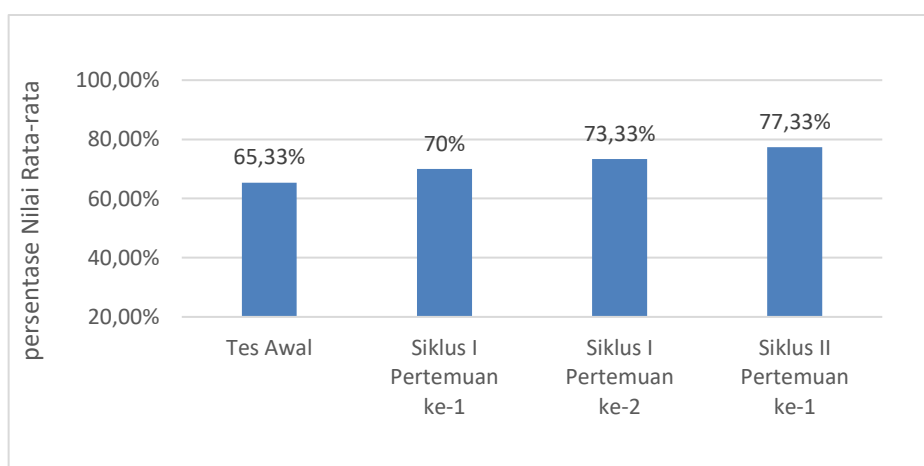
Gambar 2 menunjukkan dapat dilihat pada siklus I pertemuan ke-1 jumlah siswa yang tuntas ada 6 dengan nilai rata-rata kelas 70 dan persentase ketuntasan belajar adalah 40% dan

yang tidak tuntas adalah 60%, hal ini jauh dari yang di harapkan, masih banyak siswa siswa yang tidak memenuhi standar ketuntasan atau KKM yang di terapkan disekolah yaitu 75. Hal ini dilihat dari hasil tes yaitu 6 siswa tuntas dari 15 siswa. Kemudian, pada siklus I pertemuan ke-2 dilakukan kembali tes untuk melihat peningkatan hasil pemahaman konsep peserta didik. Dari hasil pengamatan peneliti, terjadi peningkatan dari pertemuan ke-1 terdapat 5 peserta didik yang tuntas dengan nilai rata-rata 73,33 dan 10 siswa yang tidak tuntas. Hal ini karena guru memberikan pertanyaan stimulus untuk merangsang rasa ingin tahu siswa dan siswa juga tertarik belajar karena menggunakan media komik yang berisi gambar menarik dan cerita yang mudah dipahami.



Gambar 3. Diagram Jumlah Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan ke-2

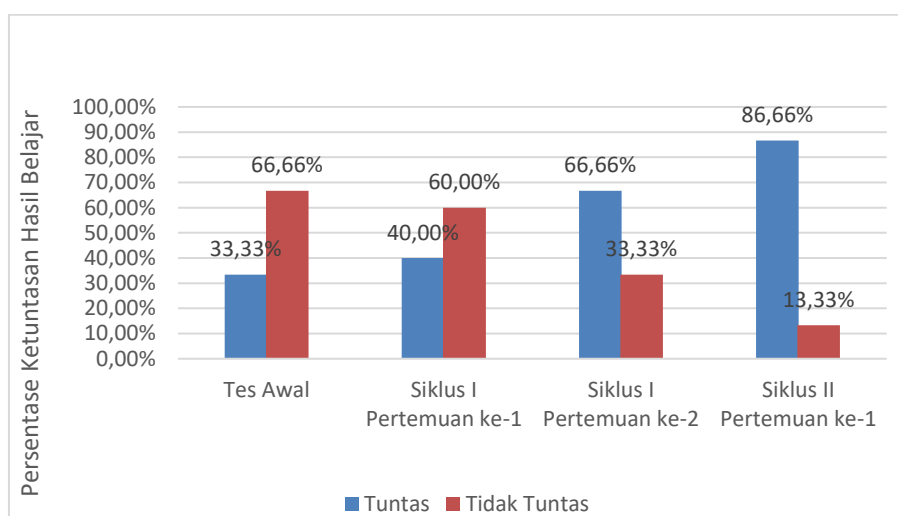
Pada Gambar 3 menunjukkan hasil belajar siswa ada 13 siswa yang tuntas dengan persentase 86,66% dan 2 siswa yang tidak tuntas dengan 13,33%, dengan nilai rata-rata 77,33. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa sudah mencapai nilai maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan. Pencapaian hasil belajar ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II pertemuan ke I telah dikategorikan berhasil. Pelaksanaan pada penelitian ini dapat disebut berjalan dengan baik dan terdapat peningkatan sebelum diterapkannya media komik di mana penerapan media komik ini belum pernah di lakukan di SD 1018 00 Ujung Batu Jae, hal ini diterapkan dari siklus I sampai pada siklus II, dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Pada Gambar 4 dapat dilihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menerapkan media komik nilai rata-rata siswa adalah 65, 33% dan pada siklus I nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 70% namun hal ini belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75. Sehingga peneliti melakukan tindakan pada siklus II dengan menggunakan media komik

