

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS V SD NEGERI 6 GIANYAR**

Komang Ayu Raraswari ¹, Ni Nyoman Mariani ², Ni Nyoman Ayu Suciartini ³,
^{1,2,3} PGSD Universitas Hindu Negeri IGusti Bagus Sugriwa Denpasar
¹rayu17464@gmail.com, ²ninyomanmariani@uhnsugriwa.ac.id,
³ayusuciartini@uhnsugriwa.ac.id

ABSTRACT

The low Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 6 Gianyar are due to the lack of use of engaging learning media, which leads to students being less active and easily bored during the learning process. One effort that can be made to improve student learning outcomes is through the use of comics in learning. This study aims to determine the effect of comics on the Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 6 Gianyar. The experimental design used a nonequivalent control group design. The theory used in this study is the theory of learning media and learning outcomes. The study population was 98 fifth-grade students, with a sample of 50 students from class VA as the experimental class and 48 students from class VB as the control class. The data collection technique used an objective test in the form of multiple choices through a pretest and post-test. Data analysis was carried out using descriptive statistics and inferential statistics with the help of the SPSS program. The results showed that the average pretest score of the experimental class was 67.7 and the control class was 66.67. After being given treatment, the average post-test score of the experimental class increased to 86.92, while the control class became 77.52. The results of the hypothesis test using the independent sample t-test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ so that H_a was accepted and H_o was rejected. Thus, it can be concluded that the use of comic media has a significant effect on the Indonesian language learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 6 Gianyar.

Keywords: *comic media, learning outcomes, Indonesian, elementary school.*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD Negeri 6 Gianyar disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui penggunaan media komik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design* menggunakan rancangan *nonequivalent control group design*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori media pembelajaran dan hasil belajar. Populasi penelitian berjumlah 98 siswa kelas V, dengan sampel penelitian yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen sebanyak 50 siswa dan kelas

VB sebagai kelas kontrol sebanyak 48 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda melalui *pretest* dan *post-test*. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 67,7 dan kelas kontrol sebesar 66,67. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen meningkat menjadi 86,92, sedangkan kelas kontrol menjadi 77,52. Hasil uji hipotesis menggunakan independent sample *t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar.

Kata Kunci: media komik, hasil belajar, Bahasa Indonesia, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan literasi, berpikir kritis, serta pemahaman siswa terhadap berbagai jenis teks, khususnya teks naratif. Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan agar siswa mampu memahami isi bacaan, mengidentifikasi unsur intrinsik cerita, serta menyampaikan kembali informasi menggunakan bahasa sendiri. Namun, pada praktiknya proses pembelajaran masih sering didominasi penggunaan metode ceramah dan buku teks sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami alur

cerita, tokoh, latar, maupun pesan moral yang terkandung dalam teks bacaan. Rendahnya minat membaca siswa juga menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia, terutama pada materi cerita. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu media pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah media komik. Media komik memadukan unsur visual dan teks naratif sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami. Penggunaan komik dalam pembelajaran mampu membantu siswa memahami isi cerita melalui ilustrasi gambar, dialog, dan alur yang tersusun secara sistematis.

Selain itu, media komik juga dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan minat membaca siswa karena penyajian materi lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan media komik berpotensi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media komik memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Lumbantobing *et al.*, (2022) menemukan bahwa penggunaan media komik mampu meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas III secara signifikan. Penelitian Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, (2022) juga menunjukkan bahwa media komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik melalui peningkatan skor *post-test* setelah perlakuan diberikan. Selanjutnya, Arnun, (2023) membuktikan bahwa media komik berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V melalui penerapan desain quasi experiment. Penelitian Pardosi dan Pardosi & Sipayung, (2024) memperlihatkan

bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komik mampu meningkatkan hasil belajar tematik siswa sekolah dasar secara signifikan. Selain itu, Tetty Barokah, (2025) menemukan bahwa media komik tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Penelitian mengenai penggunaan media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks cerita pada siswa kelas V sekolah dasar, masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji pengaruh media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada konteks Kurikulum Merdeka di SD Negeri 6 Gianyar. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus kajian, yaitu penggunaan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan pendekatan quasi experimental. Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini yaitu

terdapat pengaruh signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar. Adapun tujuan dari kajian artikel ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar, khususnya pada materi teks cerita, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan menguji pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa secara objektif melalui data numerik yang dianalisis menggunakan statistik. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberikan *pretest* dan *post-test*. Kelompok

eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media komik.

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

O₁ = *pretest*

X = perlakuan menggunakan media komik

O₂ = *post-test*

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Gianyar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar yang berjumlah 98 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel terdiri atas kelas VA sebanyak 50 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebanyak 48 siswa sebagai kelas kontrol. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komik, sedangkan variabel terikat (Y) adalah

hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V. Media komik yang digunakan memuat materi teks cerita yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase C pada Kurikulum Merdeka.

Komik disusun dengan memadukan ilustrasi gambar, dialog, dan narasi agar siswa lebih mudah memahami unsur-unsur cerita seperti tokoh, alur, latar, dan pesan moral. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Instrumen tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah perlakuan diberikan. *Pretest* dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai untuk mengetahui kondisi awal kedua kelompok, sedangkan *post-test* diberikan setelah pembelajaran selesai untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan pada penelitian. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan butir soal, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian.

