

**PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPAS
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

SKRIPSI
Diajukan Oleh:

CHANDRA KIRANA
1052021058

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
LANGSA
2025 M / 1446 LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPAS
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan :

Pada Hari/ Tanggal:

Kamis, 21 Mei 2026

Panitian Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Jelita, M.Pd

NIP. 19690605 199203 004

Sekretaris Penguji,



Suhelayanti, M.Pd.I

NIP. 19860808 201903 2 019

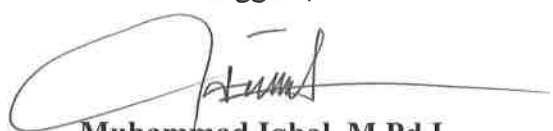
Anggota,



Dedek Nursiti Khodijah, M.Pd

NIP. 19921117 202203 2 001

Anggota,



Muhammad Iqbal, M.Pd.I

NIP. 198707302023211017

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa



Dr. Sabaruddin, M.Si

NIP. 19810817 200312 1 007

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chandra Kirana
Nim : 1052021058
Fakultas / jurusan : Tarbiyah
Program Studi : PGMI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Penerapan Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPAS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**". Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya.

Langsa, 25 November 2025
Yang membuat pernyataan

Chandra Kirana
Nim. 1052021058

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat,taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Penerapan Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPAS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**“, yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa. Shalawat berangkai salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan , bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama kegiatan penyusunannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih setulus – tulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa
2. Dr. Sabaruddin, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
3. Ibu Cherry Julida Panjaitan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
4. Ibu Suhelayanti, M.Pd dan ibu Nuraida, S.Ag, M.Pd, selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala sekolah MIS TPI Basilam beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan izin dan memeberikan data kepada penulis selama melaksanakan penelitian pada lembaga tersebut.
6. Bapak dan ibu dosen beserta tenaga kependidikan di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa yang telah memeberikan ilmu dan pelayanan selama penulis menyelesaikan studi
7. Kedua orang tuaku, Orang tua hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia,dan tidak henti-hentinya

memberikan dukungan, kasih sayang dengan penuh cinta, Terimakasih atas segala pengorbanan, dan semua do'a – do'anya sehingga penulis telah mampu menyelesaikan pendidikan pada perguruan tinggi ini

8. Kepada kakak dan adik. Terimakasih atas segala dukungan dan do'a untuk keluarga tercintanya.
9. Sahabat penulis, dan Teman seperjuangan PGMI Angkatan 2021 yang telah memberi semangat, dan kebersamaan proses penulis dari awal sampai akhir.

Penyusun menyadari bahwa didalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk karya kedepan lebih baik. Mudah – mudahan skripsi ini bermanfaat.

Langsa, 25 November 2025

Penulis,

Chandra Kirana

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR KARYA SENDIRI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	xi
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
E. Defenisi Operasional	9
BAB II: TINJAUAN TEORITIS	11
A. Landasan Teori	11
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Fungsi Media Pembelajaran	14
c. Manfaat Media Pembelajaran	16
d. Penggunaan Media Pembelajaran.....	17
e. Jenis- Jenis Media Pembelajaran	20
2. Komik digital.....	22
a. Pengertian komik digital	22
b. Karakteristik komik digital	25
c. Fungsi dan peran komik digital dalam pembelajaran	27
d. Kelebihan komik digital sebagai media pembelajaran	30
3. Pembelajaran IPAS	32
a. Pengertian IPAS.....	32

b. Tujuan pembelajaran IPAS.....	34
c. Karakteristik IPAS	36
4. Hasil Belajar	37
a. Pengertian Hasil Belajar	37
b. Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	39
c. Indikator hasil belajar	42
B. Penelitian Relevan.....	47
BAB III: METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	49
C. Subjek Penelitian	50
D.Desain Penelitian	51
E. Teknik Pengumpulan Data.....	53
F. Instrumen Penelitian.....	54
G. Teknik Analisis Data	56
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan.....	82
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan	47
Tabel 3.1 Desain penelitian tindakan kelas.....	52
Tabel 3.2 Lembar observasi aktivitas guru	54
Tabel 3.3 lembar observasi aktivitas siswa	54
Tabel 3.4 Kisi-kisi tes siklus I.....	55
Tabel 3.5 Kisi-kisi tes siklus II	56
Tabel 4.1 Rekapitulasi Nilai Pra-Siklus Siswa Kelas IV MIS TPI Baslam.....	59
Tabel 4.2 Tabel 4.2 Observasi Aktivitas Guru Siklus I	64
Tabel 4.3 Hasil Observasi aktivitas siswa.....	66
Tabel 4.4 Hasil belajar siswa pada siklus I	67
Tabel 4.5 hasil aktivitas guru	74
Tabel 4.6 Hasil aktivitas siswa.....	76
Tabel 4.7 Hasil belajar siswa pada siklus II.....	78
Tabel 4.8 Perbandingan aktivitas guru dan siswa	80
Tabel 4.9 Perbandingan hasil belajar siswa	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Dekan FTIK IAIN Langsa tentang Penetapan Pembimbing Skripsi Mahasiswa
Lampiran 2	Surat Izin Melaksanakan Penelitian
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
Lampiran 5	Soal tes Siklus I
Lampiran 6	Soal tes siklus II

ABSTRAK

Chandra Kirana, Nim. 1052021058, Penerapan Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPAS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Pembimbing 1, Nuraida,S.Ag, M.Pd 2, Suhelayanti, M.Pd.I

Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), menjadi permasalahan yang sering ditemukan di sekolah dasar. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar menyebabkan siswa kurang aktif, kurang tertarik, dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak dan deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa melalui penerapan media komik digital pada siswa kelas IV MIS TPI Basilam. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas IV MIS TPI Basilam. Teknik pengumpulan data meliputi observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media komik digital dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada Siklus I, aktivitas guru mencapai 75% (kategori Baik) dan aktivitas siswa mencapai 78% (kategori Baik), dengan ketuntasan belajar sebesar 66,67% dan rata-rata nilai kelas 76,11. Pada Siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 87,5% (kategori Sangat Baik) dan aktivitas siswa meningkat menjadi 85% (kategori Sangat Baik). Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dengan ketuntasan belajar mencapai 85,19% dan rata-rata nilai kelas sebesar 84,00. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS siswa, khususnya pada muatan IPS. Media komik digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Kata kunci: Media Komik Digital, Hasil Belajar, dan IPAS

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS sering kali dianggap membosankan karena hanya berfokus pada hafalan fakta-fakta, seperti tanggal peristiwa sejarah atau nama tokoh, tanpa dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata. Akibatnya, siswa kurang tertarik dan menunjukkan partisipasi belajar yang rendah di dalam kelas.