pada materi pencemaran lingkungan nilai rata-rata peserta didik meningkatkan menjadi 77,33%. Dalam proses pembelajaran menggunakan media komik dapat dikategorikan menarik, hal ini dapat dilihat dari antusias peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dikarenakan siswa diberikan komik yang berisi gambar-gambar menarik dan cerita yang mudah dipahami sehingga sangat disukai siswa. Dari penelitian yang telah dilakukan di kelas III SD Negeri 101800 Ujung Batu Jae Kecamatan Ujung Batu Kabupaten Padang Lawas Utara bahwa media komik ini dapat digunakan sebagai media ajar untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran. Pada penelitian ini berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui media komik untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa di kelas III SD Negeri 101800 Ujung Batu Jae. Sehingga penelitian ini hanya sampai siklus II dan tidak perlu lagi dilakukan tindakan-tindakan untuk pertemuan selanjutnya.



Gambar 5. Diagram Hasil Tes Ketuntasan Klasikal Siswa

Berdasarkan Gambar 5, terlihat adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara bertahap dari tes awal hingga Siklus II. Pada tes awal, ketuntasan klasikal masih rendah, yaitu sebesar 33,33%, dengan sebagian besar siswa (66,66%) belum mencapai kriteria ketuntasan. Pada Siklus I pertemuan ke-1, ketuntasan meningkat menjadi 40,00% dan kembali meningkat pada pertemuan ke-2 menjadi 66,66%, menunjukkan adanya dampak positif dari tindakan pembelajaran yang diterapkan. Puncak peningkatan terjadi pada Siklus II pertemuan ke-1, di mana ketuntasan klasikal mencapai 86,66% dan persentase siswa yang tidak tuntas menurun drastis menjadi 13,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan.

Pembahasan

Penerapan media komik dalam pembelajaran IPA terbukti meningkatkan minat baca dan perhatian siswa karena bentuk visual-naratifnya yang menarik dan mudah dicerna, sehingga materi IPA yang abstrak menjadi lebih konkret bagi anak kelas III SD (Anggraeni et al., 2023). Penggunaan gambar berurutan dan dialog dalam komik memungkinkan konsep-konsep sains dijelaskan melalui konteks cerita sehingga memudahkan ingatan dan keterhubungan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Beberapa penelitian R&D menunjukkan bahwa produk komik yang divalidasi ahli memperoleh kategori kelayakan tinggi dan respons siswa serta guru cenderung positif terhadap penggunaan media tersebut. Selain itu, hasil uji coba lapangan pada

kelas eksperimen umumnya menunjukkan peningkatan skor *post-test* dibanding kelas kontrol setelah memakai komik sebagai bahan ajar. Faktor motivasi belajar juga dilaporkan meningkat karena komik menyajikan suasana belajar yang "menyenangkan" tanpa mengurangi ketepatan konsep ilmiah. Oleh karena itu, desain komik yang memadukan teks ilmiah ringkas dan ilustrasi sesuai karakter anak sangat penting untuk efektivitas pembelajaran. Implikasi praktisnya adalah guru dapat mengintegrasikan komik sebagai bahan ajar suplementer ketika menjelaskan konsep IPA yang abstrak (Astuti et al., 2021).

Secara pedagogis, komik berfungsi sebagai *scaffolding* visual yang membantu siswa mengonstruksi makna konsep IPA langkah demi langkah sehingga kemampuan pemahaman konseptual meningkat (Phoon, 2020). Dalam konteks kelas rendah SD, narasi pendek dan ilustrasi berurutan memfasilitasi proses deduksi sederhana misalnya hubungan sebab-akibat pada fenomena alam yang biasanya sulit ditangkap siswa usia 8–9 tahun. Selain itu, komik dapat dimodifikasi menjadi bahan diskusi kelompok kecil sehingga mendorong interaksi sosial dan keterampilan berbahasa ilmiah siswa. Penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa ketika guru memanfaatkan komik untuk memicu pertanyaan dan percobaan sederhana, partisipasi aktif siswa meningkat. Komik juga dapat memuat tugas reflektif singkat yang mengarahkan siswa menghubungkan konsep dengan pengamatan di lingkungan sekitar. Untuk efektivitas jangka panjang, komik harus disertai panduan penggunaan bagi guru agar aktivitas belajar terstruktur. Karena itu, pelatihan guru tentang integrasi komik ke dalam rencana pembelajaran perlu diprioritaskan (Phoon, 2020).

