

## **PEMANFAATAN MEDIA KOMIK DIGITAL SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III MATERI KEBUDAYAAN**

Alvin Jihan Safitri<sup>1</sup>, Tasi'awati Salsa Kaliwanovia<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>,PGSD STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

[alvinjihan54@gmail.com](mailto:alvinjihan54@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the use of digital comics as an the learning motivation of third-grade students on cultural topics. This study was caused by the lack of student learning motivation influenced by the limitations of learning media and the still dominant use of lecture methods in learning activities. Digital comics were chosen because they can present cultural material through illustrated stories that are interesting, contextual, and easy to understand for elementary school students. This study uses a qualitative approach using descriptive methods. Data collection was carried out through observation, interviews, and documentation. The study findings indicate that the use of digital comics can increase students' interest, enthusiasm, and active participation in learning cultural topics. Students appeared more focused, motivated to read, and more easily mastered the concepts presented. Therefore, digital comics can be used as a good learning medium to increase the learning motivation of third-grade students, especially in cultural concepts.*

**Keywords:** *culture, digital comics media, learning motivation*

### **ABSTRAK**

Studi ini memiliki tujuan menggambarkan pemanfaatan media komik digital sebagai motivasi belajar siswa kelas III pada materi kebudayaan. Studi ini disebabkan dari minimnya motivasi belajar siswa yang dipengaruhi dari keterbatasan media pembelajaran serta masih dominannya penggunaan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Media komik digital dipilih karena mampu menyajikan materi kebudayaan melalui cerita bergambar yang menarik, kontekstual, dan gampang dimengerti terhadap siswa sekolah dasar. Studi ini memiliki pendekatan kualitatif secara metode deskriptif. Pengumpulan data dilaksanakan secara observasi, wawancara, serta dokumentasi. Temuan studi mengindikasikan jika pemanfaatan media komik digital mampu menambah minat, antusiasme, serta kesertaan aktif siswa pada pembelajaran materi kebudayaan. Siswa tampak lebih fokus, termotivasi agar membaca, serta semakin gampang menguasai konsep yang dipaparkan. Maka karena itu, media komik digital bisa dimanfaatkan menjadi sarana media pembelajaran yang baik guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III, terutama dalam konsep kebudayaan.

**Kata Kunci:** kebudayaan, media komik digital, motivasi belajar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan ialah upaya yang dilaksanakan dengan sengaja serta terstruktur guna membina, mengarahkan, serta melatih siswa supaya bisa mengasah kemampuan dengan optimal. Proses ini mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai kepribadian sehingga peserta didik mampu berperan secara positif dalam kehidupan pribadi, sosial, berbangsa. Sedangkan menurut pendapat (Rahman , et al., 2022) Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sedangkan menurut (Islam, 2015) Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, perbuatan, cara mendidik. Adapun tujuan Pendidikan berperan sebagai wadah dalam membentuk manusia yang utuh serta sebagai usaha untuk

meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa. Agar pembelajaran lebih menyenangkan guru juga harus menggunakan metode yang menarik supaya siswa tidak merasa jenuh ketika melakukan pembelajaran, bukan hanya metode tapi juga dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana maupun alat yang dimanfaatkan pada KBM untuk menyalurkan pesan, informasi, atau materi pembelajaran oleh pendidik untuk siswa, agar tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran menjadikan kegiatan belajar semakin menarik, lebih jelas, dan bermakna, sehingga melancarkan siswa untuk mendalami konsep yang dipahami. Selaras bersama pandangan dari (Helsy et al., n.d.) Dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Sedangkan pendapat (Nisaurrasyidah

et al., 2021) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut sehingga melahirkan kreativitas dan karya inovatif. Terdapat berbagai jenis media yang bisa diterapkan pendidik pada aktifitas pembelajaran, tetapi pendidik perlu cermat dan selektif saat menentukan alat yang akan digunakan. Era digital sekarang, pendidik bukan sekedar memanfaatkan media pembelajaran konvensional, namun memanfaatkan media pembelajaran modern, satu diantaranya yaitu media komik digital.

