

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPS:
SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW**

Melisa Andriani¹, Yuyun Dwi Haryanti², Budi Ferbiyanto³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Majalengka

andrianimelisa203@gmail.com¹, yuyundwiharyanti18@gmail.com²,
budifebriyanto@unma.ac.id³

ABSTRACT

Social Studies learning in elementary schools still faces challenges in presenting materials that are often abstract and less engaging for students. One alternative to improve learning quality is the use of comic media, which combines visual elements, text, and narratives to deliver learning content more effectively. This study aims to analyze the characteristics of research and the effectiveness of comic media in improving elementary school students' learning outcomes in Social Studies through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The research method follows the PRISMA 2020 guidelines by identifying, selecting, and analyzing 15 relevant scientific articles. The results indicate that studies on comic media are predominantly conducted using the Research and Development (R&D) method with various development models, including ADDIE, Borg and Gall, Dick and Carey, and Hannafin and Peck. Furthermore, comic media has been proven effective in improving students' learning outcomes, interest, motivation, and engagement through more attractive and contextual learning presentations. Therefore, comic media can serve as an innovative instructional medium that supports Social Studies learning in elementary schools.

Keywords: Comic Media, Digital Comic, Learning Outcomes, Social Studies, Elementary School, Systematic Literature Review.

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam penyajian materi yang cenderung abstrak dan kurang menarik bagi siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media komik yang menggabungkan unsur visual, teks, dan cerita. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakteristik penelitian serta efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Metode penelitian mengacu pada pedoman PRISMA 2020 dengan melakukan identifikasi, seleksi, dan analisis terhadap 15 artikel ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penelitian penggunaan media komik didominasi oleh metode Research and Development (R&D) dengan berbagai model pengembangan, seperti ADDIE, Borg and Gall, Dick and Carey, serta Hannafin dan Peck. Selain itu, media komik terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, minat, motivasi, dan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian,

media komik dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Komik, Komik Digital, Hasil Belajar, IPS, Sekolah Dasar, *Systematic Literature Review*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan dasar peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan sikap sosial. Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi dalam membangun pemahaman siswa terhadap kehidupan masyarakat adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan mengenai sejarah, geografi, ekonomi, dan kehidupan sosial, tetapi juga membangun kemampuan siswa dalam memahami fenomena sosial di lingkungan sekitarnya (Iskandar, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu dirancang melalui proses pembelajaran yang kontekstual agar siswa mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah anggapan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang kurang menarik karena banyak memuat konsep dan informasi yang

harus dipahami siswa. Pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang menarik sehingga berdampak terhadap motivasi dan hasil belajar mereka (Sulistriyaniva et al., 2024). Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman visual membuat beberapa konsep IPS yang bersifat abstrak menjadi lebih sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar (Junanah et al., 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik sehingga materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat dapat membantu memperjelas konsep, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Puspitasari & Rodiyana, 2022). Media visual menjadi salah satu alternatif yang relevan karena siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami informasi melalui

kombinasi unsur visual dan verbal dibandingkan penyampaian materi secara abstrak.

Salah satu bentuk media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah media komik. Komik pembelajaran merupakan media yang menggabungkan unsur gambar, teks, dan alur cerita sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Penyajian materi melalui ilustrasi dan cerita membuat siswa lebih mudah memahami konsep serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran (Puspitasari & Rodiyana, 2022). Selain itu, media komik juga memungkinkan materi IPS yang berkaitan dengan peristiwa sosial, sejarah, dan kehidupan masyarakat dikemas dalam bentuk cerita yang lebih dekat dengan pengalaman siswa. Penelitian Iskandar (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS berbasis komik mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media tersebut.

