

---

## Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Gugus 9 Kecamatan Buleleng

Kadek Rini Dona Yanti<sup>1)</sup>, I Nyoman Jampel<sup>2)</sup>, Ni Wayan Rati<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email : [rini.dona@student.undiksha.ac.id](mailto:rini.dona@student.undiksha.ac.id)  
[jampel@undiksha.ac.id](mailto:jampel@undiksha.ac.id)  
[niwayan.rati@undiksha.ac.id](mailto:niwayan.rati@undiksha.ac.id)

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Gugus 9 Kecamatan Buleleng pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experimental research dan rancangan non-equivalent post-test only control group design. Populasi penelitian berjumlah 150 siswa kelas IV yang berasal dari delapan sekolah dasar. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik random sampling, sehingga diperoleh siswa kelas IV SD Negeri 1 Alasanger sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Alasanger sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode non tes berupa angket motivasi belajar. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji independent sample t-test berbantuan IBM SPSS Statistics 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori sedang. Penggunaan media pembelajaran komik digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS.

**Kata kunci:** komik digital, media pembelajaran, motivasi belajar, IPAS, sekolah dasar.

### Abstract

This study aimed to determine the effect of digital comic learning media on the learning motivation of fourth-grade students in Cluster 9, Buleleng District, in IPAS learning. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental research design with a non-equivalent post-test only control group design. The population consisted of 150 fourth-grade students from eight elementary schools. The sample was selected using a random sampling technique, resulting in fourth-grade students of SD Negeri 1 Alasanger as the experimental group and SD Negeri 3 Alasanger as the control group. Data were collected through a non-test method using a learning motivation questionnaire. The data were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics through an independent sample t-test assisted by IBM SPSS Statistics 24. The findings showed that the learning motivation of students in the experimental group was categorized as very high, while the control group was categorized as moderate. The use of digital comic learning media created a more engaging, interactive, and enjoyable learning atmosphere, encouraging students to become more active and enthusiastic during the learning process. Therefore, digital comic learning media are effective in improving elementary school students' learning motivation in IPAS learning.

**Keywords:** digital comics, learning media, learning motivation, IPAS, elementary school.

---

## PENDAHULUAN

Menurut UUD 1945, pendidikan dasar didefinisikan sebagai upaya untuk mengubah kehidupan bangsa menjadi orang yang bertaqwa, cinta, dan bangga terhadap bangsa dan negaranya, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan yang diberikan kepada anak-anak berusia 7 hingga 13 tahun sebagai pendidikan tingkat dasar yang dirancang berdasarkan satuan pendidikan, potensi lokal, dan faktor sosial budaya. Sebagaimana pendidikan merupakan sebuah wadah dalam membentuk kepribadian yang lebih baik. Pribadi yang lebih baik merupakan pribadi yang mempunyai kecerdasan intelektual dan kecerdasan spiritual serta keterampilan lainnya (Anatasya & Dewi, 2021).

Hal ini sejalan dengan definisi pendidikan yang tertuang di dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi: Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membuat lingkungan belajar dan pembelajaran di mana peserta didik secara aktif meningkatkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan ini, sistem pendidikan harus memfasilitasi peserta didik untuk memaksimalkan potensi mereka (Negara et al., 2021).

Keberhasilan abad ke-21 dapat diukur melalui tingkat antusiasme peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran di kelas sangat berpengaruh pada hasil belajar yang baik (Nurrita, 2022). Peserta didik harus aktif mengikuti pelajaran di kelas untuk mencapai prestasi. Keberhasilan pembelajaran merupakan hasil dari semua tindakan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus berusaha sebaik mungkin untuk mengurangi semua hal yang menghambat proses pembelajaran di kelas. Banyak hal yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, termasuk interaksi peserta didik, kurikulum, lingkungan sosial, media pembelajaran, dan guru (Arum, 2021; Bustanil et al., 2022; Junaidi, 2022). Mengoptimalkan semua sumber daya di dalam dan di luar kelas untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran adalah kunci untuk proses pembelajaran yang efektif.