Dengan ini peneliti memilih menerapkan media komik digital sebagai motivasi peserta didik agar mampu mengurangi kejenuhan, meningkatkan ketertarikan belajar, serta mendorong siswa untuk semakin aktif serta bersemangat saat menjalani aktifitas pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media komik digital tidak hanya membantu tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi mengandung fungsi utama untuk mengembangkan motivasi belajar siswa. Media komik digital merupakan media alternatif pembelajaran berbentuk komik yang

disajikan dalam format digital dengan menggabungkan unsur gambar, teks, dan alur cerita, serta bisa diperoleh dari perangkat elektronik semisal komputer, tablet, maupun smartphone. Media komik digital mampu menambah minat, motivasi, serta kontribusi siswa pula pada kegiatan pembelajaran karena menyampaikan materi secara visual, kontekstual, dan menarik. Menurut (Ayu & Dwi, 2022) Komik digital sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu komik dapat disusun sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Dalam hal ini, komik berkedudukan sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan unsur visual, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Sedangkan menurut (Narestuti et al., 2021) Komik digital merupakan media yang memudahkan siswa untuk memahami gambar secara keseluruhan, kemudian mengungkapkan idenya dengan baik, dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran. Bagi siswa pembelajaran dapat semakin menarik serta bisa pertumbuhan kognitif siswa secara adanya animasi berwarna. Dalam pembelajaran pendidikan pancasila

hususnya pada materi budaya disekitarku diharapkan peserta didik dapat termotivasi dengan adanya media komik digital.

Motivasi siswa adalah dukungan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang bisa meningkatkan antusias, minat, serta kemauan agar belajar dan menggapai target pembelajaran. Motivasi mempunyai fungsi yang begitu penting karena berdampak bagi sikap, tingkat keaktifan, dan keberhasilan siswa selama proses pembelajaran. Guru juga berperan penting dalam pembelajaran, tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai motivasi belajar yang membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut (Tarbiyah & Ilmu, 2023) Motivasi merupakan reaksi berantai yang dimulai dari adanya kebutuhan, kemudian timbul keinginan atau sasaran yang hendak dicapai, dan mencari usaha untuk mencapai sasaran yang mengarah pada tujuan dan akhirnya memuaskan keinginan serta berakhir dengan pemuasan. Melalui pembelajaran pendidikan pancasila materi budaya disekitarku, siswa diajak untuk memahami, menghargai, menjaga keberagaman

budaya sebagai wujud pengimplementasian nilai pancasila pada keseharian. Motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila proses pembelajaran dihubungkan dengan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti adat istiadat, pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah, serta kebiasaan masyarakat setempat. Sedangkan pendapat (Muhammad, 2016) motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan.

Pada pembelajaran pendidikan pancasila pada materi kebudayaan dengan menggunakan media komik digital bisa sebagai sarana yang tepat untuk menambah motivasi belajar siswa. Penyajian materi melalui gambar dan alur cerita yang menarik membuat aktifitas pembelajaran terasa semakin menyenangkan serta tidak menjenuhkan. Ketika siswa senang belajar, mereka menjadi lebih bersemangat, aktif, dan mudah memahami nilai-nilai pancasila yang terdapat pada keanekaragaman budaya. Adapun tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu mengembangkan siswa supaya mampu mendalami, menghayati serta

menerapkan nilai-nilai Pancasila menjadi landasan negara, ideologi nasional, serta acuan hidup bersosial, berbangsa serta bernegara. Menurut (Nabila, 2024) Pembelajaran ini tidak hanya bertujuan membangun aspek kognitif, tetapi juga membentuk perilaku dan sikap sosial berdasarkan ajaran agama serta tradisi lokal. Oleh karena itu pendekatan inovatif dan kontekstual sangat diperlukan agar pembelajaran pendidikan Pancasila menjadi lebih relevan, menarik dan efektif. Peneliti berharap dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kebudayaan adat istiadat peserta didik mampu mengenal dan mengidentifikasi serta menceritakan kembali secara singkat mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Menurut temuan observasi dari peneliti di tanggal 16 Desember 2025, di kelas IIIB SD Raden Fatah kendung Surabaya, selama proses pembelajaran ditemukan beberapa masalah bahwa keterbatasan dalam pemanfaatan media yang menunjang proses pembelajaran, minat baca peserta didik masih tergolong rendah terutama dalam membaca pelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap pembelajaran siswa karena

cenderung satu arah dan tidak melibatkan aktivitas siswa, karena penyampaian materi masih didominasi teks-teks yang kurang menarik. Siswa yang belum sanggup menguasai konsep pembelajaran dengan maksimal karena kurangnya kemauan untuk membaca buku teks maupun sumber belajar lain, sehingga pengetahuan yang diperolehnya hanya bergantung pada penjelasan guru. Karena keterbatasan media yang menunjang dan minat baca masih tergolong rendah peserta didik akan merasa bosan, malas, bahkan kurangnya disiplin dalam proses pembelajaran. Dengan demikian pendidik mesti menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memanfaatkan media serta metode pembelajaran yang unik, juga memberikan motivasi agar siswa menjadi semakin aktif, antusias, serta berkontribusi secara maksimal pada kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti terdorong melangsungkan studi terkait **“Pemanfaatan Media Komik Digital sebagai Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Kebudayaan”** media komik digital dapat menjadi solusi alternatif yang tepat karena menyajikan materi pembelajaran melalui cerita grafis

yang menarik dan mudah dipahami, serta memadukan unsur visual dan teks secara proporsional.