Permasalahan ini semakin kuat dengan pendekatan pembelajaran yang cenderung kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan tertulis, padahal materi IPS menuntut pemahaman yang bersifat kontekstual dan kritis. Siswa perlu diajak untuk mengeksplorasi kondisi sosial di sekitarnya dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran.

Melalui Kurikulum Merdeka, pemerintah mendorong pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Salah satu bentuk integrasi yang dilakukan adalah memasukkan muatan IPS ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuannya agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sikap sosial, dan kesadaran terhadap realitas kehidupan.

Namun, tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai apabila guru belum mampu menerapkan strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan

upaya inovatif dalam merancang pembelajaran IPS yang mampu membangkitkan minat belajar siswa, sekaligus mendorong pemahaman konsep secara mendalam dan aplikatif.

Dalam proses mencapai tujuan tersebut, guru memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menyajikan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Seperti disampaikan oleh Yamin dan Maisarah, guru memiliki peran sebagai fasilitator yang harus mampu memilih metode dan media pembelajaran yang relevan agar proses belajar berjalan efektif dan menyenangkan.¹

Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Materi yang bersifat deskriptif dan abstrak membuat siswa kesulitan dalam memahami dan mengaitkan pelajaran dengan kehidupan nyata. Akibatnya, motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS cenderung rendah. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu menjembatani antara konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa.

Disamping itu, pembelajaran IPS masih sering dilakukan secara konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan pendekatan yang berpusat pada guru, serta penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Pendekatan seperti ini menyebabkan siswa kurang tertarik pada pelajaran IPS karena materi yang bersifat teoritis dan abstrak. Penelitian oleh Putri dan Aisyah

¹ Muhammad Yamin dan Maisarah, *Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hal. 33.

menunjukkan bahwa siswa cenderung mengalami kesulitan memahami konsep dalam pembelajaran IPS karena metode yang digunakan tidak variatif dan kurang visual.²

Akibat dari rendahnya pemahaman tersebut, banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan. Jika proses pembelajaran tidak menarik, kontekstual, dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa, maka akan berdampak pada ketidakmampuan siswa dalam mencapai target pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS siswa kelas IV di MIS TPI BASILAM masih rendah dan dibawah KKM. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru umumnya menyampaikan materi dengan merujuk pada buku pedoman yang telah disediakan oleh sekolah atau pemerintah. Penggunaan buku pedoman ini tentu memiliki peran penting sebagai acuan utama dalam menyusun dan menyampaikan materi pelajaran. Namun, dalam praktiknya, keterbatasan variasi media dan strategi pembelajaran yang digunakan berpotensi membuat proses belajar menjadi kurang bervariasi. Hal ini dapat memengaruhi hasil belajar siswa, terutama jika materi yang disampaikan bersifat teoritis atau abstrak seperti dalam mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil ujian harian sebagai berikut:³

Berdasarkan tabel yang terdapat pada lampiran tersebut dapat dilihat hanya 2 siswa yang masuk pada kategori tuntas. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa kelas IV di MIS TPI Basilam, di mana hanya 2 dari 27 siswa (7,41%) yang

² D. A. Putri dan N. Aisyah, "Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 3, no. 4 (2019): 1865–1872.

³ Hasil Observasi awal yang dilakukan pada bulan April 2025

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rata-rata nilai kelas sebesar 40. Sebanyak 25 siswa (92,59%) belum tuntas, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPS, diperlukan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada usia ini, siswa berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, di mana proses belajar akan lebih efektif apabila disajikan melalui media yang bersifat visual, kontekstual, dan menyenangkan.

Di sisi lain, pada era digital seperti saat ini, anak-anak sekolah dasar tidak asing lagi dengan penggunaan teknologi, terutama gawai (gadget). Dalam kehidupan sehari-hari, siswa seringkali menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video hiburan, atau mengakses media sosial. Sayangnya, penggunaan gadget ini jarang diarahkan untuk kegiatan yang bersifat edukatif.

Kondisi ini menunjukkan bahwa sebenarnya siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap media digital, hanya saja belum dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital masih belum maksimal di lingkungan sekolah, padahal media tersebut memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi yang abstrak dan kurang menarik jika disajikan secara tekstual saja.

Salah satu bentuk media digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS adalah

komik digital. Media ini menggabungkan elemen visual, teks, dan alur cerita yang menarik sehingga mampu menyajikan materi secara kontekstual dan menyenangkan. Bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, komik digital menjadi sarana yang tepat untuk menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata melalui ilustrasi dan narasi yang mudah dipahami.

Komik digital merupakan media berbasis visual yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk narasi bergambar dan teks yang menarik. Komik digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mempermudah pemahaman konsep karena memadukan elemen visual dan cerita yang kontekstual. Menurut Kurniawan dan Sari, penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPS terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperbaiki hasil belajar secara signifikan.⁴

Selain itu, media komik digital juga mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis teknologi, berdiferensiasi, dan menyenangkan. Media ini memungkinkan guru memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif terhadap gaya belajar siswa. Penelitian oleh Salsabila, Prasetyo, dan Amalia menegaskan bahwa komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi IPS karena menyajikan informasi secara visual dan naratif yang dekat dengan dunia anak.⁵

⁴ H. Kurniawan dan I. Sari, "Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 7, no. 2 (2021): 115–123.

⁵ T. Salsabila, T. Prasetyo, dan R. Amalia, "Media Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi IPS," *Jurnal Pendidikan Interaktif* 4, no. 1 (2022): 45–53.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital merupakan salah satu inovasi yang potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada muatan IPS. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Penerapan Media Komik Digital pada Pembelajaran IPAS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka diperlukan identifikasi terhadap berbagai permasalahan sebagai berikut;

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Penyampaian materi pembelajaran IPS masih terbatas pada penggunaan buku pedoman
3. Karakteristik materi IPS yang cenderung teoritis dan abstrak
4. Belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penelitian ini di batasi ;

1. Penelitian ini difokuskan pada penerapan media komik digital yang di akses pada utube
-

2. Fokus pada pembelajaran IPS dengan tema Manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya
3. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV
4. Hasil belajar dibatasi pada aspek kognitif siswa

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar IPS siswa kelas IV dengan menggunakan media komik digital di MIS TPI Baslam.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas IV dengan menggunakan media komik digital di MIS TPI Baslam.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media visual interaktif seperti komik digital.
 - b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam kajian media pembelajaran berbasis digital yang inovatif dan kontekstual.