Dari sisi pengembangan bahan ajar, riset pengembangan menunjukkan prosedur validasi (material, bahasa, media) sangat menentukan tingkat kelayakan komik sebagai media IPA (Anggraeni et al., 2023). Validasi yang ketat memastikan bahwa ilustrasi tidak menyederhanakan konsep sampai menimbulkan miskonsepsi, melainkan tepat dan representatif secara ilmiah. Hasil R&D menunjukkan bahwa komik yang melalui revisi berdasarkan masukan ahli cenderung memperoleh skor kelayakan tinggi dan respons siswa yang lebih baik pada uji coba. Selain itu, keterlibatan guru dan siswa saat uji coba memberikan masukan kontekstual yang memperkaya kualitas bahasa dan ilustrasi komik. Pengembangan e-komik (digital) juga dilaporkan meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas sehingga sesuai dengan pembelajaran daring atau *blended*. Namun pengembangan digital memerlukan perhatian pada aspek teknis dan kesiapan infrastruktur sekolah. Oleh karena itu, langkah pengembangan idealnya mengikuti model ADDIE atau D&D dengan tahap evaluasi lapangan sebelum disebarluaskan (Anggraeni et al., 2023; Rachmah, 2025).

Beberapa studi eksperimental dan quasi-eksperimental melaporkan efek positif penggunaan komik terhadap hasil belajar IPA termasuk peningkatan nilai *post-test* dan persentase ketuntasan belajar meskipun besaran efek dapat dipengaruhi desain penelitian dan topik materi (Anggraeni et al., 2023; Amali, 2023). Perbedaan efektivitas juga berkaitan dengan bagaimana komik dimasukkan ke dalam model pembelajaran (mis. sekadar bacaan tambahan vs aktif digunakan untuk tugas dan diskusi). Ketika komik dikombinasikan dengan kegiatan praktikum atau demonstrasi sederhana, transfer konsep dari komik ke praktik nyata menjadi lebih kuat. Sebaliknya, komik yang hanya dibagikan tanpa kegiatan pendukung cenderung memberikan pengaruh yang lebih kecil terhadap pemahaman mendalam. Oleh karena itu, rekomendasi praktis adalah memasukkan komik dalam siklus pembelajaran yang meliputi *pre-questioning*, pembacaan komik, diskusi berpemandu, dan evaluasi singkat. Variasi topik (mis. magnetisme, sistem tumbuhan, siklus air) juga menunjukkan bahwa beberapa konsep lebih mudah divisualkan melalui komik dibanding konsep lain yang sangat abstrak. Untuk penelitian selanjutnya disarankan memakai desain eksperimen terkontrol dengan ukuran sampel lebih besar untuk mengukur efek secara lebih andal (Anggraeni et al., 2023; Amali, 2023).

Penggunaan komik digital (*e-comic*) menambahkan keuntungan berupa multimedia interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar IPA, misalnya animasi singkat atau tautan eksperimen virtual, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Rachmah, 2025; Wewengkang, 2024). E-komik juga mempermudah distribusi dan memungkinkan pembelajaran mandiri di luar jam sekolah, namun mensyaratkan ketersediaan perangkat dan koneksi yang memadai. Di sisi lain, komik cetak tetap relevan untuk konteks sekolah dasar yang memiliki keterbatasan teknologi karena biaya rendah, portabilitas, dan tidak bergantung listrik. Ketika memilih format, guru perlu mempertimbangkan aksesibilitas siswa serta tujuan pembelajaran: e-komik cocok untuk tugas interaktif, sedangkan cetak efektif untuk kegiatan literasi dan diskusi berkelompok. Evaluasi format sebaiknya memasukkan aspek daya tarik visual, kemudahan pemahaman teks, dan relevansi konteks lokal agar siswa merasa materi dekat dengan pengalaman mereka. Selain itu, integrasi muatan nilai dan konteks lingkungan setempat dapat meningkatkan relevansi komik dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, kombinasi antara kualitas isi, format, dan strategi pengajaran menentukan keberhasilan penggunaan komik dalam pembelajaran IPA (Rachmah, 2025; Wewengkang, 2024).