Pendidikan tidak lepas dari kata belajar yang dimana merupakan suatu poses kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan dan suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar juga suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam sebuah interaksi aktif dengan lingkungan, menghasilkan suatu perubahan pada pengetahuan siswa, pemahaman siswa, keterampilan siswa serta nilai – nilai dan sikap. Kegiatan belajar merupakan interaksi satu sama lain terjadi dalam proses pembelajaran, jika tidak ada interaksi satu sama lain dalam proses pembelajaran akan memiliki dampak yang kurang baik salah satu dampaknya adalah kurangnya motivasi belajar pada peserta didik. Kurangnya motivasi belajar peserta didik sering terjadi karena berbagai faktor salah satunya peserta didik malas belajar karena cara mengajar guru yang terlalu monoton sehingga, peserta didik merasa malas untuk mengikuti proses pembelajaran dan itu semua akan berpengaruh pada motivasi siswa dalam memahami materi dan peserta didik menganggap mata pelajaran itu mudah dan tidak perlu dipelajari lebih dalam lagi sehingga membuat peserta didik tidak ada motivasi dalam belajar (Hidayat et al., 2023).

Minat belajar IPA mayoritas dipengaruhi oleh guru, teman, fasilitas, dan motivasi (Putra, 2024). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah berupaya melakukan peningkatan mutu pendidikan melalui pengembangan kurikulum yang dikenal dengan sebutan “Kurikulum Merdeka” Pada kurikulum merdeka ini pembelajaran IPA sudah diubah namanya menjadi namanya IPAS yang tidak hanya menggunakan buku dalam proses pembelajarannya namun menggunakan berbagai media dan memanfaatkan lingkungan disekitar untuk belajar agar siswa menjadi senang dan tidak bosan dalam proses pembelajaran (Hasibuan, 2025).

Sekolah merupakan tempat yang ideal untuk menyelenggarakan pendidikan dan mengembangkan potensi anak serta belajar untuk mengembangkan kemampuan psikososial, moral dan emosional (Latifah, 2023). Sekolah sendiri memiliki jenjang yang berbeda-beda, salah satunya adalah pendidikan jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan pada jenjang ini, perlu diperhatikan karena merupakan awal atau dasar peserta didik dalam mengenal beberapa mata pelajaran. Guru sebagai pendidik memiliki peranan penting dalam hal ini, sehingga harus memikirkan konsep pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran yang disampaikan.

Guru memegang peran sentral dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar sendiri merupakan rangkaian interaksi antara guru dan siswa, yang berlangsung dalam aktivitas mendidik guna mencapai tujuan tertentu. Tugas pokok seorang guru mencakup aspek profesional, kemanusiaan, dan kemasyarakatan. Dalam ranah profesional, guru bertanggung jawab untuk mendidik, mengajar, dan melatih.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Gugus 9 Kecamatan Buleleng, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPAS. Guru masih terbiasa menggunakan media pembelajaran yang terbatas, seperti video pembelajaran dan PowerPoint (PPT) yang bersifat konvensional. Selain itu, selama kegiatan belajar mengajar guru cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga siswa tampak pasif dan kurang terlibat. Kondisi ini membuat sebagian siswa terlihat mudah merasa bosan dan kurang bersemangat mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, penting untuk merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat dalam kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, motivasi mereka akan meningkat dan materi yang diajarkan pun menjadi lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SD Gugus 9 Kecamatan Buleleng. Diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa belum terbiasa belajar secara mandiri, sehingga mereka masih sangat bergantung pada penjelasan guru. Guru juga menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa relatif rendah, yang tampak dari kurangnya partisipasi mereka dalam menjawab pertanyaan maupun mengemukakan pendapat ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini membuat siswa kurang menunjukkan antusiasme dan cenderung pasif selama kegiatan belajar. Guru menilai bahwa pembelajaran yang terlalu mengandalkan metode ceramah tanpa adanya variasi strategi maupun pendekatan kontekstual menyebabkan siswa merasa jenuh dan tidak tertarik. Oleh karena itu, menurut guru diperlukan adanya inovasi pembelajaran, baik melalui penggunaan media yang lebih kreatif maupun penerapan metode yang interaktif, agar siswa lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi dalam memahami materi yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan yaitu untuk menelaah secara mendalam literatur terkait penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran, khususnya dalam kaitannya dengan potensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan mengkaji literatur yang ada, peneliti berharap dapat mengidentifikasi berbagai manfaat dan tantangan yang terkait dengan penggunaan komik digital dalam pendidikan. Media pembelajaran komik digital ini merupakan suatu media yang mudah dipahami dan melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status siswa dan mengandung unsur belajar yang akan membuat siswa lebih focus dan lebih menarik di dalam proses pembelajaran.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi terkait informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam fisik atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Menurut Arsyad (2021) bahwa “Media yang digunakan tidak hanya menyenangkan, akan tetapi media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa”. Media memiliki peranan yang sangat penting. Anak mengenal dan menyukai sesuatu hal berawal dari apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar dari sekeliling mereka. Salah satu media hiburan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah komik. Cukup banyak ilmu dan pengetahuan yang bisa diperoleh dari komik misalnya belajar membaca, memahami cerita dengan cara visualisasi dan mengenal warna.

Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan karena komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Komik berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan media visual yang dikemas semenarik mungkin agar anak-anak atau peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Penggunaan komik dalam penelitian ini bertujuan untuk menambah variasi media dalam pembelajaran. Komik digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menjembatani pemahaman konsep-konsep abstrak

dalam mata pelajaran IPAS menjadi lebih konkret dan mudah dicerna oleh siswa sekolah dasar. Melalui narasi dan ilustrasi, komik digital menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan membangun koneksi emosional antara siswa dengan materi yang dipelajari. Selain itu, komik digital juga memberi ruang bagi siswa untuk belajar mandiri, memperkuat daya ingat, serta menumbuhkan minat baca yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi belajar. Dengan kemampuannya untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menyenangkan, komik digital menjadi media pembelajaran yang potensial untuk mendukung transformasi pembelajaran yang lebih inovatif dan humanistik di era digital saat ini (Arsyad, 2021; Puspita et al., 2023; Sutomo & Kusmaryono, 2025).

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan mengalami transformasi menuju pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu inovasi yang banyak dibahas dalam berbagai literatur adalah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Komik digital dinilai mampu menyampaikan informasi secara visual dan naratif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Puspita et al., 2023). Selain itu, penggunaan media ini dapat mendorong kreativitas siswa, karena mereka dapat berpartisipasi dalam pembuatan konten. Salah satu media yang digunakan adalah komik digital. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Gugus 9 Kecamatan Buleleng”.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental research* yakni penelitian eksperimen yang memiliki perlakuan (*treatments*), pengukuran pengukuran dampak (*outcome measures*), dan unit-unit eksperimen (*experimental units*) namun tidak menggunakan penempatan secara acak (Sutono & Pamungkas, 2021). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen *non-equivalent post-test only control group design*.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Gugus 9 Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng yang terdiri dari delapan sekolah dengan jumlah siswa sebanyak 150 orang. Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang dipilih secara representatif menggunakan teknik random sampling, yaitu setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai subjek penelitian (Candra Susanto et al., 2024; Firmansyah & Dede, 2022). Berdasarkan hasil pengundian, kelas IV SD Negeri 1 Alasangerk terpilih sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV SD Negeri 3 Alasangerk sebagai kelompok kontrol. Data penelitian berupa motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Alasangerk dan SD Negeri 3 Alasangerk dikumpulkan menggunakan metode non tes melalui angket atau kuesioner. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian motivasi belajar disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar**

No	Dimensi	Indikator	Jumlah Butir
1	Motivasi Belajar	Memiliki tekad kuat untuk berhasil	5
2		Memiliki keinginan untuk belajar	5
3		Memiliki impian masa depan	5
4		Mengharapkan penghargaan terhadap belajar	5
5		Menciptakan kegiatan belajar yang menarik	5
6		Dukungan ekosistem belajar yang nyaman	5

(Sumber: dimodifikasi dari Ilahi et al., 2021)

Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan sebagai alat pengumpulan data. Uji validitas isi menggunakan rumus *Gregory* memperoleh koefisien sebesar 1,00 dengan kategori sangat tinggi, sedangkan uji validitas butir menunjukkan

seluruh butir pernyataan valid karena memiliki nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0,4044). Selain itu, hasil uji reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,958 sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas sangat tinggi dan layak digunakan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistika deskriptif dalam mendeskripsikan data hasil penelitian. Analisis statistika deskriptif digunakan untuk mengetahui tinggi rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa pada kelompok eksperimen setelah menggunakan media komik digital dan kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan tidak menggunakan media komik digital.