Selain uji validitas dan reliabilitas, instrumen juga dianalisis melalui uji tingkat kesukaran, daya pembeda, dan daya pengecoh agar soal yang digunakan memenuhi kriteria instrumen yang baik. Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa soal layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Teknik analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics*. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil *pretest* dan *post-test* berupa nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan distribusi frekuensi. Selanjutnya, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test* karena penelitian membandingkan hasil belajar dua kelompok yang berbeda. Dasar

pengambilan keputusan dalam uji hipotesis yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka H_o diterima dan H_a ditolak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa penggunaan media komik memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi teks cerita. Temuan tersebut diperoleh melalui analisis data *pretest*, *post-test*, uji prasyarat, serta uji hipotesis yang dilakukan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics*.

Rentang Nilai <i>Pretest</i>	Eksperimen	Kontrol
	Jumlah Siswa	
90 - 100		
80 - 89		
71 - 79	3	
50 - 70	47	48
<50		
Jumlah Nilai	3.385	3.200
Rata - rata	67,7	66,67

Jumlah siswa yang tidak tuntas	47	94%	48	100%
Jumlah siswa yang tuntas	3	6%	0	0%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif tidak jauh berbeda. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 67,7 sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 66,67. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori yang hampir sama.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media komik, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 86,92, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol hanya mencapai 77,52. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Rentang Nilai <i>Post-test</i>	Eksperimen	Kontrol
	Jumlah Siswa	
90 - 100	23	
80 - 89	27	27
71 - 79		15
50 - 70		6

<50				
Jumlah Nilai		4.346		3.721
Rata – rata		86,92		77,52
Jumlah siswa yang tidak tuntas	0	0%	6	13%
Jumlah siswa yang tuntas	50	100%	42	87%

Peningkatan nilai *post-test* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media komik mampu membantu siswa memahami materi cerita dengan lebih efektif. Penggunaan media komik membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena materi disajikan melalui perpaduan gambar dan teks yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa menjadi lebih mudah memahami unsur-unsur intrinsik cerita seperti tokoh, alur, latar, konflik, dan pesan moral melalui ilustrasi visual yang terdapat dalam komik.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji

	Kelas	Statistic	df	Sig.
PRETEST	VB (Kelas Kontrol)	.965	48	.165
	VA (Kelas Eksperimen)	.964	50	.130
POST-TEST	VB (Kelas Kontrol)	.964	48	.144
	VA (Kelas Eksperimen)	.960	50	.091

prasyarat analisis berupa uji

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
PRETEST	Equal variances assumed	.841	.362
POST-TEST	Equal variances assumed	2.007	.160

normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05).

Dengan demikian, data penelitian dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian statistik parametrik.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* dan *post-test* lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Hal tersebut menunjukkan bahwa varians data kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas, maka pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dapat dilakukan.

Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar.

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means	
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
POST-TEST	Equal variance assumed	.000	-8.270	.669	-9.597	-6.943
	Equal variance not assumed	.000	-8.270	.665	-9.591	-6.949

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga lebih mudah mengingat alur cerita dan memahami pesan moral yang terkandung dalam bacaan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lumbantobing *et al.*, (2022) yang menyatakan bahwa media komik mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan dengan rata-rata *post-test* sebesar 75,67 lebih tinggi dibandingkan *pretest* sebesar 46,73. Penelitian Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media komik memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, penelitian Arnun, (2023) menemukan bahwa media komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena materi disajikan secara visual dan menarik.

Media komik dalam penelitian ini digunakan untuk membantu siswa memahami teks naratif melalui pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Penggunaan

media komik tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu meningkatkan minat membaca dan kemampuan memahami isi cerita. Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa media visual mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena dapat menarik perhatian, meningkatkan motivasi, dan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Komik sebagai media visual dapat mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media komik juga mendukung pengembangan kemampuan literasi siswa karena siswa belajar memahami informasi melalui teks dan gambar secara bersamaan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar. Media komik terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan efektif sehingga dapat dijadikan sebagai

alternatif media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komik memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar pada materi teks cerita. Penggunaan media komik mampu membantu siswa memahami isi cerita secara lebih mudah melalui penyajian materi yang visual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami unsur-unsur intrinsik cerita, seperti tokoh, alur, latar, konflik, dan pesan moral. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 6 Gianyar dapat diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif

dalam implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis literasi di sekolah dasar. Selain mampu meningkatkan hasil belajar, media komik juga membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Arnun, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil*. 13–19. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1039>

Lumbantobing, Y. K., Sinaga, C. V. R., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Tematik Di Kelas Iii Uptd Sdn 122380 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 265–271. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page265-271>

Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172.

<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>

Pardosi, R. N., & Sipayung, R. F. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V MIS Juhari Ilmi*. 6(1), 37–41. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i2.781>

Tetty Barokah, M. S. & H. B. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas V Sekolah Dasar*. 8(3), 1107–1120. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i3.8672>