

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
AKU SUKA BERGOTONG ROYONG SISWA KELAS IV SD**

Widya Khafifah¹, Magdad Hatim², Ida Suryani³

Universitas PGRI Palembang

e-mail: khafifawidya@gmail.com, hatimmagdad@gmail.com, Ida954321@gmail.com

Diterima: 21/06/2026; Direvisi: 28/06/2026; Diterbitkan: 12/07/2026

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 157 Palembang disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan keterbatasan media pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar siswa pada materi *Aku Suka Bergotong Royong* di kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 157 Palembang, dengan sampel kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penggunaan media komik digital, dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dan uji hipotesis membuktikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, sehingga layak direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik.

Kata Kunci: komik digital, hasil belajar, pendidikan pancasila

ABSTRACT

The low learning outcomes of fourth-grade students in Pancasila Education at SD Negeri 157 Palembang were caused by lecture-dominated instruction and limited instructional media, leading students to remain passive during the learning process. This study aimed to determine the effect of digital comic learning media on students' learning outcomes on the topic of *Aku Suka Bergotong Royong* in fourth-grade elementary school. A quantitative approach was employed using a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The population comprised all fourth-grade students at SD Negeri 157 Palembang, with class IV A assigned as the experimental group receiving digital comic learning media and class IV B assigned as the control group following conventional instruction. Data were collected through pretests and posttests that had been tested for validity and reliability, then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and an Independent Sample t-Test. The results showed that the improvement in learning outcomes in the experimental class was higher than in the control class, and hypothesis testing confirmed that the difference was statistically significant. It is therefore concluded that digital comic learning media significantly affects students' learning outcomes in Pancasila Education at the elementary school level, making it a viable and effective innovative instructional media alternative for teachers in instilling character values in students.

Keywords: digital comics, learning outcomes, pancasila education

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan



<https://doi.org/10.51878/teaching.v6i3.12937>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya, termasuk pembentukan karakter, kepribadian, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Rahmawati, Lanos, & Suryani, 2026). Pencapaian tujuan tersebut sangat bergantung pada keterpaduan metode dan media pembelajaran yang digunakan pendidik sebagai sarana penyampaian nilai kepada peserta didik (Bp et al., 2022). Berbagai kajian menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran nilai dan karakter perlu dilandasi oleh kajian teori yang kokoh (Surahman, Satrio, & Sofyan, 2020) serta tinjauan kepustakaan yang memadai, agar praktik pembelajaran di lapangan tidak berjalan tanpa arah teoretis yang jelas (Mahanum, 2021). Salah satu muatan pendidikan yang secara khusus berorientasi pada pembentukan karakter dan nilai kebangsaan peserta didik sejak jenjang sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila.

Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila, seperti gotong royong, toleransi, tanggung jawab, dan kerja sama, yang harus diinternalisasikan peserta didik sejak jenjang sekolah dasar (Tania, Andrias, & Aissy, 2025). Pendidikan Pancasila juga memiliki peran penting dalam implementasi pendidikan karakter di era 4.0, yakni sebagai fondasi moral dan etika generasi bangsa yang adaptif terhadap perubahan zaman (Sartika & Ndonga, 2024). Lebih lanjut, Raichanah dan Najicha (2023) menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki fungsi kritis dalam membangun ketahanan peserta didik terhadap disinformasi dan pengaruh negatif di era digital. Dalam perspektif yang lebih luas, Ramadani (2024) mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan berbasis nilai Pancasila bertujuan membentuk warga negara yang bertanggung jawab, berwawasan kebangsaan, dan mampu berkontribusi positif bagi masyarakat. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menjadi indikator penting bagi kualitas pendidikan karakter bangsa.