Seiring perkembangan teknologi, media komik mengalami transformasi menjadi komik digital yang memberikan pengalaman belajar lebih interaktif. Komik digital mengombinasikan visualisasi, teks, dan teknologi sehingga mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil kajian Sulistriyaniva et al. (2024) menunjukkan bahwa media komik

digital efektif digunakan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar karena mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Saputri et al. (2025) yang menyatakan bahwa media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian visual yang kontekstual, narasi yang menarik, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas penggunaan media komik dalam pembelajaran sekolah dasar, kajian sebelumnya masih memiliki beberapa keterbatasan. Beberapa penelitian lebih banyak berfokus pada pengembangan produk media komik atau pengujian efektivitas pada satu konteks pembelajaran tertentu. Selain itu, penelitian mengenai media komik masih mencakup berbagai mata pelajaran secara umum, sehingga diperlukan kajian yang secara khusus mensintesis efektivitas media komik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS sekolah dasar. Penelitian terdahulu seperti Puspitasari dan Rodiyana (2022) telah mengkaji penggunaan media komik pada pembelajaran sekolah dasar secara luas, sedangkan Sulistriyaniva et al. (2024) lebih berfokus pada tren penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPS. Namun, kajian yang mengintegrasikan karakteristik penelitian dan efektivitas media komik terhadap hasil belajar IPS siswa SD secara sistematis masih perlu dikembangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan novelty melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR) yang tidak hanya mengidentifikasi penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS sekolah dasar, tetapi juga melakukan sintesis terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada pengembangan media atau kajian komik secara umum, penelitian ini memberikan pemetaan mengenai karakteristik penelitian media komik serta bukti empiris terkait kontribusinya dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu mengenai penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian ini dirumuskan melalui beberapa pertanyaan penelitian (*Research Question/RQ*) sebagai berikut:

RQ1: Bagaimana karakteristik penelitian penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar berdasarkan kajian literatur terdahulu?

RQ2: Bagaimana efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS berdasarkan hasil penelitian terdahulu?

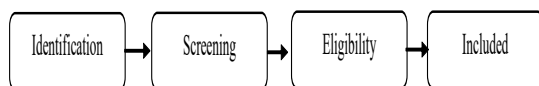
B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) 2020. Metode ini dipilih untuk mengidentifikasi, menyeleksi, mengevaluasi, serta mensintesis berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS secara sistematis dan terstruktur (Page et al., 2021).

Melalui pendekatan SLR, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tren penelitian yang telah dilakukan serta efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS berdasarkan hasil penelitian yang telah dipublikasikan. Hasil sintesis tersebut diharapkan dapat menjadi landasan ilmiah bagi guru, peneliti, dan pengembang pembelajaran dalam mengoptimalkan penggunaan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS.

Proses penelitian mengikuti empat tahapan utama dalam PRISMA, yaitu identification (identifikasi), screening (penyaringan), eligibility (kelayakan), dan included (inklusi). Tahapan-tahapan tersebut memungkinkan peneliti melakukan seleksi artikel

secara transparan dan terukur sehingga literatur yang digunakan benar-benar relevan dengan fokus penelitian mengenai penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS. Dengan demikian, hasil kajian yang diperoleh menjadi lebih valid, sistematis, dan mudah direplikasi oleh peneliti lain (Tio, 2025). Alur pelaksanaan penelitian berdasarkan pedoman PRISMA 2020 disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Protokol Penelitian PRISMA

Identifikasi

Pada tahap ini, penelusuran literatur dilakukan melalui basis data Google Scholar dan Scopus. Pemilihan kedua basis data tersebut bertujuan untuk memperoleh artikel ilmiah nasional maupun internasional yang relevan dengan topik penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS. Basis data Scopus digunakan untuk memperoleh artikel bereputasi internasional yang telah melalui proses *peer review*, sedangkan Google Scholar dimanfaatkan untuk menjangkau publikasi nasional maupun internasional yang sesuai dengan fokus penelitian.

Berdasarkan hasil penelusuran dan proses seleksi awal sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan, diperoleh

artikel yang memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut. Artikel-artikel tersebut dipilih karena memiliki kesesuaian dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis karakteristik penelitian dan efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS. Jumlah artikel yang terpilih dinilai telah mampu memberikan informasi yang memadai untuk melakukan sintesis temuan secara komprehensif serta mengidentifikasi kecenderungan hasil penelitian pada topik tersebut (Snyder, 2019). Penggunaan sumber data yang berasal dari basis data terpercaya juga diharapkan dapat meningkatkan validitas, reliabilitas, dan kredibilitas hasil kajian literatur yang dilakukan (lihat Tabel 1).