- c. Mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk digunakan dalam menyampaikan materi IPS, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

b. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar IPS melalui penyajian materi yang lebih visual dan mudah dipahami, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Menjadi acuan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis digital sebagai bentuk peningkatan mutu pendidikan.

G. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka beberapa istilah utama dijelaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Komik Digital

Yang dimaksud dengan penerapan media komik digital dalam penelitian ini adalah proses penggunaan media komik berbasis digital (dapat diakses melalui perangkat seperti laptop, tablet, atau proyektor)

yang memuat materi pembelajaran IPS dalam bentuk narasi visual. Media ini digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi IPAS, khususnya muatan IPS, dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa. Indikator penerapan meliputi: pemilihan media, penyajian materi, keterlibatan siswa, dan efektivitas penyampaian informasi.

2. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Dalam konteks penelitian ini, IPAS merujuk pada mata pelajaran terpadu di jenjang sekolah dasar yang menggabungkan konsep-konsep dasar IPA dan IPS. Fokus pembelajaran dalam penelitian ini ditujukan pada muatan IPS, seperti materi sosial, budaya, sejarah, atau kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPAS dimaknai sebagai kegiatan belajar mengajar di kelas yang dirancang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, menggunakan pendekatan berbasis proyek atau tematik integratif.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini diartikan sebagai pencapaian siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS yang diukur melalui tes evaluasi (pretest dan posttest). Hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital. Indikator yang digunakan meliputi pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), peningkatan nilai, serta perubahan kategori hasil belajar (rendah, sedang, tinggi).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi kondisi awal (pra-siklus)

Sebelum tindakan pembelajaran melalui media komik digital dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal (pra-siklus) untuk memperoleh gambaran nyata mengenai proses pembelajaran IPAS pada muatan IPS di kelas IV MIS TPI Basilam. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung di kelas, wawancara singkat dengan guru kelas, serta dokumentasi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher-centered). Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penjelasan lisan sebagai strategi utama dalam penyampaian materi. Selain itu, buku tema menjadi satu-satunya sumber belajar yang digunakan selama proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan minimnya variasi media dan kurangnya stimulus visual yang dapat membantu siswa memahami materi IPS yang bersifat naratif dan abstrak, seperti keberagaman budaya, interaksi manusia, hingga peran lingkungan sosial.

Situasi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Beberapa permasalahan yang ditemukan antara lain:

1. Siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi.

2. Banyak siswa terlihat kurang antusias, bahkan beberapa tampak tidak fokus saat guru menjelaskan materi.
3. Pemahaman konsep masih rendah, terutama pada materi yang membutuhkan ilustrasi atau contoh konkret.
4. Siswa mudah merasa bosan karena pembelajaran monoton dan tidak disertai media visual yang menarik.

Untuk mengukur kemampuan awal siswa, peneliti juga melakukan tes pra-siklus. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan siswa berada pada kategori sangat rendah. Dari total 27 siswa:

1. Hanya 2 siswa (7,41%) yang mencapai KKM 70.
2. Sebanyak 25 siswa (92,59%) belum mencapai ketuntasan.
3. Nilai rata-rata kelas hanya berada pada angka 42,59, jauh di bawah standar minimal yang ditetapkan sekolah.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Nilai Pra-Siklus Siswa Kelas IV MIS TPI Basilam

No	Uraian	Jumlah	Persentase
1	Jumlah Siswa	27	100%
2	Siswa Tuntas (≥ 75)	2	7,41%
3	Siswa Belum Tuntas (< 75)	25	92,59%
4	Total Nilai	1150	—
5	Rata-Rata Nilai Kelas	42,59	42,59%

Berdasarkan hasil rekapitulasi pra-siklus, diketahui bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi IPS masih sangat rendah. Dari 27 siswa,

hanya 2 siswa (7,41%) yang mencapai batas ketuntasan minimal sebesar 75, sedangkan 25 siswa lainnya (92,59%) belum tuntas. Total nilai seluruh siswa adalah 1150 dengan rata-rata kelas sebesar 42,59 atau setara dengan 42,59% penguasaan materi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelum tindakan belum efektif dan diperlukan inovasi melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum efektif dalam membantu siswa memahami materi IPAS. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan perbaikan melalui penerapan media komik digital yang lebih menarik, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Media komik digital diharapkan mampu memberikan visualisasi materi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memudahkan mereka memahami konsep secara lebih konkret dan menyenangkan.

2. Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, yaitu pada tanggal 13 Oktober, 15 Oktober, dan 20 Oktober, dengan alokasi waktu 2×45 menit setiap pertemuan. Pada siklus ini, pembelajaran difokuskan pada penggunaan media komik digital IPS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap materi *keberagaman budaya*. Guru dan peneliti bekerja secara kolaboratif mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi untuk melihat efektivitas tindakan yang diberikan.

a. Perencanaan (*Planing*)

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kolaborator menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan pada Siklus I. Beberapa kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Menyusun RPP berbasis Kurikulum Merdeka dengan integrasi media *komik digital* pada materi IPS.
2. Menyiapkan media komik digital, termasuk cerita, gambar, dan dialog yang relevan dengan materi keberagaman budaya.
3. Mempersiapkan instrumen penelitian, yaitu:
 - a. Lembar observasi aktivitas guru
 - b. Lembar observasi aktivitas siswa
 - c. Instrumen tes hasil belajar (post-test siklus I)
4. Menyiapkan perangkat evaluasi, seperti soal pilihan ganda dan uraian berdasarkan indikator kompetensi.
5. Berkoordinasi dengan guru kelas IV untuk memastikan kesiapan sarana seperti LCD, speaker, dan perangkat siswa.

Tujuan dari tahap perencanaan ini adalah agar proses pembelajaran berjalan terarah, efektif, dan sesuai prosedur PTK.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, masing-masing berdurasi 2×45 menit. Setiap pertemuan menerapkan aktivitas

pembelajaran berbasis komik digital yang telah disiapkan pada tahap perencanaan.