Meskipun demikian, pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan empiris yang perlu mendapat perhatian serius. Hasil belajar merupakan pencapaian kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Napitupulu, Hatim, & Suryani, 2025). Secara teoritis, hasil belajar mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling mendukung satu sama lain (Fadhilah, Mukhlis, & Sukaryanto, 2022). Penelitian Lestariani (2023) mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik kerap dipengaruhi oleh kurangnya otonomi belajar dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan observasi di SD Negeri 157 Palembang, di mana pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dengan media yang terbatas dan kurang variatif, sehingga siswa cenderung pasif selama pembelajaran. Akibatnya, masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, yang menandakan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berpihak pada kebutuhan belajar siswa.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Hasan (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang



pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Klasifikasi media pembelajaran sangat beragam, mulai dari media visual, audio, audio-visual, hingga media berbasis teknologi digital yang kini semakin luas diterapkan di jenjang MI/SD (Habibah, Karina, & Fauziah, 2025). Mardiana, Harumiati, dan Saputri (2023) mengemukakan bahwa media berbasis visual mampu mendukung pemahaman konsep secara lebih konkret dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Umami et al. (2025) melalui *systematic literature review* terhadap penelitian tahun 2020–2025 mengonfirmasi bahwa penggunaan media audio-visual di sekolah dasar secara konsisten terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dalam konteks ini, inovasi media pembelajaran berbasis digital menjadi alternatif yang relevan dan mendesak, sebagaimana dibuktikan oleh Wulandari, Rizhardi, dan Suryani (2025) yang menemukan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Powtoon berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. Hal ini mengindikasikan bahwa pemilihan dan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat merupakan kunci peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang berpotensi besar untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar adalah komik digital. Payanti (2022) mendefinisikan komik digital sebagai media visual yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar dan teks yang tersusun secara berurutan sehingga dapat menyampaikan pesan dengan lebih efektif kepada pembaca. Media ini dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar sehingga lebih fleksibel dan adaptif digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran. Akbar, Hidayat, dan Hasanah (2023) mengidentifikasi adanya kebutuhan nyata terhadap pengembangan media komik digital berbasis nilai Pancasila dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar, khususnya untuk menjembatani kesenjangan antara nilai-nilai abstrak Pancasila dengan pengalaman konkret peserta didik. Juneli, Sujana, dan Julia (2022) membuktikan bahwa media komik digital mampu meningkatkan penguasaan konsep peserta didik SD kelas V secara signifikan. Sementara itu, Pinatih dan Putra (2021) menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan dengan pendekatan saintifik layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Lebih lanjut, Pramesti, Kristiantari, dan Sujana (2024) membuktikan bahwa komik digital berbasis kontekstual efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. Temuan-temuan ini secara kolektif menegaskan bahwa komik digital memiliki karakteristik unggul sebagai media inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, konkret, dan bermakna bagi peserta didik.

Meskipun sejumlah penelitian telah mengonfirmasi efektivitas komik digital dalam pembelajaran, terdapat *research gap* yang signifikan dan menjadi landasan kebaruan (*novelty*) penelitian ini. Narestuti, Sudiarti, dan Nurjanah (2021) membuktikan bahwa penerapan media komik digital mampu meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa karena materi disajikan secara menarik dan mudah dipahami. Rahman, Khairunnisa, Gagaramusu, dan Aprilia (2025) menemukan bahwa komik digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Sumitha, Rizhardi, dan Hermansyah (2025) juga membuktikan bahwa media komik digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, sementara pengaruh empiris komik digital terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila khususnya pada materi *Aku Suka Bergotong Royong* yang sarat nilai karakter di kelas IV sekolah dasar belum banyak dieksplorasi melalui desain eksperimen dengan kelompok kontrol. Di samping itu, sebagian besar penelitian sebelumnya bersifat pengembangan atau studi literatur, belum menggunakan rancangan kuasi-eksperimen yang secara langsung mengukur pengaruh

perlakuan terhadap hasil belajar dalam setting kelas yang nyata dan terkontrol. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian eksperimental pengaruh komik digital secara khusus pada materi Pendidikan Pancasila yang bernuansa karakter, menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* di sekolah dasar negeri sebagai konteks penelitian.