Tabel 1. Strategi Penelusuran Literatur

Kata kunci	Jurnal	Jumlah Artikel
"Comic Media" AND "Learning Outcomes" AND "Elementary School"	Google Scholar	200
"Media Komik" AND "Hasil Belajar" AND "Sekolah Dasar"	Google Scholar	200
"Comic Media" AND "Social Studies" AND "Primary School"	Scopus	121
Jumlah Total Artikel		521

Penyaringan

Setelah seluruh artikel berhasil dikumpulkan, tahap berikutnya adalah

proses penyaringan (*screening*) dengan menelaah judul dan abstrak artikel sesuai dengan fokus penelitian. Pada tahap ini, artikel diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan untuk memastikan kesesuaiannya dengan topik penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS. Proses penyaringan dilakukan secara sistematis guna memperoleh artikel yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis karakteristik penelitian serta efektivitas penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS, sehingga mampu menjawab *Research Questions* (RQ) yang telah dirumuskan.

Artikel yang memenuhi kriteria kemudian dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik dan tren penelitian yang telah dipublikasikan serta mengkaji efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menyusun sintesis temuan yang komprehensif mengenai tren penelitian serta aspek hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

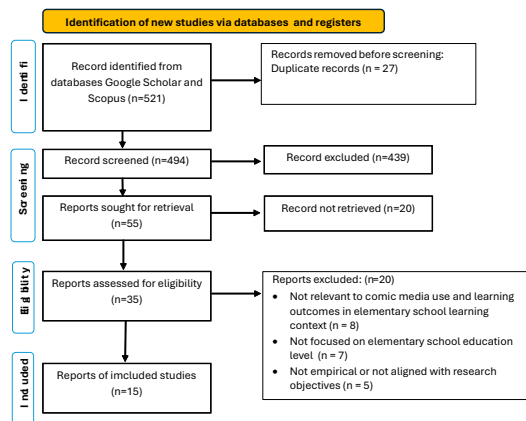
Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Kriteria	Penyertaan	Pengecualian
Periode Publikasi	2017–2025	Sebelum 2017
Jenis Dokumen	Artikel jurnal dan prosiding	Buku, skripsi, tesis, disertasi
Aksesibilitas	Tersedia full text	Tidak tersedia full text
Topik Penelitian	Penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS	Tidak membahas media komik, hasil belajar siswa, pembelajaran IPS, atau siswa sekolah dasar
Konteks Pendidikan	Sekolah Dasar (SD/MI)	SMP, SMA/SMK, perguruan tinggi
Bahasa	Indonesia dan Inggris	Selain bahasa Indonesia dan Inggris

Kelayakan

Pada tahap ini, artikel yang lolos proses penyaringan diperiksa lebih mendalam melalui pembacaan teks lengkap (*full-text review*). Tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas metodologis dan relevansi setiap artikel terhadap fokus penelitian, yaitu penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh artikel yang

memenuhi seluruh kriteria inklusi dan ditetapkan sebagai sampel akhir dalam tinjauan literatur. Proses pemilihan artikel disajikan dalam diagram alur PRISMA 2020 yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Alur PRISMA untuk Proses Tinjauan Literatur Sistematis

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan pustaka dilakukan terhadap 15 artikel yang berkaitan dengan tema penelitian ini. Berikut adalah daftar artikel yang ditinjau pada Tabel 3.

Tabel 3. Daftar artikel yang mencakup tinjauan pustaka dan temuan.

N o	Penulis (Tahun)	Metode	Hasil dan Pembahasan
1	Sukman asa et al. (2017)	Research and Development (R&D)	Mengembangkan komik digital IPS kelas V SD. Hasil menunjukkan media layak digunakan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi

			berbasis visual yang menarik.
2	Rosyida, Mustaji, & Subroto (2018)	Research and Development (R&D) Borg & Gall	Mengembangkan komik berbasis CTL untuk IPS SD. Media dinyatakan valid, praktis, dan efektif serta memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
3	Ariesta & Kusuma yati (2018)	Research and Development (R&D) Borg & Gall	Menghasilkan media komik berbasis masalah pada IPS SD. Hasil menunjukkan media valid dan efektif dengan peningkatan hasil belajar siswa kategori sedang.
4	Boangm anal, Jampel, & Suwatra (2018)	Research and Development (R&D) Hannafi & Peck	Pengembangan komik IPS kelas V SD memperoleh validasi sangat baik dan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar melalui penyajian materi yang lebih konkret.
5	Rosyida (2019)	Research and Development (R&D) Borg & Gall	Media komik IPS dinyatakan layak, praktis, dan efektif. Penggunaan komik memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