Penggunaan media komik digital diharapkan mampu menambah minat membaca siswa, keaktifan serta penguasaan akan materi yang dipelajari. Bukan hanya media saja, guru mempunyai peranan penting sebagai motivator dan pendamping dalam pembelajaran, tidak semata-mata bertugas menyampaikan materi. Memberikan apresiasi kepada peserta didik atau penghargaan sederhana bagi siswa yang aktif membaca agar peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan solusi ini diharapkan minat membaca siswa dapat meningkat, keterbatasan media pembelajaran dapat diatasi secara inovatif, dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik dan bermakna.

## **B. Metode Penelitian**

Peneliti ini memilih pendekatan kualitatif secara metode deskriptif. Adapun tujuan pendekatan kualitatif ialah agar memperoleh pemahaman intens tentang fenomena, peristiwa atau proses sosial dari sudut pandang pada materi budaya disekitarku kelas IIIB SD Raden Fatah Kendung

Surabaya untuk memotivasi belajar peserta didik. Pendekatan ini menitik beratkan pada pengungkapan makna, pengalaman dan konteks secara menyeluruh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, sehingga menghasilkan gambaran yang mendalam terhadap objek yang diteliti. Adapun menurut dari (Sidiq et al., n.d.) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kuantitatif.. Metode kualitatif pada umumnya dipakai untuk mengkaji pemahaman, pandangan, pengalaman, dan pola interaksi individu dan kelompok menghadapi permasalahan tertentu.

Studi ini dilangsungkan terhadap 22 siswa kelas IIIB di SD Raden Fatah Kendung Kota Surabaya, dengan jumlah 12 laki-laki dan 10 perempuan yang dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2025. Pengumpulan Teknik data ini dikumpulkan dari observasi, wawancara, serta dokumentasi agar memahami terkait cara guru dan peserta didik dalam pemanfaatan media komik digital untuk memotivasi peserta didik pada materi kebudayaan. Observasi dilaksanakan guna mengamati

dengan langsung hubungan dari pendidik serta siswa juga kemajuan proses pembelajaran. Peneliti melangsungkan wawancara intens bersama pendidik serta siswa guna menggali pemahaman lebih dalam, serta faktor yang mempengaruhi terhadap pemanfaatan media komik digital sebagai motivasi siswa kelas III pada materi kebudayaan. Selain itu peneliti mendokumentasikan pula temuan observasi berupa foto.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dihasilkan sebagai berikut: **“Pemanfaatan Media Komik Digital sebagai Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Kebudayaan”**. Pemanfaatan Adalah proses atau Tindakan yang menggunakan sesuatu agar memberikan manfaat atau hasil yang berguna. Dalam arti lain, pemanfaatan berarti mengoptimalkan sumber daya yang ada (seperti alam, manusia, teknologi, waktu, dan informasi) untuk mencapai tujuan.

#### **1.Hasil observasi guru dan peserta didik**

Temuan studi yang dilangsungkan pada kelas III SD Raden Fatah Kendung Surabaya menunjukkan jika pemanfaatan media

komik digital pada materi kebudayaan yang memfokuskan pada materi baju adat dan rumah adat menghasilkan pengaruh positif terhadap aktifitas pembelajaran serta motivasi belajar siswa. Media komik digital mampu memaparkan konsep semakin khas, menjadikan siswa semakin aktif serta antusias untuk menjalani aktifitas pembelajaran. Aktivitas pendidik serta siswa dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti serta kegiatan penutup Menandakan bahwa guru mampu menerapkan pembelajaran menggunakan media komik digital.