Berdasarkan kerangka tersebut, penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif (Mukhid, 2021; Veronica, 2022; Sugiyono, 2021) dengan penentuan variabel penelitian yang operasional dan sistematis sesuai standar penelitian pendidikan (Sumarni, Ondeng, & Rahman, 2025), serta asumsi penelitian yang dibangun secara konsisten sesuai karakteristik subjek dan konteks penelitian (Nasution & Murhayati, 2025). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar siswa pada materi *Aku Suka Bergotong Royong* di kelas IV SD Negeri 157 Palembang, sekaligus memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan inovasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* dan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan randomisasi penuh dalam pembentukan kelompok, sehingga kelas yang sudah terbentuk secara alami digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2021). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan menguji hipotesis pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil belajar secara terukur dan objektif (Mukhid, 2021; Veronica, 2022).

Penelitian ini telah memperoleh persetujuan etik penelitian dari [nama lembaga/komisi etik, contoh: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang] dengan nomor [nomor surat keterangan etik]. Sebelum pengumpulan data dimulai, peneliti terlebih dahulu mengajukan surat izin penelitian kepada pihak SD Negeri 157 Palembang, serta memperoleh persetujuan (informed consent) dari kepala sekolah, wali kelas, dan orang tua/wali siswa yang menjadi partisipan penelitian. Persetujuan tersebut mencakup penjelasan mengenai tujuan penelitian, prosedur pengambilan data melalui pretest dan posttest, serta jaminan kerahasiaan identitas siswa yang hanya digunakan untuk kepentingan akademik. Seluruh partisipan berhak menolak atau mengundurkan diri dari penelitian tanpa konsekuensi apa pun terhadap proses pembelajaran mereka di sekolah.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 157 Palembang yang berjumlah 95 siswa. Penentuan variabel penelitian dilakukan secara operasional dan sistematis sesuai standar penelitian pendidikan (Sumarni, Ondeng, & Rahman, 2025). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik digital, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi *Aku Suka Bergotong Royong*. Sampel penelitian terdiri atas kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa. Pemilihan sampel dilakukan secara purposif berdasarkan kesetaraan karakteristik kedua kelas, yang dikonfirmasi melalui kesamaan nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,00 pada kedua kelompok.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda yang dikembangkan sendiri oleh peneliti berdasarkan indikator capaian pembelajaran pada materi *Aku Suka Bergotong Royong*, dengan mengacu pada kisi-kisi soal yang disusun sesuai kurikulum yang berlaku. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu divalidasi secara isi (*content validity*) oleh [jumlah] ahli, yaitu [sebutkan keahlian, misalnya: ahli materi Pendidikan Pancasila dan ahli evaluasi pembelajaran], untuk menilai kesesuaian

butir soal dengan indikator, tingkat kesulitan, dan kejelasan bahasa soal bagi siswa kelas IV SD. Setelah dinyatakan layak oleh ahli, instrumen diuji cobakan kepada 35 siswa kelas IV C SD Negeri 157 Palembang yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Dari 20 butir soal yang diujicobakan, diperoleh 11 soal yang dinyatakan valid. Selanjutnya, 10 soal dipilih untuk digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi instrumen. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Pertama, tahap persiapan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pengembangan media komik digital, validasi ahli terhadap instrumen, dan pelaksanaan uji coba instrumen. Kedua, tahap pelaksanaan, yaitu pemberian *pretest* kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media komik digital pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa media komik digital. Ketiga, tahap akhir, yaitu pemberian *posttest* kepada kedua kelas untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan.

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap pengujian dengan bantuan SPSS versi 25. Pertama, uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Kedua, uji homogenitas menggunakan uji *Levene* untuk mengetahui kesetaraan varians antara kedua kelompok. Ketiga, uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 ditolak apabila nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau nilai $Sig. (2\text{-tailed}) < 0,05$ (Sugiyono, 2021). Asumsi penelitian dibangun secara konsisten sesuai karakteristik subjek dan konteks penelitian (Nasution & Murhayati, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 157 Palembang pada siswa kelas IV yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran komik digital pada materi *Aku Suka Bergotong Royong*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa media komik digital. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap hasil belajar siswa.

Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, kedua kelas diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa kembali diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah memperoleh perlakuan yang berbeda.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan peneliti, kegiatan penelitian diawali dengan melakukan uji validitas instrumen soal. Dari 20 butir soal yang diuji cobakan kepada siswa kelas IV C SD Negeri 157 Palembang yang berjumlah 35 siswa, diperoleh 11 soal yang dinyatakan valid dengan tingkat reliabilitas yang tinggi. Setelah proses validasi selesai dilakukan, 10 soal yang valid digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen. Soal tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media komik digital dalam proses pembelajaran. Berikut hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang

dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen (N = 30)

Aspek	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa (N)	30	30
Nilai Minimum	30	50
Nilai Maksimum	80	100
Jumlah Nilai	1.590	2.395
Rata-rata	53,00	79,83
Peningkatan Rata-rata	+26,83 poin (50,62%)	

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa kelas eksperimen adalah 53,00 dengan total jumlah nilai sebesar 1.590. Nilai terendah yang diperoleh siswa pada *pretest* adalah 30 dan nilai tertinggi adalah 80. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*), nilai rata-rata *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 79,83 dengan total jumlah nilai sebesar 2.395. Nilai terendah *posttest* adalah 50 dan nilai tertinggi mencapai 100. Peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest* sebesar 26,83 poin atau sekitar 50,62%, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara substansial setelah penerapan perlakuan pada kelas eksperimen.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Aspek	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	30	30
Total Nilai	1.590	2.210
Rata-rata	53,00	73,67
Nilai Terendah	20	40
Nilai Tertinggi	80	100
Kenaikan Rata-rata	-	20,67

Berdasarkan Tabel 2, hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum pembelajaran, total nilai pretest siswa sebesar 1.590 dengan rata-rata 53,00, sedangkan setelah pembelajaran total nilai posttest meningkat menjadi 2.210 dengan rata-rata 73,67. Nilai terendah juga mengalami peningkatan dari 20 pada pretest menjadi 40 pada posttest, sementara nilai tertinggi meningkat dari 80 menjadi 100.

Secara keseluruhan, rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan sebesar 20,67 poin, yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan pada kelas kontrol mampu meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun peningkatannya masih perlu dibandingkan dengan kelas eksperimen untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan.

Uji Normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas
Tests of Normality

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Eksperimen)	.936	30	.072
	Posttest A (Eksperimen)	.935	30	.066
	Pretest B (Kontrol)	.949	30	.158
	Posttest B (Kontrol)	.934	30	.063

a. Lilliefors Significance Correction

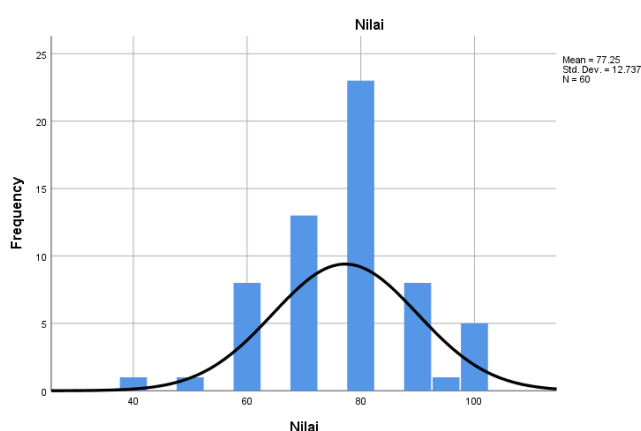
Berdasarkan output SPSS 25 pada Tabel 3 terlihat bahwa nilai sig dari keempat kelompok Pretest Eksperimen (0,072), Posttest Eksperimen (0,066), Pretest Kontrol (0,158), dan Posttest Kontrol (0,063) > 0,05 maka berdasarkan Uji Shapiro wilk, maka data setiap kelompok

berdistribusi Normal.

