

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATERI SIKLUS MAKHLUK HIDUP KELAS IV SDN
068344 MEDAN TUNTUNGAN TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

***THE EFFECT OF COMIC MEDIA USE ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES
IN THE LIVING THINGS LIFE CYCLE MATERIAL OF GRADE IV AT SDN
068344 MEDAN TUNTUNGAN ACADEMIC YEAR 2025/2026***

Enda Ulina br Sembiring¹, Rupina Magdalena br Tarigan²,
Universitas Quality. Jl. Ngumban Surbakti No.18 Medan Selayang
Penulis Korespondensi: ulinasembiringenda@gmail.com¹,
rupinamagdalenabrtarigan@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup kelas IV SD Negeri 068344 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimental dengan desain one group pretest–posttest. Penelitian ini melibatkan satu kelas yang terdiri dari 20 siswa sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan berupa tes essay yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel, meliputi perhitungan nilai rata-rata, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 56,4, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,9. Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 9,45 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 2,093 pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup. Dengan demikian, media komik dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Komik.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using comic media on students' learning outcomes in the living things life cycle material of grade IV at SD Negeri 068344 Medan Tuntungan in the academic year 2025/2026. The research employed a pre-experimental method with a one group pretest–posttest design. The sample consisted of one class involving 20 students. The research instrument was an essay test administered before and after the treatment. Data analysis was conducted using Microsoft Excel, including the calculation of mean scores, normality tests, and hypothesis testing using a t-test. The results showed that the average pretest score

was 56.4, while the average posttest score increased to 80.9. The t-test analysis indicated that the calculated t value of 9.45 was higher than the t-table value of 2.093 at a significance level of 0.05. These results indicate that the use of comic media has a significant effect on students' learning outcomes in the living things life cycle material. Therefore, comic media can be considered an effective alternative learning medium to improve elementary school students' learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Comic Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk potensi manusia yang berilmu, berakarakter, dan beradab. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan kehidupan. Pendidikan juga berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Chairunnisa, 2018). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

Proses pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar yang bertujuan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Trianto (2022) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan interaksi berkelanjutan antara pengalaman belajar dan pengembangan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi, metode, serta media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi.

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Wahab (2022), hasil belajar merupakan kemampuan yang dapat diamati dalam diri seseorang sebagai dampak dari proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rusman (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku, sikap, serta keterampilan yang diperoleh siswa melalui pengalaman belajar.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering kali masih dilaksanakan secara konvensional dan berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Trianto (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran yang bersifat teacher centered dapat menurunkan minat belajar siswa dan berdampak pada rendahnya pemahaman materi. Hal ini juga diperkuat oleh Arsyad (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran tanpa dukungan media yang menarik cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan sulit memahami konsep abstrak.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 068344 Medan Tuntungan, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi siklus makhluk hidup masih belum optimal. Sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah media komik. Media komik memadukan unsur gambar dan teks dalam bentuk cerita yang menarik, sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih konkret dan mudah dipahami. Menurut Kustandi (2020), komik merupakan media visual yang efektif karena mampu menyampaikan pesan pembelajaran melalui ilustrasi dan dialog yang sederhana. Penggunaan media komik juga dapat meningkatkan minat belajar serta membantu siswa mengingat materi pelajaran dengan lebih baik melalui visualisasi yang kontekstual (Wulandari, 2020).

Dengan demikian, penggunaan media komik diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran IPAS yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Media ini dapat membantu siswa memahami materi siklus makhluk hidup secara lebih optimal, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup kelas IV SD Negeri 068344 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 068344 Medan Tuntungan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada bulan November 2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 068344 Medan Tuntungan yang berjumlah 20 orang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain pre-eksperimental. Desain penelitian yang diterapkan adalah one group pretest–posttest design, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa (Sugiyono, 2021).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 068344 Medan Tuntungan. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian, sehingga jumlah sampel sebanyak 20 siswa (Sugiyono, 2020).

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah penggunaan media komik dalam pembelajaran IPAS, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes essay sebanyak lima butir soal yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi materi siklus makhluk hidup. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest kepada siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan bantuan Microsoft Excel. Analisis data meliputi perhitungan nilai rata-rata, uji normalitas data, serta uji hipotesis menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa (Arikunto, 2020).