#### **a.Hasil observasi guru pada kegiatan pendahuluan**

Pada kegiatan pendahuluan yang menggunakan media komik digital materi kebudayaan yang memfokuskan pada baju adat dan rumah adat mendapatkan kategori sangat baik yaitu meliputi guru membuka kegiatan dengan aktivitas rutin kelas (memberi salam dan tanya kabar), dilanjutkan dengan berdoa di pimpin oleh salah satu peserta didik, pendidik memeriksa absensi siswa, pendidik mengajukan pertanyaan pemantik guna memancing sikap kritis peserta didik, Adapun kegiatan guru dengan kategori baik pada kegiatan pendahuluan yaitu meliputi pendidik

menghimbau siswa agar menyanyikan lagu nasional “Dari sabang sampai Merauke” guna menumbuhkan rasa nasionalisme, guru mengajak siswa untuk melakukan yel-yel kelas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas.

#### **b.Hasil observasi guru pada kegiatan inti**

Terkait pelaksanaan kegiatan guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kebudayaan yang menggunakan media komik digital pada tahap kegiatan inti ini yang mendapatkan kategori sangat baik yaitu pada saat (Pra baca) guru mengkondisikan kelas agar tetap tenang, guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan materi budaya disekitarku dengan intonasi keras, pada kegiatan, guru mempersiapkan media komik digital. (Saat baca) guru meminta siswa agar membaca dalam hati serta mengamati media komik digital yang ada di tampilan slide, guru menampilkan video pembelajaran mengenai materi baju adat dan rumah adat. Pada kegiatan (Pasca baca) pendidik membuka peluang untuk siswa agar menanyakan konsep yang tidak dimengerti terutama pada kosa kata baru, pendidik membuka peluang untuk siswa agar berpendapat serta

menyimpulkan materi. (Berkelompok) pendidik mengelompokkan siswa atas 11 kelompok, tiap kelompok terbagi atas 2 individu, pendidik memberikan lembar kerja kelompok serta memberi arahan cara mengerjakan, guru memberikan kesempatan bertanya untuk kelompok yang belum faham mengenai tugasnya, pendidik membuka peluang siswa agar mempresentasikan perolehan diskusi bersama kelompoknya di depan, pendidik memberi tanggapan tentang hasil diskusi yang sudah di presentasikan peserta didik di depan, pendidik memberikan tugas individu untuk siswa. Adapun kegiatan guru dengan kategori baik seperti pendidik membuka peluang untuk siswa agar menanyakan konsep yang tidak dimengerti terutama kosa kata baru.

#### **c.Hasil observasi guru pada kegiatan penutup**

Aktivitas yang dilakukan guru dalam Pendidikan Pancasila yang menggunakan media komik digital pada kegiatan penutup ini dengan kategori sangat baik yaitu: pendidik dengan siswa merangkum konsep yang telah dipahami, pendidik memberikan hadiah untuk siswa yang aktif, pendidik menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan



diakhiri dengan salam. Adapun kategori guru baik pada guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar tetap semangat belajar dan guru memberi tahu materi yang akan dipelajari minggu depan dan memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari di rumah.

Adapun aktivitas peserta didik kelas III SD Raden Fatah Surabaya selama pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi kebudayaan, khususnya rumah adat dan pakaian adat, dengan menggunakan media komik digital diamati secara deskriptif. Pengamatan dilakukan terhadap seluruh rangkaian aktifitas pembelajaran yang mencakup tahap pendahuluan, kegiatan inti, serta kegiatan penutup. Pada setiap tahap tersebut, peneliti mencermati keterlibatan peserta didik, respon terhadap penggunaan media komik digital, serta keaktifan mereka dalam memahami dan mendiskusikan materi yang disampaikan.

#### **a. Hasil observasi peserta didik pada kegiatan pendahuluan**

Pada kegiatan pendahuluan yang menggunakan media komik digital materi kebudayaan yang memfokuskan pada baju adat dan rumah adat mendapatkan kategori

sangat baik meliputi peserta didik menjawab salam, peserta didik memberitaukan kehadirannya. Adapun kategori baik pada peserta didik yaitu seperti mengikuti doa sebelum memulai pembelajaran. Adapun kategori cukup seperti menyanyikan lagu dari sabang sampai Merauke, siswa melakukan yel-yel kelas, peserta didik merespon pertanyaan pemantik, siswa menyimak tujuan pembelajaran.