6	Iskandar (2019)	Research and Development (R&D) Dick & Carey	Mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis komik. Hasil penelitian menunjukkan media layak digunakan dan terdapat peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media komik.				sosial IPS. Hasil menunjukkan media valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
7	Salahudin et al. (2020)	Research and Development (R&D) Borg & Gall	Mengembangkan komik digital IPS untuk siswa kelas III SD. Media memperoleh hasil validasi baik dan dinilai mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik.	11	Anggraini, Wahyudin, & Mulyani (2023)	Quasi Experiment	Menguji penggunaan komik digital flip book berbantuan Discovery Learning. Hasil menunjukkan media berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS dan lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional.
8	Yusiana & Prasetya (2022)	Research and Development (ADDIE)	Mengembangkan e-comic IPS. Hasil uji menunjukkan media efektif meningkatkan hasil belajar berdasarkan uji statistik dan N-gain.	12	Arini, Hakim, & Tahir (2024)	Deskriptif Kualitatif	Menganalisis penggunaan komik berbasis kearifan lokal Sasak. Hasil menunjukkan media membantu pemahaman materi IPS serta meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa.
9	Ulandari, Agung, & Sujana (2023)	Research and Development (ADDIE)	Mengembangkan komik digital berbasis proyek pada IPS kelas V SD. Media dinyatakan valid dan efektif meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.	13	Aprilia, Aka, & Permanan (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran	Mengembangkan komik berbasis kearifan lokal Kelud. Media membantu siswa menghubungkan materi IPS dengan lingkungan sekitar sehingga pembelajaran lebih kontekstual.
10	Widiastuti & Gunansyah (2023)	Research and Development (R&D)	Mengembangkan komik pendidikan karakter pada materi interaksi				

14	Saqjuddi & Saputra (2025)	Research and Development (ADDIE)	Mengembangkan komik digital IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. Hasil menunjukkan media layak digunakan dan membantu meningkatkan pemahaman konsep IPS.
15	Rezania & Hanum (2025)	Research and Development (ADDIE)	Mengembangkan komik digital IPS kelas IV SD. Hasil menunjukkan media memiliki validitas tinggi, respons positif siswa, dan mampu meningkatkan hasil belajar berdasarkan analisis N-Gain.

RQ1. Karakteristik penggunaan media komik dalam pembelajaran sekolah dasar berdasarkan hasil kajian literatur

Berdasarkan hasil kajian terhadap 15 artikel, karakteristik penelitian penggunaan media komik dalam pembelajaran sekolah dasar menunjukkan bahwa metode penelitian yang paling banyak digunakan adalah Research and Development (R&D). Dominasi metode ini menunjukkan bahwa penelitian media komik lebih banyak berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, validasi, uji coba, dan evaluasi sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Sukmanasa et al.

(2017) mengembangkan media komik digital IPS melalui metode R&D untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Penggunaan model pengembangan dalam penelitian media komik cukup beragam. Rosyida et al. (2018) menggunakan model Borg and Gall dalam mengembangkan media komik berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada pembelajaran IPS sekolah dasar. Selain itu, Boangmanalu et al. (2018) menggunakan model Hannafin dan Peck dalam pengembangan media komik IPS kelas V SD, sedangkan Iskandar (2019) menggunakan model Dick and Carey dalam menghasilkan media pembelajaran IPS berbasis komik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media komik dilakukan melalui prosedur sistematis untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk.

Ditinjau dari perkembangan bentuk media, penelitian menunjukkan adanya perubahan dari komik pembelajaran konvensional menuju media komik berbasis digital. Sukmanasa et al. (2017) menunjukkan bahwa komik digital mampu menghadirkan materi IPS melalui kombinasi gambar dan cerita sehingga lebih menarik bagi siswa. Perkembangan tersebut berlanjut melalui pengembangan e-comic yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi digital (Yusiana & Prasetya, 2022).