Uji Homogenitas

Tabel 4. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.327	1	58	.569
	Based on Median	.543	1	58	.464
	Based on Median and with adjusted df	.543	1	57.949	.464
	Based on trimmed mean	.304	1	58	.583



Gambar 1. Grafik Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan bantuan spss 25 diatas menunjukkan pada baris *Based on Mean*, yaitu 0,327 dengan nilai *sig*, yang didapat adalah 0,569 yang berarti $> 0,05$ yang terdapat kesamaan varians antara kelompok yang berarti data tersebut **homogen**.

Uji Hipotesis

Tabel 5. Uji Hipotesis
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Postest_Eksperimen	30	81.17	11.721	2.140
	Postest_Kontrol	30	73.33	12.685	2.316

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Nilai	Equal variances assumed	.327	.569	2.484	58	.016	7.833	3.153	1.521 14.145

Equal variances not assumed			2.484	57.641	.016	7.833	3.153	1.520	14.146
--------------------------------------	--	--	-------	--------	------	-------	-------	-------	--------

Berdasarkan Nilai uji t SPSS 25 pada Tabel 5 pada bagian *equal variances assumed* diketahui nilai sig. Sebesar 0,569 ($<0,05$), menurut kriteria pengujian hipotesis bahwa H_0 diterima jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$. Hasil uji t menunjukkan nilai $t_{hitung}=2.484$ dan $t_{tabel}=1,671$ dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,016. Karena nilai signifikansi 0,016 lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi aku suka bergotong royong siswa kelas IV SD.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar siswa pada materi *Aku Suka Bergotong Royong* di kelas IV SD Negeri 157 Palembang. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan peningkatan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil uji hipotesis yang memenuhi kriteria statistik yang ditetapkan.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas menunjukkan kemampuan awal yang setara, yakni nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,00 pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kesetaraan ini mengonfirmasi bahwa perbedaan hasil belajar yang muncul setelah perlakuan bukan disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal siswa, melainkan merupakan dampak langsung dari perlakuan yang diberikan. Setelah proses pembelajaran berlangsung, kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital mencatat nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,83, meningkat sebesar 26,83 poin atau sekitar 50,62% dari nilai awalnya. Sementara itu, kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 73,67, meningkat sebesar 20,67 poin dari nilai *pretest*. Selisih peningkatan sebesar 6,16 poin antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mengindikasikan bahwa media komik digital memberikan kontribusi yang lebih optimal dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut.

Temuan ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,484 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,671, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,016 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini konsisten dengan kriteria pengujian hipotesis yang ditetapkan (Sugiyono, 2021), sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan berupa penggunaan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi *Aku Suka Bergotong Royong*.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan konsep media pembelajaran yang dikemukakan oleh Hasan (2021), bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Komik digital sebagai media visual yang memadukan gambar dan teks secara berurutan terbukti mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Payanti (2022) bahwa komik digital menyajikan informasi dalam



bentuk gambar dan teks yang tersusun secara berurutan sehingga pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih efektif kepada pembaca. Ketika siswa dihadapkan pada materi nilai gotong royong yang bersifat abstrak melalui sajian visual berupa cerita bergambar yang kontekstual, pemahaman mereka terhadap konsep tersebut menjadi lebih mudah terbentuk dibandingkan apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah semata.