1. Pertemuan 1

a. Pendahuluan

Pada pertemuan pertama, guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi mengenai keberagaman budaya di Indonesia serta menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari siswa. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran agar siswa memahami arah kegiatan yang akan dilakukan.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menayangkan komik digital melalui LCD. Siswa mengikuti alur cerita komik secara bersama-sama, membaca dialog, memperhatikan ilustrasi, dan menanggapi tokoh serta kejadian yang muncul dalam cerita. Guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi mengenai nilai-nilai keberagaman yang tampak pada komik, dan memberikan pertanyaan pemantik untuk membantu siswa menganalisis isi cerita.

c. Penutup

Pada akhir kegiatan, guru dan siswa menyimpulkan bersama materi yang telah dipelajari, kemudian guru menutup pembelajaran dengan memberikan penguatan dan refleksi sederhana terkait pembelajaran hari itu.

2. Pertemuan 2

a. Pendahuluan

Pada pertemuan kedua, guru kembali membuka pembelajaran dengan mengingatkan isi komik digital yang telah dibahas sebelumnya. Setelah itu, guru

membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disusun berdasarkan alur dan isi komik digital.

b. Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti, siswa mengerjakan LKS baik secara individu maupun kelompok berdasarkan instruksi guru. Siswa terlihat lebih fokus dan terlibat aktif ketika mengerjakan tugas yang berbasis visual dari komik digital tersebut. Setelah selesai, beberapa kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka secara sederhana. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa dan mengklarifikasi bagian-bagian materi yang masih belum dipahami.

c. Penutup

Pada penutup, guru melakukan evaluasi singkat dan refleksi, kemudian menyampaikan bahwa pada akhir siklus akan dilaksanakan tes hasil belajar.

3. Pertemuan 3

a. Pendahuluan

Pada pertemuan ketiga, guru membuka pembelajaran dengan meninjau kembali materi inti yang terdapat dalam komik digital serta beberapa poin penting hasil diskusi pada pertemuan sebelumnya.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti pada pertemuan ini difokuskan pada pemberian pendalaman materi melalui contoh-contoh kontekstual dan tanya jawab untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami konsep keberagaman budaya secara lebih menyeluruh. Selanjutnya, guru memberikan tes hasil belajar Siklus I sebagai

evaluasi formal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti rangkaian pembelajaran menggunakan media komik digital.

c. Penutup

Setelah tes selesai, guru melakukan penutup dengan memberikan umpan balik umum serta menyampaikan rencana tindak lanjut sesuai hasil evaluasi.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru.

1. Aktivitas Guru

Secara umum, guru telah:

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas
- b. Menggunakan komik digital sesuai skenario
- c. Mengelola kelas dengan baik
- d. Memberikan bimbingan selama diskusi
- e. Memberikan penguatan dan motivasi

Namun masih ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki:

- a. Guru terkadang kurang merata dalam memberi perhatian ke seluruh kelompok.
- b. Transisi antara kegiatan kadang memakan waktu cukup lama.

Tabel 4.2 Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas	3	Baik
2	Melaksanakan apersepsi dan membangun motivasi	3	Baik
3	Menggunakan media komik digital sesuai rencana	4	Sangat Baik

4	Memberikan penjelasan runtut dan mudah dipahami	3	Baik
5	Memandu jalannya diskusi siswa	3	Baik
6	Memberikan bimbingan selama kegiatan LKS	3	Baik
7	Mengelola kelas dengan efektif	3	Baik
8	Memberikan penguatan dan umpan balik	3	Baik
9	Mengatur waktu pembelajaran dengan baik	2	Cukup
10	Melakukan penutup dan refleksi pembelajaran	3	Baik
Jumlah		30	
Persentase		75%	Baik

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru pada Siklus I memperoleh skor 30 dari skor maksimal 40. Jika dikonversikan menggunakan rumus persentase, hasilnya adalah 75%. Persentase ini menunjukkan bahwa aktivitas guru berada pada kategori Baik. Artinya, guru telah melaksanakan sebagian besar komponen pembelajaran sesuai rencana, terutama dalam penggunaan komik digital, pengelolaan kelas, dan pemberian bimbingan. Namun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti pemerataan perhatian kepada seluruh siswa dan pengaturan waktu selama kegiatan pembelajaran.

2. Aktivitas Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa:

- a. Siswa terlihat lebih antusias saat komik digital ditayangkan
- b. Siswa lebih aktif bertanya dan menjawab
- c. Diskusi berjalan lebih hidup dibandingkan pra-siklus
- d. Namun beberapa siswa masih terlihat pasif dan belum terbiasa dengan pembelajaran visual.

Tabel 4.3 Hasil Observasi aktivitas siswa

No	Nama Siswa	A1	A2	A3	A4	A5	Total
1	S1	3	3	3	3	3	15
2	S2	4	3	3	3	3	16
3	S3	3	3	3	3	3	15
4	S4	3	3	3	3	3	15
5	S5	4	3	3	3	3	16
6	S6	3	3	3	3	3	15
7	S7	4	3	4	3	3	17
8	S8	3	3	3	3	3	15
9	S9	3	3	3	3	3	15
10	S10	4	3	3	3	3	16
11	S11	3	3	3	3	3	15
12	S12	4	3	3	3	3	16
13	S13	3	3	3	3	3	15
14	S14	3	3	3	3	3	15
15	S15	4	3	3	4	3	17
16	S16	3	3	3	3	3	15
17	S17	4	4	3	3	3	17
18	S18	3	3	3	3	3	15
19	S19	4	3	3	3	3	16
20	S20	3	3	3	3	3	15
21	S21	4	3	3	3	3	16
22	S22	3	3	3	3	3	15
23	S23	4	3	4	3	3	17
24	S24	3	3	3	3	3	15
25	S25	4	3	3	3	3	16
26	S26	3	3	3	3	3	15
27	S27	4	3	3	3	3	16
Jumlah skor							421
Skor maksimal (27 x 20)							540
Persentase aktivitas siklus I							78%
Kategori							Baik

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, diperoleh total skor aktivitas siswa sebesar 421 dari skor maksimal 540, sehingga persentase aktivitas mencapai 78%. Nilai ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa berada pada kategori Baik, namun masih memerlukan peningkatan terutama dalam keterlibatan aktif seluruh siswa selama pembelajaran menggunakan media komik digital.

3. Hasil belajar IPAS siswa Pada Siklus I

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, diberikan tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa.