Selain perubahan bentuk media, karakteristik penelitian juga menunjukkan bahwa komik mulai

dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai pendekatan pembelajaran. Ariesta dan Kusumayati (2018) mengembangkan media komik berbasis masalah untuk membantu siswa memahami materi IPS melalui penyajian permasalahan yang kontekstual. Sementara itu, Ulandari et al. (2023) mengembangkan komik digital berbasis proyek yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain menunjukkan bahwa media komik mulai dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital yang lebih interaktif. Anggraeni et al. (2023) mengembangkan komik digital flip book yang dipadukan dengan model Discovery Learning untuk pembelajaran IPS sekolah dasar. Penggunaan format digital tersebut menunjukkan bahwa media komik mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Selain berbasis teknologi, beberapa penelitian mengembangkan media komik dengan memasukkan unsur budaya lokal dan nilai karakter. Arini et al. (2024) mengembangkan komik berbasis kearifan lokal Sasak pada materi IPS untuk membantu siswa memahami keberagaman budaya. Penggunaan konteks lokal dalam komik menjadikan materi pembelajaran lebih dekat dengan pengalaman siswa. Aprilia et al. (2024) juga menunjukkan bahwa komik berbasis kearifan lokal dapat membantu menghubungkan materi IPS dengan lingkungan sekitar siswa.

Karakteristik lain yang ditemukan adalah adanya pengembangan komik yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai sosial. Widiastuti dan Gunansyah (2023) mengembangkan media komik pendidikan karakter pada materi interaksi sosial IPS untuk mengintegrasikan nilai karakter dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik subjek penelitian, sebagian besar penelitian dilakukan pada siswa sekolah dasar kelas tinggi, khususnya kelas IV dan V. Hal ini terlihat pada penelitian penelitian Rezania dan Hanum (2025) yang mengembangkan komik digital IPS untuk siswa kelas IV SD. Pemilihan jenjang tersebut menunjukkan bahwa media komik banyak digunakan untuk membantu siswa memahami konsep IPS yang membutuhkan bantuan visual dan konteks nyata.

Secara keseluruhan, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa karakteristik penggunaan media komik dalam pembelajaran sekolah dasar mengalami perkembangan dari media cetak menuju media digital yang lebih interaktif. Penelitian didominasi oleh metode R&D dengan berbagai model pengembangan serta mulai mengarah pada integrasi teknologi, pendekatan pembelajaran inovatif, dan konteks lokal. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik memiliki karakteristik fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

RQ2. Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil kajian literatur, penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar menunjukkan efektivitas yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media komik mampu membantu siswa memahami materi IPS melalui penyajian informasi dalam bentuk visual, teks, dan alur cerita yang lebih menarik. Karakteristik tersebut menjadikan materi IPS yang sebelumnya dianggap memiliki banyak konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara konkret dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Sukmanasa et al. (2017) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital pada pembelajaran IPS mampu meningkatkan ketertarikan siswa karena materi disampaikan melalui tampilan visual yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Efektivitas media komik juga terlihat dari peningkatan hasil belajar setelah penerapan media dalam proses pembelajaran. Rosyida et al. (2018) menunjukkan bahwa media komik berbasis CTL mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena materi dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Hal serupa ditunjukkan oleh Ariesta dan Kusumayati (2018) bahwa media komik berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar IPS melalui penyajian materi yang dikemas dalam bentuk cerita dan

permasalahan yang dekat dengan pengalaman siswa.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, media komik juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Penggunaan gambar, karakter, dan narasi dalam komik mampu menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penelitian Salahuddin et al. (2020) menunjukkan bahwa komik digital memperoleh respon positif dari siswa karena mampu menghadirkan pembelajaran IPS yang lebih menarik dan tidak monoton.

Perkembangan media komik berbasis digital semakin memperkuat efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran IPS. Media seperti e-comic dan komik digital memberikan kemudahan akses serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Yusiana dan Prasetya (2022) menunjukkan bahwa penggunaan e-comic efektif meningkatkan hasil belajar berdasarkan hasil uji statistik dan peningkatan nilai belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam media komik dapat menjadi alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada era digital.

Efektivitas media komik juga semakin meningkat ketika dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran tertentu. Anggraeni et al. (2023) menunjukkan bahwa komik digital flip book berbantuan Discovery

Learning memberikan pengaruh lebih baik terhadap hasil belajar IPS dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga dapat mendukung proses pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam memahami materi.