Keunggulan media komik digital juga tidak terlepas dari kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Mardiana, Harumiati, dan Saputri (2023) menegaskan bahwa media berbasis visual mampu mendukung pemahaman konsep secara lebih konkret dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, tampilan visual komik digital yang menarik dan naratif mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran, sehingga perhatian mereka terpusat pada materi yang disampaikan. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa bersikap pasif, sebagaimana diidentifikasi dalam observasi awal penelitian bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 157 Palembang salah satunya disebabkan oleh dominasi metode ceramah dengan media yang terbatas dan kurang variatif.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini memperkuat temuan Lestariani (2023) yang mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik kerap dipengaruhi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media komik digital dalam penelitian ini secara langsung menjawab permasalahan tersebut dengan menghadirkan inovasi media yang adaptif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Komik digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, maupun tablet memberikan fleksibilitas yang mendukung terjadinya pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Temuan penelitian ini juga memiliki relevansi yang kuat dengan konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Sebagaimana dinyatakan oleh Tania, Andrias, dan Aissy (2025), Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila seperti gotong royong, toleransi, tanggung jawab, dan kerja sama yang harus diinternalisasikan peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Nilai-nilai tersebut pada dasarnya bersifat abstrak dan membutuhkan media yang mampu mengkonkretkan maknanya dalam kehidupan nyata. Komik digital dengan narasi bergambar yang menceritakan praktik gotong royong dalam keseharian terbukti efektif menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak Pancasila dan pengalaman konkret peserta didik, sebagaimana diidentifikasi oleh Akbar, Hidayat, dan Hasanah (2023) dalam analisis kebutuhan pengembangan media komik digital berbasis nilai Pancasila pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu yang telah mengonfirmasi efektivitas media komik digital dalam berbagai konteks pembelajaran. Rahman, Khairunnisa, Gagaramusu, dan Aprilia (2025) menemukan bahwa komik digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Sumitha, Rizhardi, dan Hermansyah (2025) juga membuktikan bahwa media komik digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, Narestuti, Sudiarti, dan Nurjanah (2021) membuktikan bahwa penerapan media komik digital mampu meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa karena materi disajikan secara menarik dan mudah dipahami. Konsistensi temuan lintas mata pelajaran dan jenjang kelas ini menegaskan bahwa keunggulan media komik digital bukan bersifat kontekstual semata, melainkan merupakan karakteristik inherent media tersebut dalam mendukung proses belajar peserta didik secara umum.





Lebih jauh, hasil penelitian ini berkontribusi pada pengisian *research gap* yang diidentifikasi dalam kajian pustaka, yakni masih terbatasnya bukti empiris mengenai pengaruh komik digital secara khusus terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol yang terkontrol. Pramesti, Kristiantari, dan Sujana (2024) telah membuktikan efektivitas komik digital berbasis kontekstual pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan Juneli, Sujana, dan Julia (2022) membuktikan keunggulannya pada penguasaan konsep IPA. Penelitian ini melengkapi dan memperluas cakupan tersebut dengan memberikan bukti eksperimental bahwa komik digital juga efektif pada mata pelajaran yang sarat nilai karakter seperti Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi *Aku Suka Bergotong Royong* di kelas IV sekolah dasar.

Dengan mempertimbangkan seluruh temuan dan analisis di atas, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital secara konsisten terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut tidak hanya tampak pada aspek perolehan nilai, tetapi juga pada proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, media komik digital layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media inovatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada materi-materi yang memerlukan pendekatan visual-naratif untuk memperkuat internalisasi nilai karakter pada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi *Aku Suka Bergotong Royong* di kelas IV SD Negeri 157 Palembang. Kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan perbedaan tersebut terbukti signifikan secara statistik melalui uji hipotesis yang dilakukan.

Temuan ini menegaskan bahwa media komik digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan bermakna bagi peserta didik, sehingga lebih efektif dalam mendorong pemahaman dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut. Keunggulan ini relevan secara khusus dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena pendekatan visual-naratif komik digital efektif menjembatani nilai-nilai karakter yang bersifat abstrak, seperti gotong royong, dengan pengalaman nyata peserta didik.

Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran komik digital direkomendasikan untuk diterapkan oleh guru sebagai salah satu alternatif media inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi yang lebih luas, jenjang kelas yang berbeda, atau mengintegrasikan komik digital dengan model pembelajaran tertentu guna memperkaya khazanah inovasi media pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. S. F., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media komik digital penerapan sila Pancasila berbasis masalah dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar. *Kompetensi*, 16(1), 160–167. <https://kompetensi.fkip.uniba-bpn.ac.id/index.php/jurnal-kompetensi/article/view/133>
- Bp, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa Kajian*