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup kelas IV SD Negeri 068344 Medan Tuntungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan media komik pada materi siklus makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 068344 Medan Tuntungan. Data hasil penelitian meliputi nilai pretest, nilai posttest, uji normalitas data, serta uji hipotesis.

Hasil Rata-Rata Nilai Pretest

Sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik, siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi siklus makhluk hidup. Hasil rata-rata nilai pretest siswa disajikan pada Tabel 1.

Table 1 Rata-Rata Nilai Pretest Peserta Didik

Kelas	Nilai Rata-Rata Pretest
IV	56,4

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa kelas IV sebesar 56,4. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada materi siklus makhluk hidup masih berada pada kategori rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Hasil Rata-Rata Nilai Posttest

Setelah siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik, selanjutnya dilakukan tes akhir (posttest) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan. Hasil rata-rata nilai posttest disajikan pada Tabel 2.

Table 2 Rata-Rata Nilai Posttest Peserta Didik

Kelas	Nilai Rata-Rata Posttest
IV	80,9

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa nilai rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 80,9. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media komik dalam pembelajaran IPAS.

Hasil Uji Normalitas Data Pretest

Uji normalitas data pretest dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar sebelum perlakuan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data pretest disajikan pada Tabel 3.

Table 3 Hasil Uji Normalitas Data Pretest

Keterangan	Nilai
Standar Deviasi	10,23
L hitung	0,108
L tabel	0,190
α	0,05
Jumlah Data (N)	20

Berdasarkan Tabel 3, nilai L hitung sebesar 0,108 lebih kecil daripada nilai L tabel sebesar 0,190, sehingga data pretest dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Uji normalitas juga dilakukan terhadap data posttest untuk memastikan distribusi data hasil belajar setelah perlakuan. Hasil uji normalitas posttest disajikan pada Tabel 4.

Table 4 Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Keterangan	Nilai
Standar Deviasi	9,12
L hitung	0,121
L tabel	0,190
α	0,05
Jumlah Data (N)	20

Berdasarkan Tabel 4, nilai L hitung sebesar 0,121 lebih kecil dibandingkan nilai L tabel sebesar 0,190. Dengan demikian, data posttest juga dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil Analisis Skor Pretest dan Posttest (Uji Hipotesis)

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil analisis skor pretest dan posttest disajikan pada Tabel 5.

Table 5 Analisis Skor Pretest dan Posttest

Keterangan	Nilai
Rata-rata selisih (Md)	24,5
Σd^2	2.566
t hitung	9,45
t tabel ($\alpha = 0,05$)	2,093
dk	19

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 9,45 lebih besar daripada nilai t tabel sebesar 2,093 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari pretest sebesar 56,4 menjadi posttest sebesar 80,9. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media komik mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran IPAS secara lebih efektif.

Nilai rata-rata pretest yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, pemahaman siswa terhadap materi siklus makhluk hidup masih rendah. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Rusman (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Selain itu, Trianto (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa pasif sehingga pemahaman konsep menjadi kurang optimal.

Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media komik, nilai rata-rata posttest siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media komik mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Arsyad (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat visual dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Media komik, yang menggabungkan unsur gambar dan teks dalam bentuk cerita, memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara kontekstual dan menyenangkan.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil uji t

menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 9,45 lebih besar dibandingkan nilai t tabel sebesar 2,093 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kustandi (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual seperti komik dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media komik juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Wulandari (2020) menjelaskan bahwa komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar, siswa menjadi lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media komik dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi siklus makhluk hidup, karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran IPAS pada materi siklus makhluk hidup memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 068344 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026.

Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media komik menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 56,4, yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan pembelajaran. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media komik, nilai rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 80,9. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media komik mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Hasil analisis statistik menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 9,45 lebih besar dibandingkan nilai t tabel sebesar 2,093 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yang berarti bahwa penggunaan media komik berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup.

Kesimpulan ini menegaskan bahwa media komik dapat digunakan sebagai salah satu

alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2020. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, A. 2023. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Chairunnisa, N. 2018. *Pengantar Pendidikan*. Media Akademi, Yogyakarta.
- Kustandi, C. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Rusman. 2022. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Trianto. 2022. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Wulandari, R. 2020. Pengaruh penggunaan media komik terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 85–94.