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji asumsi analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 24. Data dinyatakan normal dan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Setelah syarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Gugus 9 Kecamatan Buleleng.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, dan varians dari masing-masing kelompok. Berikut ialah hasil analisis deskriptif pada data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif**

	Statistics	
	Posttest_Kelas_Kontrol	Posttest_Kelas_Eksperimen
Mean	68.19	96.73
Median	68.00	96.50
Mode	59 <sup>a</sup>	93
Std. Deviation	10.472	11.585
Variance	109.662	134.205

Berdasarkan tabel statistik, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 68,19, median sebesar 68,00, dan modus sebesar 59 (dengan lebih dari satu modus). Nilai standar deviasi sebesar 10,472 dan varians sebesar 109,662 menunjukkan bahwa data memiliki tingkat penyebaran yang cukup, dengan nilai yang cenderung terpusat di sekitar rata-rata. Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 96,73, median sebesar 96,50, dan modus sebesar 93. Nilai standar deviasi sebesar 11,585 dan varians sebesar 134,205 menunjukkan adanya variasi data, namun tetap dengan kecenderungan nilai yang tinggi.

Menentukan tinggi rendahnya kualitas motivasi belajar siswa, skor rata-rata (mean) masing-masing kelompok dikonversikan menggunakan kriteria rata-rata ideal ( $M_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ) berdasarkan skala lima teoretik. Berdasarkan hasil konversi ke dalam skala lima teoretik, nilai rata-rata kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol berada pada kategori sedang. Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan capaian hasil belajar antara kedua kelompok.

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 3. Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest_Kelas_Kontrol	.151	21	.200*	.952	21	.369

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data posttest kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,369. Karena nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data posttest kelas kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 4. Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest_Kelas_Eksperimen	.096	26	.200*	.962	26	.429

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data posttest kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,429. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data posttest kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data memiliki varians yang homogen, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka varians data tidak homogen.

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Posttest**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai_Posttest	Based on Mean	.113	1	45	.738
	Based on Median	.116	1	45	.735
	Based on Median and with adjusted df	.116	1	43.971	.735
	Based on trimmed mean	.111	1	45	.741

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikansi pada *Based on Mean* sebesar 0,738. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dengan demikian, data memenuhi salah satu asumsi untuk melanjutkan ke uji statistik parametrik selanjutnya.

Setelah data dinyatakan memenuhi uji prasyarat, yaitu berdistribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan pada pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Independent Sample T-Test*.

**Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis**

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	
Nilai_Posttest	Equal variances assumed	.113	.738	8.761	45	.000	-28.540	3.258	-35.102	-21.979
	Equal variances not assumed			8.857	44.386	.000	-28.540	3.222	-35.033	-22.048

Hasil analisis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan

H<sub>1</sub> diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Gugus 9 Kecamatan Buleleng.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada subbab sebelumnya, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara deskriptif, nilai rata-rata (mean) posttest kelas eksperimen sebesar 96,73 berada jauh di atas kelas kontrol yang hanya sebesar 68,19. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Jika ditinjau dari skala lima teoretik, nilai rata-rata kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Perbedaan kategori ini mengindikasikan bahwa siswa yang belajar menggunakan media komik digital memiliki tingkat motivasi yang jauh lebih baik dibandingkan siswa yang belajar tanpa menggunakan media tersebut. Hal ini dapat terjadi karena komik digital mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan kontekstual sehingga lebih mudah dipahami dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* juga memperkuat temuan tersebut. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Kristin (2023) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kategori sangat tinggi (96%) serta memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Sig.  $0,000 < 0,05$ ). Hal ini memperkuat bahwa media komik digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian Nugraha (2023) juga menemukan bahwa media komik digital berbasis Pixton mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan serupa juga diperoleh oleh Fadilah et al (2025) dan Rosita (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan antusiasme, keaktifan, serta rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian lain oleh Prasetyo (2024) juga menunjukkan hasil yang konsisten, yaitu adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan kategori sangat tinggi setelah penggunaan komik digital. Bahkan, beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar dan literasi siswa.

