

PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP TINGKAT MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II DI SDN PAKIS VIII SURABAYA

Fitria Anggraeni¹, Rudi Umar Susanto², Syamsul Ghufon³, M. Sukron Djazilan⁴

^{1,2,3,4} PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

14130022025@student.unusa.ac.id, 2rudio@unusa.ac.id,

3syamsulghufon@unusa.ac.id, 4syukrondjazilan@unusa.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted due to the low learning motivation of second-grade students of SDN Pakis VIII Surabaya in Indonesian language learning which is still dominated by conventional methods so that students are less active and easily bored. The research used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design involving 29 students. Data were obtained through a learning motivation questionnaire that had met the validity and reliability tests, then analyzed using the Shapiro-Wilk test, Wilcoxon Signed Rank Test, and N-Gain Score. The results showed that comic media had a significant effect on student learning motivation ($p = 0.000 < 0.05$). The N-Gain value of 0.67 (67%) was in the moderate category, with an increase in the average motivation score from 3.45 to 4.52.

Keywords: Comics, Learning Motivation, Indonesian, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya motivasi belajar siswa kelas II SDN Pakis VIII Surabaya pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest* yang melibatkan 29 siswa. Data diperoleh melalui angket motivasi belajar yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas, kemudian dianalisis menggunakan uji Shapiro-Wilk, Wilcoxon Signed Rank Test, dan N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa ($p = 0,000 < 0,05$). Nilai N-Gain sebesar 0,67 (67%) kategori sedang, dengan peningkatan rata-rata skor motivasi dari 3,45 menjadi 4,52.

Kata Kunci: Media Komik, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan

antusias dalam mengikuti pembelajaran (Urhahne & Wijnia, 2023). Namun, pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah, penggunaan metode pembelajaran yang monoton sering menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang

termotivasi. Hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Pakis VIII Surabaya menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki motivasi belajar yang rendah akibat terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Menurut Kustantina dkk. (2021) yang menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menurunkan motivasi belajar siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah komik. Media komik menggabungkan unsur visual dan verbal sehingga mampu menyajikan materi secara menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa (Novferma dkk. 2021). Selain itu, komik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Suparmi dkk. 2024). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan komik edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Senturk & Simsek, 2022).

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi lima kata ajaib di kelas II sekolah dasar, diperlukan media yang mampu menyajikan materi secara kontekstual

dan menarik agar siswa lebih mudah memahami penggunaan bahasa santun dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media komik dipandang sebagai alternatif yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media komik terhadap tingkat motivasi belajar siswa kelas II SDN Pakis VIII Surabaya serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran awal (*pretest*), kemudian diberi perlakuan berupa penggunaan media komik dalam pembelajaran, dan selanjutnya dilakukan pengukuran akhir (*posttest*). Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan

media komik terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDN Pakis VIII Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II SDN Pakis VIII Surabaya yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dari Keller. Instrumen penelitian terdiri atas 10 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan sebagai alat pengumpul data.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media komik. Selanjutnya siswa mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Lima Kata Ajaib” dengan menggunakan media komik. Setelah perlakuan diberikan, siswa mengisi

angket *posttest* untuk mengetahui tingkat motivasi belajar setelah penggunaan media komik.

Data tes motivasi belajar diperoleh melalui nilai *pretest* dan *posttest*. Data skor *pretest* *posttest* yang diperoleh, dianalisis menggunakan rumus N-Gain menurut (Pramudianti dkk. 2023).

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Post - Skor\ Pre}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre}$$

Hasil yang diperoleh akan dilihat pada tabel persentase kategori efektivitas N-Gain.

Tabel 1 Persentase Kategori Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Keterangan
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa menulis teks narasi melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh selama melakukan penelitian di SDN Pakis VIII Surabaya yang dilaksanakan pada hari Senin, 11 April 2026 dengan sasaran penelitian siswa

kelas II SD yang berjumlah 29 siswa dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi lima kata ajaib.

Motivasi belajar siswa kelas II SDN Pakis VIII Surabaya diukur melalui angket pretest dan posttest pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi lima kata ajaib. Sebelum pembelajaran menggunakan media komik, siswa terlebih dahulu mengisi angket pretest untuk mengetahui tingkat motivasi belajar awal.

Tabel 2 Nilai Pretest Motivasi Belajar Kelas II C

No.	Nama	Nilai Pretest
1.	JJO	2,6
2.	BLV	3
3.	ENS	3,5
4.	AGG	4
5.	ABY	2,3
6.	ATK	3
7.	DRA	3,1
8.	SNN	3,2
9.	GNA	4,3
10.	KAI	3,5
11.	RVN	3,8
12.	JVN	3,6
13.	ALY	3,9
14.	AZK	3,6
15.	AZZ	3
16.	ALF	3,5
17.	ANY	3,4
18.	ABI	3,5
19.	BLI	3,8
20.	KLS	3,6
21.	NSA	3,6
22.	AIY	3,9

23.	ARY	3,8
24.	ASY	3,8
25.	TRS	3,2
26.	AZM	3,2
27.	RSY	4,1
28.	ZIO	3,1
29.	HSN	3,2
	Jumlah	100,1
	Rata-rata	3,45
	Kategori	Cukup baik

Hasil pengisian angket kemudian dianalisis dengan menentukan skor masing-masing siswa, menghitung rata-rata keseluruhan, dan mengategorikan tingkat motivasi belajar berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media komik, rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 3,45 dengan kategori cukup baik. Nilai minimum pretest sebesar 2,30 dan nilai maksimum sebesar 4,30 dengan standar deviasi 0,44691.

Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media komik yang memuat materi lima kata ajaib, yaitu “tolong”, “maaf”, “permisi”, “terima kasih”, dan “silakan”. Setelah pembelajaran selesai, siswa mengisi angket posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan.

Tabel 3 Nilai Posttest Motivasi Belajar Kelas II C

No.	Nama	Nilai Posttest
1.	JJO	4.7
2.	BLV	4.5
3.	ENS	4.7
4.	AGG	4.6
5.	ABY	4.3
6.	ATK	4.2
7.	DRA	4.3
8.	SNN	4.3
9.	GNA	4.9
10.	KAI	4.3
11.	RVN	4.9
12.	JVN	4.5
13.	ALY	4.4
14.	AZK	4.2
15.	AZZ	4.5
16.	ALF	4.6
17.	ANY	4.8
18.	ABI	4.6
19.	BLI	4.3
20.	KLS	4.5
21.	NSA	4.8
22.	AIY	4.2
23.	ARY	4.2
24.	ASY	4.2
25.	TRS	4.9
26.	AZM	4.8
27.	RSY	4.6
28.	ZIO	4.2
29.	HSN	5
	Jumlah	131
	Rata-rata	4,52
	Kategori	Sangat baik

Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media komik, rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 4,52 dengan kategori sangat baik. Nilai minimum posttest sebesar 4,20 dan nilai maksimum sebesar 5,00 dengan

standar deviasi 0,25783. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar sebesar 1,07 poin.

Tabel 4 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	.129	29	.200*	.970	29	.553
POSTTEST	.180	29	.018	.912	29	.019

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,553 ($>0,05$) sehingga berdistribusi normal, sedangkan data posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,019 ($<0,05$) sehingga tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel 5 Uji Hipotesis

Test Statistics^a

		POSTTEST - PRETEST
Z		-4.709 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai Z sebesar -4,709 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Pakis VIII Surabaya.

Besarnya peningkatan motivasi belajar dianalisis menggunakan N-Gain Score. Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,67 atau 67% yang termasuk dalam kategori sedang. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik memberikan peningkatan motivasi belajar yang

cukup efektif pada siswa kelas II SDN Pakis VIII Surabaya.

Peningkatan motivasi belajar ini terjadi karena media komik menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar dan cerita yang menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa. Karakteristik siswa kelas II sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret membuat mereka lebih mudah memahami materi melalui media visual dibandingkan melalui penjelasan verbal semata. Penyajian materi lima kata ajaib dalam bentuk cerita bergambar juga membantu siswa memahami penerapan kata-kata santun dalam kehidupan sehari-hari secara lebih nyata dan bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media komik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Fanani dkk. (2024) menemukan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan respons positif dan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor motivasi dari 3,45 menjadi 4,52 dengan nilai N-Gain sebesar 0,67. Kudadiri, (2023) juga menjelaskan bahwa kombinasi teks dan visual

dalam komik membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sehingga berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar. Suparmi dkk. (2024) menyatakan bahwa ilustrasi yang menarik dan narasi sederhana dalam komik mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Penggunaan media komik pada materi lima kata ajaib membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dapat disimpulkan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik tidak hanya memberikan pengaruh secara statistik, tetapi juga memberikan peningkatan motivasi belajar yang cukup baik. Dengan demikian, media komik dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi lima kata ajaib.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media komik berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas II SDN Pakis VIII Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi lima kata ajaib. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test yang memperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga penggunaan media komik terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Penggunaan media komik mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II SDN Pakis VIII Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi lima kata ajaib. Hal tersebut dibuktikan dari hasil perhitungan N-Gain Score yang memperoleh rata-rata sebesar 0,67 atau 67% dengan kategori sedang. Selain itu, rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 3,45 pada saat pretest menjadi 4,52 pada saat posttest.

DAFTAR PUSTAKA

- Fanani, A., Kusmaharti, D., Juniarso, T., Fahriyah, M., Alima, N., Prajabatan PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, P., & Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, P. (2024). *E Komik Penunjang Respon dan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar dalam Tugas Proyek Pembuatan Poster*.
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140–3147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>
- Kustantina, V. A., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. (2021). *Analisis Kebutuhan Komik Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi dan Motivasi Belajar Siswa*.
- Novferma, Syafmen, W., & Wati, I. (2021). Pengembangan Lkpd Berilustrasi Komik dengan Konteks Budaya Jambi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII. *Focus ACTion Of Research Mathematic*, 4(1), 2021. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3261>
- Pramudianti, M., Huda, C., Kusumaningsih, W., & Wati, C. E. (2023). Kefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1315–1312. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>
- Senturk, M., & Simsek, U. (2022). The Effect Of Educational Comics And Educational Cartoons On Students' Attitude And Motivation In Social Studies Course. *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 7(17), 378–413. <https://doi.org/10.35826/ijetsar.422>
- Suparmi, Rahmawati, P., Widakdo, R., Gusparenady, R. C., & Fathinah, R. A. (2024). *Peran Buku Komik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.1684>
- Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). Theories of Motivation in Education: an Integrative Framework. In *Educational Psychology Review* (Vol. 35, Number 2). Springer. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09767-9>