- Pendidikan Islam, 2(1), 2.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Fadhilah, N., Mukhlis, A. M. A., & Sukaryanto, S. (2022). Hasil belajar siswa yang dibelajarkan secara online menggunakan Google Classroom. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(1), 183–190. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i1.17206>
- Habibah, A., Karina., & fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi jenis-jenis media dan sumber belajar untuk jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/28907>
- Hasan, M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada penguasaan konsep peserta didik SD kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093–1102. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9070>
- Lestariani, N. (2023). Analisis hasil belajar kognitif mahasiswa melalui peningkatan otonomi belajar dan literasi informasi digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 218–238. <https://jurnaldikbud.kemendikdasmen.go.id/index.php/jpnk/article/view/4392>
- Mahanum. (2021). Tinjauan kepustakaan. *Journal of Education*, 2(2), 1. <https://lppppublishing.com/index.php/alacrity/article/view/20>
- Mardianna, M., Harumiati, N., & Saputri, L. D. (2023). Peran media audio-visual dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(1), 82–93. <https://doi.org/10.46368/bjpd.v4i1.1358>
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi penelitian pendekatan kuantitatif*. Jakad Media Publishing.
- 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://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/article/view/3756>
- Napitupulu, M. J., Hatim, M., & Suryani, I. (2025). Pengaruh penggunaan media-based learning dalam pembelajaran tentang *Rumah Adat* terhadap hasil belajar siswa kelas V. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(8), 9603-9608. <https://jiip.stkipyapisdompupu.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/9024/6152>
- Nasution, H., & Murhayati, S. (2025). Pengembangan asumsi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2). <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5220260>
- Payanti, D. A. (2022). Peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 48. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035>
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32279>
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik digital berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285–294. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80447>
- Raichanah, N. & Najicha, F. U. (2023). Peran pendidikan Pancasila di perguruan tinggi dalam menghadapi hoax. *Jurnal Global Citizen*, 12(2), 122-128. <https://doi.org/10.33061/jgz.v12i2.9940>
- Rahman, N., Khairunnisa, K., & Gagaramusu, Y. M., & Aprilia, A. (2025). Pengaruh media komik digital terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA SD. *Jurnal*



- Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 617-634.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1808>
- Ramadani, W. (2024). Pancasila education and citizenship role and objectives in education. *International Journal of Students Education*, 2(2), 29-36.
<https://journal.berpusi.co.id/index.php/IJoSE/article/view/733>
- Rahmawati, S., Lanos, M. E. C., & Suryani, I. (2026). Pengaruh media video animasi berbasis Powtoon terhadap hasil belajar IPAS pada materi membangun masyarakat yang beradab siswa kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(2), 2032–2037.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v11i2.3754>
- Sartika, R., & Ndonga, J. (2024). Peran pendidikan Pancasila dalam implementasi pendidikan karakter di era 4.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 121–130.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19326>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan (Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D, dan penelitian pendidikan)*. Alfabeta.
- Sumarni., Ondeng, O., & Rahman, U. (2025). Ragam variabel dan definisi operasional penelitian pendidikan: Implikasi metodologis pendidikan Islam dan pendidikan matematika. *Jurnal Pendidikan, Penciptaan Seni dan Budaya*, 1(2), 80-87.
<https://doi.org/10.62710/jppsbs.s4m3n888>
- Sumitha, D., Rizhardi, R., & Hermansyah, H. (2025). Pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 68 Palembang. *PPSDP Undergraduate Journal of Educational Sciences*, 2(2), 162–169.
<https://doi.org/10.59175/pujes.v2i2.634>
- Surahman, E., satrio, A., & Sofyan, H. (2020). Kajian teori dalam penelitian. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 49-58.
<https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/11272>
- Tania, A., Andrias, A., & Aissy, P. Z. (2025). Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tanbusai*, 9(1),
<https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4956244>
- Umami, N., Sholeh, M., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Systematic literature review: Implementation of audio-visual media in primary school learning (2020–2025). *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 449–456.
<https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/1340>
- Veronica, A. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif* (hlm. 6). PT Global Eksekutif Teknologi
- Wulandari, W., Rizhardi, R., & Suryani, I. (2025). Pengaruh media pembelajaran animasi Powtoon terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 165 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 421–430.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27388/13805>