Berdasarkan bukti penelitian yang ada, rekomendasi untuk praktik pembelajaran adalah: (1) mengembangkan komik berbasis kurikulum yang telah divalidasi, (2) melatih guru menggunakan komik sebagai alat pemicu diskusi dan eksperimentasi, dan (3) memilih format (cetak atau digital) sesuai konteks sekolah serta kapabilitas teknologi (Anggraeni et al., 2023; Phoon, 2020). Selain itu, pengukuran keberhasilan sebaiknya tidak hanya mengandalkan tes kognitif tetapi juga mengobservasi motivasi, partisipasi, dan literasi sains siswa. Peneliti selanjutnya disarankan melakukan studi longitudinal untuk melihat apakah peningkatan hasil belajar yang diindikasikan oleh *post-test* bersifat bertahan lama. Sekolah dan pemangku kebijakan dapat mempertimbangkan investasi pada pengembangan e-komik yang memuat lokalitas dan eksperimen sederhana sebagai bahan ajar terjangkau. Di tingkat implementasi, kolaborasi antara dosen, pengembang media, dan guru kelas sangat membantu menyelaraskan kualitas isi dan metode pengajaran. Akhirnya, untuk menjamin kualitas, setiap produk komik harus melalui uji kelayakan dan revisi berdasarkan umpan balik lapangan sebelum disebarluaskan secara luas (Anggraeni et al., 2023).

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, berdasarkan hasil analisis data pada hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu penerapan media komik pada materi pencemaran lingkungan di kelas III SD Negeri 101800 Ujung Batu Jae diterima berdasarkan tindakan-tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam setiap pertemuan di mana siswa sudah melewati nilai rata-rata 75 yaitu 77,33 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 86,33%. Maka terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa dari tes awal ke siklus I sampai siklus II. Di mana, sebelum diberi tindakan, hanya 5 dari 15 siswa (33,33%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 65,33. Setelah siklus I pertemuan pertama, ketuntasan meningkat menjadi 40% (6 siswa) dengan rata-rata nilai 70. Pada siklus I pertemuan kedua, ketuntasan naik lagi menjadi 66,66% (10 siswa) dengan rata-rata nilai 73,33. Pada siklus II pertemuan pertama, hasil belajar meningkat signifikan menjadi 86,66% (13 siswa) dengan nilai rata-rata kelas 77,33. Hanya 2 siswa yang belum mencapai KKM. Peningkatan hasil belajar didukung oleh peningkatan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran karena media komik menghadirkan materi dengan visual menarik, cerita yang mudah dipahami, dan keterlibatan langsung dalam diskusi serta peran bermain. Aktivitas diskusi kelompok, presentasi, dan observasi aktif memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. M. K., Ntobuo, N. E., Uloli, R., Mohamad, Y., & Yunus, M. (2023). Development of magnetic digital comics in science learning to improve student learning outcomes in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(2), 548-555. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i2.2915>
- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40. <https://doi.org/10.31604/eksakta.v1i2.%25p>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Damayanti, T. (2023). Development of Comic-Based Teaching Materials in Elementary Schools. *Indonesian Journal of Social Research (IJSR)*, 5(1), 23-35. <https://doi.org/10.30997/ijsr.v5i1.263>
- 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. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(2), 150-164. <https://dx.doi.org/10.62870/jtpm.v8i2.13124>
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*. Penerbit Buku Umum dan Perguruan Tinggi.
- Kemendikbudristek. (2024). *Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>.
- Khairiah, D., Dalimunthe, E. M., & Nasution, I. N. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan media gambar. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(01), 40-48. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i01.193>
- Maryani, I., & Amalia, L. (2018). The development of science comic to improve student's understanding in elementary school. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 75-82. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.21076>
- Maya, F., Fika, L. C., Ruth, S. F. P., Annisa, F. B., & Andini, A. (2024). Analisis Permasalahan Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Swasta Attaufiq Medan. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 192-202. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.962>
- Mufidah, Z., Azizah, N., & Saputra, E. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Fishbowl dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 67-79. <https://doi.org/10.21154/maalim.v3i1.3878>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda*, 3(1), 8-15. <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1764>
- 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>
- Phoon, H. Y., Roslan, R., Shahrill, M., & Said, H. M. (2020). The role of comics in elementary school science education. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(2). <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v10i2.6257>
- Rachmah, S. M., Hermawan, R., & Darmayanti, M. (2025). Development of comic learning media to empower elementary school students' science learning outcomes. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 13(1). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v13i1.34597>

- Resmi, W. S. S. (2021). Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dalam Literasi Membaca Pemahaman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 76-83. <https://doi.org/10.30738/wd.v9i2.10403>
- Suganda, A. P., Setiawan, A., & Ma'ruf, M. F. (2022). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8-15. 15. <https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>
- Weweng kang, N. D., Rahmat, R., Rohim, R., Saefuddin, S., Ramadhan, I., & Al-Amin, A. A. (2024). Development of E-Comic Teaching Materials with a local Wisdom Theme to Enhance High School Student's Historical Awareness. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 4323-4335. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5974>