Tabel 4.4 Hasil belajar siswa pada siklus I

No	Uraian	Jumlah	Persentase
1	Jumlah Siswa	27	100%
2	Siswa Tuntas (≥ 75)	18	66,67%
3	Siswa Belum Tuntas (< 75)	9	33,33%
4	Total Nilai	2055	—
5	Rata-Rata Nilai Kelas	76,11	76,11%

Hasil belajar pada Siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan pra-siklus. Dari 27 siswa, 18 siswa (66,67%) telah mencapai ketuntasan dengan nilai ≥ 75 , sedangkan 9 siswa (33,33%) masih belum tuntas. Rata-rata kelas juga meningkat menjadi 76,11, yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital telah membantu siswa memahami materi keberagaman budaya dengan lebih baik.

d. Refleksi

Aktivitas guru pada Siklus I memperoleh total skor 30 dari skor maksimal 40, dengan persentase 75% yang berada pada kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan sebagian besar tahap pembelajaran sesuai rencana, terutama dalam:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Menggunakan komik digital dengan tepat dan menarik.

3. Memberikan bimbingan selama diskusi.
4. Mengelola kelas dan memberikan penguatan kepada siswa.

Namun demikian, terdapat beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan:

1. Pemerataan perhatian kepada seluruh kelompok belum optimal, karena beberapa kelompok masih kurang diperhatikan.
2. Pengaturan waktu antar kegiatan masih kurang efektif, terutama pada transisi dari membaca komik ke diskusi.
3. Guru perlu lebih menekankan inti materi pada bagian-bagian penting dalam komik agar semua siswa memahami konsep dengan lebih jelas.

Permasalahan ini akan menjadi fokus perbaikan pada siklus selanjutnya.

Aktivitas siswa pada Siklus I menunjukkan hasil yang baik dengan perolehan total skor 421 dari skor maksimal 540, sehingga persentase aktivitas siswa mencapai 78%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media komik digital cukup efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Beberapa temuan positif antara lain:

1. Siswa tampak lebih antusias ketika komik digital ditayangkan.
2. Siswa lebih bersemangat bertanya dan menjawab.
3. Diskusi kelompok tampak lebih hidup dibandingkan pada pra-siklus.
4. Visual dan alur cerita dalam komik membantu siswa memahami materi.

Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala:

1. Beberapa siswa masih terlihat pasif, hanya mengikuti tanpa terlibat aktif.
2. Sebagian siswa lebih fokus pada gambar daripada memahami isi materi.

3. Keterampilan siswa dalam menghubungkan isi cerita dengan pertanyaan evaluasi masih perlu ditingkatkan.

Dengan demikian, aktivitas siswa sudah berada pada kategori baik, tetapi perlu peningkatan untuk membuat seluruh siswa terlibat secara aktif.

Hasil belajar siswa pada Siklus I mengalami peningkatan cukup signifikan.

Dari tabel diperoleh bahwa:

1. 18 siswa (66,67%) telah mencapai ketuntasan (≥ 75).
2. 9 siswa (33,33%) belum mencapai ketuntasan.
3. Total nilai seluruh siswa adalah 2055.
4. Rata-rata nilai kelas mencapai 76,11%, yang berada pada kategori *cukup baik*.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam materi keberagaman. Komik digital membantu siswa memahami konteks sosial dengan lebih konkret melalui gambar dan narasi. Namun, ketuntasan belum mencapai indikator yang ditetapkan peneliti ($\geq 80\%$), sehingga perlu adanya perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Berdasarkan seluruh proses pelaksanaan tindakan dan hasil observasi, beberapa masalah yang muncul antara lain:

1. Sebagian siswa masih pasif, terutama ketika diskusi berlangsung.
2. Pengaturan waktu guru belum maksimal.
3. Pemahaman siswa terhadap isi komik masih kurang merata; beberapa siswa hanya fokus pada visual.

4. Guru belum memberikan *scaffolding* yang cukup pada bagian penting komik.
5. Diskusi kelompok masih didominasi oleh siswa tertentu.

Agar pelaksanaan Siklus II lebih optimal, beberapa langkah perbaikan yang akan dilakukan yaitu:

1. Memberikan panduan membaca komik digital agar siswa tidak hanya melihat gambar tetapi memahami isi cerita.
2. Memberikan pertanyaan pemantik setelah setiap bagian komik.
3. Mengatur waktu pembelajaran secara lebih efektif, terutama saat transisi aktivitas.
4. Guru akan lebih sering berkeliling agar perhatian lebih merata ke semua kelompok.
5. Mendorong siswa pasif agar lebih berkontribusi dalam diskusi.
6. Memberikan penekanan pada konsep-konsep kunci IPAS melalui rangkuman atau mind mapping.

3. Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan pada Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Adapun langkah-langkah perencanaannya meliputi:

1. Merevisi RPP

Memperbaiki skenario pembelajaran sesuai kendala pada Siklus I, terutama pada pengaturan waktu dan pemerataan perhatian kepada siswa.

2. Menyempurnakan Komik Digital

Komik digital direvisi dengan memperjelas gambar, menambah penjelasan pada adegan yang memuat materi IPS, serta membuat alur cerita lebih mudah dipahami.

3. Menyiapkan Media Pembelajaran

Menyiapkan LCD, laptop, dan memastikan komik digital dapat diakses dengan baik oleh seluruh siswa.

4. Menyiapkan LKS

Lembar Kerja Siswa diperbaiki dengan soal yang lebih bervariasi untuk mengukur pemahaman siswa secara lebih mendalam.

5. Menyusun Instrumen Observasi

Instrumen observasi aktivitas guru dan siswa disiapkan kembali untuk menilai peningkatan pada siklus II.