#### **b. Hasil observasi peserta didik pada kegiatan inti**

Terkait pelaksanaan kegiatan siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kebudayaan yang menggunakan media komik digital pada tahap kegiatan inti ini yang mendapatkan kategori sangat baik pada tahap (Pra baca) yaitu siswa menyimak penjelasan pendidik mengenai materi. (Saat baca) siswa membaca dalam hati dan mengamati media yang telah disajikan, peserta didik mengamati tampilan video yang memfokuskan pada baju adat dan rumah adat (Pasca baca) peserta didik menceritakan Kembali isi cerita yang ada di komik. (Berkelompok) siswa menjalani petunjuk pendidik agar membuat kelompok, setiap kelompok mendapatkan LKPD, siswa

mengumpulkan LKPD (hasil diskusi) kepada guru. Dalam kegiatan observasi siswa secara memanfaatkan media komik digital dalam kategori baik yaitu peserta didik duduk dengan rapi pada saat menunggu guru dalam menyiapkan media, peserta didik mencari makna yang sulit untuk ditanyakan, siswa dibukakan peluang agar bertanya terkait konsep yang kurang dimengerti, peserta didik juga diberi peluang agar berpendapat, siswa diberikan peluang agar mempresentasikan perolehan diskusi bersama kelompoknya. Adapun kategori cukup dari hasil observasi peserta didik dalam kegiatan inti yaitu siswa diberi peluang agar berpendapat. siswa berdiskusi dan mengerjakan tugas bersama kelompoknya

### **c. Hasil observasi peserta didik pada kegiatan penutup**

Aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam Pendidikan Pancasila yang menggunakan media komik digital pada kegiatan penutup ini dengan kategori sangat baik yaitu: peserta didik yang paling aktif mendapatkan reward, peserta didik mengikuti doa penutup dan salam. Adapun kategori baik pada kegiatan

observasi peserta didik pada kegiatan penutup yaitu: peserta didik menyimpulkan materi, peserta didik merespon motivasi dari guru, peserta didik mendapatkan tugas untuk mempelajari materi yang akan dipelajari minggu depan.

### **2. Hasil wawancara guru dan peserta didik**

Menurut hasil wawancara bersama guru kelas III SD Raden Fatah Surabaya, diperoleh informasi bahwa pemanfaatan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar. Guru menyatakan bahwa media komik digital mampu menyajikan materi kebudayaan, terutama mengenai rumah adat dan pakaian adat, dengan makin unik sehingga lebih gampang dimengerti terhadap siswa. Penyajian materi melalui visual yang dilengkapi dengan alur cerita sederhana dinilai efektif dalam menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Guru juga menjelaskan bahwa selama penerapan media komik digital, peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang semakin besar ketimbang pembelajaran sebelumnya yang cenderung menerapkan metode ceramah dan berpatok pada buku

LKS. Peserta didik tampak lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan. Hal ini mengindikasikan jika media komik digital mampu menambah motivasi belajar siswa karena penyajian materi bersifat kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa penggunaan media komik digital mempermudah penyampaian konsep kebudayaan yang sebelumnya sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara lisan. Melalui ilustrasi dan dialog yang terdapat dalam komik, peserta didik dapat lebih cepat memahami perbedaan serta ciri khas rumah adat dan pakaian adat dari berbagai daerah. Guru juga menilai jika media komik digital memiliki potensi dalam materi pembelajaran lainnya karena mampu membentuk lingkungan belajar yang semakin menyenangkan serta bermakna. Sedangkan hasil wawancara peserta didik dalam menggunakan media komik digital menghasilkan pengalaman belajar yang semakin unik dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Peserta didik menyampaikan bahwa penggunaan gambar berwarna serta alur cerita dalam komik digital mampu meningkatkan ketertarikan mereka

terhadap materi kebudayaan. Oleh karena itu media komik digital ialah membuat siswa tidak merasa jenuh ketika belajar. Siswa juga menyampaikan secara adanya media komik digital siswa semakin gampang menguasai materi karena dapat melihat langsung melalui gambar. Disamping tersebut, siswa menyampaikan pula bahwa mereka merasa sangat senang, mereka berharap jika media komik digital bisa terus diterapkan dalam media pembelajaran.