Selain aspek hasil belajar, beberapa penelitian menunjukkan bahwa media komik mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang kontekstual. Komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan oleh Arini et al. (2024) membantu siswa memahami materi keberagaman budaya karena isi pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan sosial dan budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, penggunaan konteks lokal dalam media komik dapat meningkatkan kebermaknaan pembelajaran IPS.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa media komik efektif digunakan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar karena mampu meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan keterlibatan siswa. Efektivitas tersebut dipengaruhi oleh kemampuan media komik dalam menyederhanakan materi melalui kombinasi unsur visual dan narasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian Systematic Literature Review

terhadap 15 artikel mengenai penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media komik merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisis karakteristik penelitian (RQ1), penggunaan media komik dalam pembelajaran sekolah dasar didominasi oleh penelitian dengan metode Research and Development (R&D) melalui berbagai model pengembangan, seperti Borg and Gall, ADDIE, Dick and Carey, serta Hannafin dan Peck. Perkembangan penelitian menunjukkan adanya perubahan bentuk media dari komik konvensional menuju komik digital yang lebih interaktif dengan mengintegrasikan teknologi, berbagai model pembelajaran, serta konteks kearifan lokal yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis efektivitas penggunaan media komik (RQ2), sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa media komik memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Media komik mampu membantu siswa memahami konsep IPS yang bersifat abstrak melalui penyajian visual, teks, dan cerita yang lebih menarik serta mudah dipahami. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media komik juga berkontribusi terhadap peningkatan minat, motivasi, aktivitas, dan

keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, media komik dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan pada pembelajaran IPS sekolah dasar. Pengembangan media komik, khususnya dalam bentuk digital dan berbasis pendekatan kontekstual, memiliki potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era perkembangan teknologi. Hasil kajian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran IPS yang lebih kreatif serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

REFERENCE

- Anggraeni, W., Wahyudin, D., & Mulyani, S. (2023). Pengaruh model discovery learning berbantuan komik digital flip book dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 731–746.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i3.3886>
- Aprilia, H. M., Aka, K. A., & Permana, E. P. (2024). Media komik berbasis kearifan lokal Kelud untuk materi IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–33.
- Boangmanalu, D., Jampel, I. N., & Suwatra, I. W. (2018). Pengembangan media komik dengan model Hannafin dan Peck pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru tahun 2017/2018. *Jurnal Edutech Universitas Ganesha*, 6(2), 170–179.
- Iskandar, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis komik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 237–246.
- Junanah, S., Safitri, N., & Farhurahman, O. (2025). Penerapan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(1), 74–84.
<https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1450>
- Puspitasari, W. D., & Rodiyana, R. (2022). Comic media in learning of elementary schools: Systematic literature review. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 1(1), 12–17.
- Rezania, & Hanum. (2025). *Digital comic development for elementary social studies learning outcomes: Pengembangan komik digital untuk hasil pembelajaran mata pelajaran sosial di sekolah dasar*.
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan*,

- Sosial, dan Agama, 11(1), 47–56.
- Rosyida, A., Mustaji, & Subroto, W. T. (2018). Pengembangan media komik berbasis CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3).
- Salahuddin, Syahnaz, E., Wijaya, V., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan media komik digital pada pembelajaran IPS siswa SDN 02 kelas III Kabupaten Sambas. *Journal of Scientech Research and Development*, 2(2), 61–70.
- Saputri, M., Junaidi, & Mahendra, Y. (2025). Enhancing elementary students' learning outcomes through digital comic-based media: A systematic literature review. *International Journal of Elementary Education*, 9(3), 566–576.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v9i3.101835>
- Saqjuddin, & Saputra, E. E. (2025). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar IPS pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(2), 65–74.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas V sekolah dasar di Kota Bogor. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171–180.
- Sulistriyaniva, R., Gunansyah, G., & Nasution. (2024). Media komik digital dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar: Literature review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1323–1331.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10195>
- Ulandari, N. K. Y., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2023). Penggunaan komik digital berbasis proyek pada muatan IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(1), 191–205.
<https://doi.org/10.23887/mpi.v4i1.54580>
- Widiastuti, W., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial untuk kelas V sekolah dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1350–1361.
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan media e-comic terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 23–33.