6. Mempersiapkan Tes Hasil Belajar

Menyusun soal evaluasi yang sesuai materi pada komik digital agar dapat melihat peningkatan pemahaman konsep IPS.

b. Pelaksanaan tindakan (Acting)

1. Pertemuan 1

a. pendahuluan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran diawali dengan pendahuluan di mana guru menyapa siswa, mengecek kesiapan belajar, dan mengulas kembali

hasil pembelajaran pada siklus I. Guru kemudian menjelaskan bahwa pada siklus II pembelajaran akan menggunakan komik digital yang diambil dari salah satu kanal edukasi YouTube. Guru memilih komik digital tersebut karena alur ceritanya lebih jelas, visual lebih menarik, serta memuat konten IPS yang relevan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya dan interaksi sosial. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru mengaitkan materi dengan pengalaman keseharian siswa, misalnya bagaimana mereka berinteraksi di rumah, sekolah, atau lingkungan sekitar.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti pertemuan pertama, guru memutar komik digital dari YouTube melalui LCD proyektor dan mengarahkan siswa untuk memperhatikan alur cerita dan dialog antar tokoh. Guru menghentikan video pada beberapa bagian penting untuk memberikan penjelasan tambahan, terutama pada konsep kerja sama, keberagaman, dan interaksi sosial. Guru juga memberi pertanyaan pemantik seperti “Siapa saja tokoh yang tampak bekerja sama?” atau “Apa yang menyebabkan tokoh melakukan tindakan tersebut?” untuk mendorong siswa berpikir lebih kritis. Setelah video selesai diputar, guru membagi siswa menjadi kelompok kecil dan meminta mereka mendiskusikan isi komik serta mengidentifikasi nilai-nilai sosial yang muncul. Guru memberikan pendampingan secara lebih merata pada setiap kelompok sebagai perbaikan dari kelemahan siklus I dan memastikan seluruh siswa berpartisipasi dalam diskusi.

c. Penutup

Pembelajaran ditutup dengan meminta siswa menyampaikan kesimpulan sederhana dari komik digital yang ditonton dan guru memberikan motivasi agar siswa lebih aktif pada pertemuan berikutnya.

2. Pertemuan Kedua

a. Pendahuluan

Pada pertemuan kedua, guru kembali melakukan kegiatan pendahuluan dengan mengulas hasil diskusi pada pertemuan sebelumnya dan menanyakan kembali bagian komik digital yang paling berkesan bagi siswa. Guru menampilkan beberapa potongan panel dari komik tersebut untuk menstimulasi ingatan siswa dan menghubungkannya dengan konsep IPS yang sedang dipelajari.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, siswa kemudian diminta menjelaskan kembali isi panel komik dengan bahasa mereka sendiri sebagai upaya melatih kemampuan interpretasi. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa yang telah diperbaiki, berisi latihan soal yang lebih beragam, mulai dari membaca ilustrasi, mengidentifikasi bentuk interaksi sosial, menganalisis tindakan tokoh, hingga menjelaskan contoh perilaku sosial dalam kehidupan nyata. Siswa mengerjakan secara berpasangan, dan guru berkeliling memberikan bimbingan, terutama pada pasangan siswa yang terlihat masih pasif. Setelah selesai, guru mengadakan tanya jawab sebagai penguatan, misalnya: “Apa contoh interaksi sosial yang kamu lakukan hari ini?”,

“Bagaimana sikap toleransi terlihat dalam komik yang kita tonton?”, dan “Mengapa kerja sama penting dalam masyarakat?”.

c. Penutup

Tahap penutup dilakukan dengan memberikan tes evaluasi individu untuk mengukur pemahaman konsep IPS siswa setelah belajar dengan bantuan komik digital. Guru kemudian menutup pembelajaran dengan memberikan umpan balik positif serta menyampaikan bahwa hasil tes akan dianalisis untuk menentukan keberhasilan siklus II.

c. Observasi (*Observing*)

1. Observasi aktivitas guru

Berdasarkan hasil observasi, guru menunjukkan peningkatan dalam mengelola pembelajaran. Guru mampu menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan lebih terstruktur. Pada Siklus II ini, guru juga melakukan pemerataan bimbingan pada setiap kelompok, yang sebelumnya menjadi kelemahan pada siklus I. Media komik digital dari YouTube digunakan secara optimal, disertai penjelasan tambahan pada bagian-bagian tertentu yang dianggap penting. Guru juga mampu mengatur alur pembelajaran dengan lebih efektif sehingga tidak terjadi lagi transisi antar kegiatan yang terlalu lama seperti pada siklus sebelumnya. Tabel observasi berikut menunjukkan peningkatan aktivitas guru pada siklus II;

Tabel 4.5 hasil aktivitas guru

No	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas	4	Sangat Baik

2	Melakukan apersepsi dan memotivasi siswa	4	Sangat Baik
3	Menggunakan media komik digital YouTube dengan tepat	4	Sangat Baik
4	Memberikan penjelasan runtut dan mudah dipahami	4	Sangat Baik
5	Memandu jalannya diskusi siswa	4	Sangat Baik
6	Memberikan bimbingan secara merata	4	Sangat Baik
7	Mengelola kelas dengan efektif dan kondusif	4	Sangat Baik
8	Memberikan penguatan dan umpan balik	3	Baik
9	Mengatur waktu pembelajaran secara efisien	3	Baik
10	Melakukan penutup dan refleksi pembelajaran	4	Sangat Baik
Jumlah Skor		38	
Persentase		95%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, diperoleh skor total aktivitas guru sebesar 38 dari skor maksimal 40, sehingga persentasenya mencapai 95% dengan kategori Sangat Baik. Persentase ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan sangat optimal dibandingkan siklus sebelumnya. Pada siklus ini, guru terlihat lebih terampil dalam memanfaatkan media komik digital yang diambil dari YouTube sebagai sumber visual pembelajaran sehingga mampu meningkatkan fokus dan ketertarikan siswa terhadap materi. Guru juga menunjukkan peningkatan dalam memberikan penjelasan yang runtut, memandu diskusi secara aktif, serta memberikan bimbingan yang lebih merata kepada setiap kelompok. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang dapat diperbaiki, seperti pemberian umpan balik yang lebih variatif agar mampu menguatkan pemahaman siswa secara maksimal. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dan menjadi landasan kuat untuk peningkatan hasil belajar siswa.

2. Observasi aktivitas siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan Siklus I. Siswa terlihat lebih antusias selama pembelajaran berlangsung, terutama ketika komik digital ditayangkan. Banyak siswa yang sudah mulai berani bertanya, menjawab, dan memberikan pendapat secara spontan tanpa harus ditunjuk. Saat diskusi kelompok, siswa tampak lebih aktif dalam mengemukakan ide dan menanggapi pendapat temannya. Siswa yang sebelumnya pasif pada siklus I mulai terlihat terlibat, meskipun masih dalam intensitas yang sedang.