### **3. Hasil dokumentasi pemanfaatan media komik digital sebagai motivasi belajar siswa kelas III Materi Kebudayaan**



**Gambar 1**  
**Guru menjelaskan materi**



**Gambar 2**  
**Guru menampilkan media komik digital**



**Gambar 3**  
**Guru menampilkan video mengenai**  
**materi baju adat dan rumah adat**

Menurut peneliti pada siswa kelas III SD Raden Fatah Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi kebudayaan yang menitik beratkan pada rumah adat dan pakaian adat, diperoleh gambaran proses dan hasil pembelajaran yang berlangsung selama kegiatan penelitian berlangsung. Pemanfaatan media komik digital menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar, media komik digital mampu menyajikan bentuk visual yang menarik sehingga siswa semakin bersemangat pada kegiatan pembelajaran. Menurut temuan pengamatan dan wawancara menunjukkan bahwa media komik digital peserta didik aktif dalam menyimak materi, serta berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Aspek tersebut mengindikasikan jika media komik digital bisa sebagai sarana

yang tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar. Selain meningkatkan ketertarikan media komik digital juga berperan membantu penguasaan siswa akan konsep pembelajaran, kemudahan dalam memahami materi tersebut berpengaruh terhadap meningkatnya rasa percaya diri pada siswa untuk menjawab pertanyaan.

Dengan demikian, pemanfaatan media komik digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada konsep kebudayaan yang difokuskan pada baju adat dan rumah adat terbukti mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Media komik digital bukan sekedar berperan menjadi media penunjang dalam penyampaian materi, namun menjadi sarana yang efektif pula dalam menambah motivasi belajar siswa kelas III SD Raden Fatah. Oleh sebab itu, media komik digital memiliki potensi untuk terus dikembangkan serta diterapkan pada materi pembelajaran lainnya guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. **“motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media komik digital”.**

Menurut (Fernando et al., 2024) motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu.. Adapun pengertian motivasi dari (Studi et al., 2015) Motivasi pada hakikatnya merupakan faktor rangsangan yang terjadi baik secara internal maupun eksternal yang datang dari luar, yang selanjutnya akan menyebabkan manusia mengalami rangsangan atau dorongan dan kemudian bersikap dan berperilaku. Motivasi belajar siswa kelas III SD Raden Fatah Surabaya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi budaya yang berfokus pada rumah adat dan pakaian adat menunjukkan peningkatan setelah menyertakan media komik digital. Media komik digital mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa memperlihatkan antusiasme serta ketertarikan yang lebih besar sepanjang aktifitas pembelajaran berjalan. Disamping tersebut media komik digital menghasilkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan serta tidak

menjenuhkan. Siswa tidak mudah jenuh karena pembelajaran bukan sekedar tertuju atas pemaparan pendidik semata, namun melibatkan media yang interaktif dan menarik. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa agar belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Penerapan media komik digital pada pembelajaran pendidikan pancasila pada konsep budaya khususnya rumah adat dan pakaian adat terbukti mampu menambah motivasi belajar siswa kelas III sekolah dasar. Penyajian materi melalui visual dan cerita yang menarik menjadikan pembelajaran lebih mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan media ini dapat menumbuhkan semangat belajar, mendorong keaktifan siswa, dan meningkatkan keterlibatannya dalam proses pembelajaran. Selain berperan dalam meningkatkan motivasi, media komik digital juga memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi budaya. Proses pembelajaran lebih menyenangkan,

interaktif dan tidak membosankan dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Maka dari itu media komik digital bukan sekedar berfungsi menjadi media penunjang pembelajaran, namun juga sebagai sarana efektif dalam menciptakan pembelajaran bermakna. Oleh karena itu, media komik digital berpotensi untuk terus dikembangkan dan diterapkan pada berbagai materi pembelajaran lainnya untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayu, D., & Dwi, K. (2022). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*. 4(April), 464–475.
- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 2(3), 61–68.
- Helsy, I., Pd, M., Aisyah, R., & Pd, M. (n.d.). *No Title*. Islam, J. P. (2015). *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 6, November 2015 P. ISSN: 20869118*. 6(November), 151–166.
- Muhammad, M. (2016). *PENGARUH MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN Maryam Muhammad MTs Negeri Tungkob Darussalam Kabupaten Aceh Besar*. 4(2).
- Nabila, A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD*
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., Nurjanah, U., Jember, U. I., Timur, J., Digital, K., & Belajar, H. (2021). *Bioedusiana*. 6(20), 305–317.
- Nisaurasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp*. In *Gorga : Jurnal Seni Rupa* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Rahman , et al., 2022. (2022). *Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Da. L-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (n.d.). *No Title*. Studi, P., Teknologi, P., & Belajar, M. (2015). *PENGARUH GAYA HIDUP DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP*. 5(2), 168–181.
- Tarbiyah, F., & Ilmu, D. (2023). *BELAJAR SISWA KELAS XI MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA MUHAMMADIYAH 1 METRO Oleh : YUDHO NUGROHO RABUDI BELAJAR SISWA KELAS XI MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA MUHAMMADIYAH 1 METRO*