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa media komik digital memiliki keunggulan dalam menggabungkan unsur visual dan naratif yang menarik. Kombinasi gambar, teks, dan alur cerita yang kontekstual mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran. Hal ini pada akhirnya berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa.

Meskipun memiliki banyak persamaan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini juga memiliki perbedaan, terutama pada pendekatan yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menekankan pada perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan melalui siklus tindakan. Selain itu, fokus penelitian ini berada pada mata pelajaran IPAS, yang memberikan kontribusi baru dalam kajian penggunaan media komik digital pada konteks pembelajaran tersebut.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas IV SD Gugus 9 Kecamatan Buleleng dengan jumlah sampel yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada jenjang maupun wilayah yang berbeda. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada motivasi belajar siswa tanpa mengkaji pengaruh media komik digital terhadap aspek lain seperti hasil belajar, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan media komik digital juga dilaksanakan dalam

waktu yang relatif singkat sehingga dampak jangka panjang dari penggunaan media belum dapat diketahui secara menyeluruh. Meskipun demikian, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa media pembelajaran komik digital dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Media komik digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran berbasis digital secara kreatif sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, sedangkan peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan cakupan sampel yang lebih luas serta variabel penelitian yang lebih beragam.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Gugus 9 Kecamatan Buleleng pada pembelajaran IPAS. Penggunaan komik digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta memiliki ketertarikan yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penyajian materi melalui kombinasi gambar, teks, dan alur cerita membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan mereka selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

## REFERENSI

- Anatasya, M., & Dewi, N. L. (2021). Konsep pendidikan dasar dalam membentuk pribadi unggul. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45–55.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arum, S. (2021). Faktor-faktor keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru*, 8(1), 77–86.
- Bustanil, B., Rahayu, T., & Saputra, A. (2022). Interaksi guru-siswa dalam pembelajaran inovatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 65–74.
- Candra Susanto, M., Prasetyo, H., & Sulastri, N. (2024). Populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan dasar. *Jurnal Metodologi Pendidikan*, 11(1), 15–27.
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56–66.
- Firmansyah, D., & Dede, A. (2022). Teknik random sampling dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Riset Pendidikan*, 6(2), 88–97.
- Hasibuan, A. (2025). Analisis Integrasi Materi IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19117–19125.
- Hidayat, A., Ramdani, M., & Fitrah, S. (2023). Peran pendidikan jasmani dalam pengembangan kualitas hidup peserta didik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Indonesia*, 9(1), 33–47.
- Junaidi, R. (2022). Faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di kelas. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 55–66.
- Kristin, D. (2023). Pengaruh media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 25–36.
- Latifah, S. (2023). Peran sekolah dalam pengembangan kemampuan anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 1–10.
- Negara, I. M., Wibawa, A., & Putri, R. (2021). Implementasi UU No. 20 Tahun 2003 dalam sistem pendidikan nasional. *Jurnal Hukum Dan Pendidikan*, 6(1), 30–42.

- Nugraha, A. (2023). Pengaruh media komik digital Wuza berbasis Pixton untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan IPA*, 8(1), 60–72.
- Nurrita, D. (2022). Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa abad 21. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 7(2), 50–62.
- Prasetyo, B. (2024). Pengaruh komik digital interaktif terhadap motivasi belajar dan literasi sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(1), 101–113.
- Puspita, N., Arifin, Z., & Lestari, M. (2023). Inovasi media komik digital dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 77–89.
- Putra, A. D. (2024). Strategi Pemilihan Media Pembelajaran yang Efektif di Era Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 9(1), 25–36.
- Rosita, S. (2022). Pengaruh media komik digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI di MIN 1 Pandeglang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 70–85.
- Sutomo, B., & Kusmaryono, A. (2025). Komik digital sebagai media pembelajaran inovatif. *Jurnal Inovasi Media Pendidikan*, 12(1), 15–28.
- Sutono, H., & Pamungkas, S. (2021). Quasi experimental research dalam bidang pendidikan. *Jurnal Metodologi Pendidikan*, 6(2), 55–66.