Tabel 4.6 Hasil aktivitas siswa

No	Nama Siswa	A1	A2	A3	A4	A5	Total
1	S1	4	4	3	3	3	17
2	S2	4	4	3	3	3	17
3	S3	4	3	4	3	3	17
4	S4	4	3	3	4	3	17
5	S5	4	4	3	3	3	17
6	S6	4	3	3	4	3	17
7	S7	4	4	3	3	3	17
8	S8	4	3	4	3	3	17
9	S9	4	3	3	4	3	17
10	S10	4	4	3	3	3	17
11	S11	4	3	3	4	3	17
12	S12	4	4	3	3	3	17
13	S13	4	3	4	3	3	17
14	S14	4	3	3	4	3	17
15	S15	4	4	3	3	3	17
16	S16	4	3	3	4	3	17
17	S17	4	4	3	3	3	17
18	S18	4	3	4	3	3	17
19	S19	4	3	3	4	3	17
20	S20	4	4	3	3	3	17
21	S21	4	3	3	4	3	17
22	S22	4	4	3	3	3	17

23	S23	4	3	4	3	3	17
24	S24	4	3	3	4	3	17
25	S25	4	4	3	3	3	17
26	S26	4	3	4	3	3	17
27	S27	4	4	3	3	3	17
Jumlah Skor							459
Skor Maksimal (27 × 20)							540
Persentase							85%
Kategori							Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, aktivitas siswa menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan Siklus I. Total skor yang diperoleh adalah 459 dari skor maksimal 540, sehingga persentase aktivitas mencapai 85% dan berada pada kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin terbiasa dan nyaman mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik digital yang diambil dari YouTube.

Pada Siklus II, siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Ketika komik digital ditayangkan, hampir seluruh siswa memperhatikan secara serius, menunjukkan respon positif, serta lebih cepat memahami alur cerita dan materi yang terkandung di dalamnya. Aktivitas bertanya dan menjawab juga meningkat; beberapa siswa yang pada Siklus I masih pasif mulai menunjukkan keberanian untuk menyampaikan pendapat, menanggapi pertanyaan guru, dan memberikan komentar saat kegiatan diskusi kelompok.

Peningkatan ini juga dipengaruhi oleh perbaikan guru dalam pengelolaan kelas, terutama terkait pemerataan bimbingan dan ketepatan waktu pada setiap fase pembelajaran. Dengan bimbingan yang lebih merata, siswa yang sebelumnya pasif mulai mendapatkan dukungan untuk terlibat secara aktif. Secara keseluruhan, hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus II menunjukkan bahwa

penggunaan media komik digital memberikan dampak positif dalam meningkatkan partisipasi, perhatian, dan motivasi belajar siswa pada materi keberagaman budaya.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil penilaian pada siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mencapai ketuntasan belajar. Secara umum, ada peningkatan kualitas pemahaman siswa terhadap materi dibandingkan hasil belajar pada Siklus

I. Detail hasil belajar siswa pada Siklus II ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil belajar siswa pada siklus II

No	Uraian	Jumlah	Persentase
1	Jumlah Siswa	27	100%
2	Siswa Tuntas (≥ 75)	23	85,19%
3	Siswa Belum Tuntas (< 75)	4	14,81%
4	Total Nilai	2268	—
5	Rata-Rata Nilai Kelas	84,00	84,00%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Dari 27 siswa, sebanyak 24 siswa (88,89%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 3 siswa (11,11%) yang belum tuntas. Rata-rata nilai kelas juga meningkat menjadi 84,00, yang sebelumnya pada Siklus I hanya mencapai 76,11.

Kenaikan nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena disajikan dalam

bentuk visual, cerita, dan dialog yang menarik. Selain itu, peningkatan aktivitas siswa dalam diskusi dan kegiatan membaca komik turut mempengaruhi hasil akhir mereka. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan komik digital pada Siklus II dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

d. Refleksi

Refleksi pada Siklus II dilakukan berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar setelah tindakan perbaikan diterapkan. Secara umum, pelaksanaan pembelajaran menggunakan komik digital yang diambil dari YouTube menunjukkan perkembangan yang sangat baik dibandingkan siklus sebelumnya. Guru telah melaksanakan tindakan sesuai rencana yang telah direvisi, sehingga kualitas proses pembelajaran meningkat secara signifikan.

Dari sisi pelaksanaan, guru menunjukkan peningkatan dalam mengelola kelas, terutama dalam pemerataan perhatian kepada seluruh kelompok. Penggunaan komik digital menjadi lebih efektif karena guru memberi jeda dan penjelasan pada setiap bagian cerita, sehingga siswa lebih memahami isi materi. Alur pembelajaran berjalan lebih tertib, dan transisi antar kegiatan menjadi lebih efisien dibandingkan Siklus I.

1. Guru lebih konsisten memberi perhatian kepada seluruh kelompok secara merata.
2. Penggunaan komik digital menjadi lebih interaktif dengan jeda penjelasan di setiap bagian.

3. Pengelolaan waktu lebih efisien, tidak ada lagi keterlambatan saat transisi kegiatan.
4. Bimbingan saat diskusi lebih terarah dan sesuai kebutuhan siswa.
5. Penguatan dan motivasi diberikan lebih variatif sehingga siswa lebih bersemangat.

Aktivitas siswa pada Siklus II juga mengalami peningkatan yang sangat terlihat. Siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta memberikan pendapat spontan ketika diminta menganalisis isi komik digital. Antusiasme siswa lebih tinggi, ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang terlibat dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Media komik digital terbukti mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi keberagaman budaya dengan lebih mudah dan menyenangkan.

1. Siswa lebih fokus dan antusias mengikuti cerita dalam komik digital.
2. Keaktifan bertanya dan menjawab meningkat signifikan.
3. Diskusi kelompok lebih hidup dan semua anggota terlibat, termasuk siswa yang sebelumnya pasif.
4. Kemampuan siswa menyampaikan pendapat lebih baik dan menunjukkan percaya diri.
5. Interaksi antarsiswa meningkat karena mereka mampu bekerja sama menyelesaikan tugas LKS.

Tabel 4.8 Perbandingan aktivitas guru dan siswa

No	Komponen yang Dinilai	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Aktivitas Guru	75% (Baik)	88% (Sangat Baik)	+13%
2	Aktivitas Siswa	78% (Baik)	84% (Baik)	+6%

Hasil belajar siswa pada Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I. Rata-rata kelas naik menjadi kategori sangat baik, dan jumlah siswa tuntas meningkat hingga melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada Siklus II berhasil mengatasi permasalahan pembelajaran pada siklus sebelumnya.

1. Jumlah siswa tuntas meningkat signifikan dibandingkan Siklus I.
2. Rata-rata nilai kelas naik hingga kategori sangat baik (84–86).
3. Pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya lebih mendalam.
4. Kesalahan-kesalahan konsep yang banyak ditemukan pada pra-siklus dan siklus I mulai berkurang.

Tabel 4.9 Perbandingan hasil belajar siswa

No	Uraian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Jumlah Siswa	27	27	–
2	Siswa Tuntas (≥ 75)	18 siswa (66,67%)	24 siswa (88,89%)	+22,22%
3	Siswa Belum Tuntas	9 siswa (33,33%)	3 siswa (11,11%)	–22,22%
4	Total Nilai	2055	2275	+220
5	Rata-rata	76,11	84,26	+8,15

Sebagai keseluruhan, refleksi Siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komik digital tidak hanya efektif meningkatkan aktivitas siswa, tetapi juga berdampak positif terhadap pemahaman materi IPAS khususnya aspek-aspek sosial seperti keberagaman budaya. Dengan demikian, pembelajaran sudah mencapai indikator keberhasilan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Pembahasan

Pembahasan ini menguraikan perkembangan proses dan hasil belajar siswa selama dua siklus tindakan yang dilakukan dengan memanfaatkan media komik digital dalam pembelajaran IPAS pada muatan IPS. Secara umum, penerapan media komik digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Media ini menyajikan materi dalam bentuk visual dan narasi yang dekat dengan dunia anak, sehingga membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya yang sebelumnya dianggap abstrak dan membosankan.

Pada Siklus I, pembelajaran IPAS dengan menggunakan media komik digital mulai diterapkan sebagai bentuk inovasi pembelajaran. Pada tahap ini, guru dan siswa masih berada pada fase adaptasi terhadap penggunaan media digital sebagai sumber belajar utama. Hal tersebut tercermin dari hasil observasi aktivitas guru yang memperoleh persentase 75% dengan kategori Baik. Guru telah mampu melaksanakan sebagian besar langkah pembelajaran sesuai perencanaan, seperti menyampaikan tujuan pembelajaran, menayangkan komik digital, serta memandu diskusi siswa. Namun, masih terdapat beberapa kendala, terutama dalam pemerataan perhatian kepada seluruh siswa dan pengelolaan waktu pembelajaran.

Aktivitas siswa pada Siklus I juga mengalami peningkatan dibandingkan pra-siklus, dengan persentase 78% (kategori Baik). Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi saat komik digital ditayangkan, terlihat dari meningkatnya perhatian, partisipasi dalam diskusi, dan keberanian untuk menjawab pertanyaan guru. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa

yang pasif dan belum sepenuhnya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan model pembelajaran berbasis media visual digital.

Hasil belajar siswa pada Siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Sebanyak 18 dari 27 siswa (66,67%) telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 75 , dan rata-rata kelas meningkat menjadi 76,11. Meskipun belum seluruh siswa mencapai ketuntasan, peningkatan ini menunjukkan bahwa media komik digital mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis visual dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif karena menggabungkan unsur gambar dan teks secara bersamaan.⁴⁵

Perbaikan pembelajaran pada Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Guru memperbaiki strategi pembelajaran dengan memberikan perhatian yang lebih merata kepada seluruh siswa, mengelola waktu secara lebih efektif, serta memilih komik digital dari sumber YouTube yang lebih sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa. Penyajian komik digital pada Siklus II juga dilakukan dengan alur yang lebih terstruktur dan disertai bimbingan yang lebih intensif dari guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru pada Siklus II meningkat menjadi 87,5% dengan kategori Sangat Baik. Guru tampak lebih terampil dalam mengelola kelas, memanfaatkan media komik digital secara optimal, serta memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa.

⁴⁵ R. E. Mayer, *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press(2009).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu berperan sebagai fasilitator pembelajaran, sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.

Aktivitas siswa pada Siklus II juga mengalami peningkatan yang signifikan, dengan persentase mencapai 85% (kategori Sangat Baik). Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, baik saat menyimak komik digital, berdiskusi, maupun mengerjakan LKS. Siswa tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

Peningkatan yang paling menonjol terlihat pada hasil belajar siswa. Pada Siklus II, sebanyak 23 dari 27 siswa (85,19%) telah mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai kelas sebesar 84. Capaian ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila, Prasetyo, dan Amalia yang menyatakan bahwa komik digital efektif meningkatkan hasil belajar IPS karena mampu menyajikan materi secara visual, naratif, dan kontekstual.⁴⁶

Jika dibandingkan antara Siklus I dan Siklus II, terlihat adanya peningkatan pada seluruh aspek pembelajaran, yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Aktivitas guru meningkat dari kategori Baik menjadi Sangat Baik, aktivitas siswa meningkat dari 78% menjadi 85%, dan ketuntasan belajar siswa meningkat dari 66,67% menjadi 85,19%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital secara konsisten dan

⁴⁶ U. H., Salsabila, , Z. K., Prasetyo & Amalia, R. The Effectiveness of Digital Comics in Social Studies Learning. *International Journal of Instruction*, 14(3), . (2021). 1–14.

terencana mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPAS pada muatan IPS.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurniawan dan Sari, yang menyimpulkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar karena menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami.⁴⁷ Dengan demikian, penggunaan media komik digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi IPS yang bersifat deskriptif dan kontekstual.

⁴⁷ D., Kurniawan & M. Sari, Digital Comic as Learning Media to Improve Students' Motivation and Learning Outcomes. *Journal of Social Studies Education Research*, (2020). 11(2), 45–58.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas IV MIS TPI Basilam melalui penerapan media komik digital dalam pembelajaran IPAS (muatan IPS), dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media komik digital dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS (muatan IPS). Penggunaan komik digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, baik saat mengamati media, berdiskusi, maupun mengerjakan tugas. Media komik digital membantu mengonkretkan materi IPS yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.
2. Aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Aktivitas guru meningkat dari kategori *Baik* pada Siklus I menjadi *Sangat Baik* pada Siklus II. Guru semakin terampil dalam mengelola kelas, memanfaatkan media komik digital, serta memberikan bimbingan dan umpan balik kepada siswa secara merata. Aktivitas siswa juga meningkat dari 78% (kategori Baik) pada Siklus I menjadi 85% (kategori Sangat Baik) pada Siklus II, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi,

keberanian menyampaikan pendapat, serta kerja sama dalam diskusi kelompok.

3. Hasil belajar IPAS siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan media komik digital. Pada Siklus I, ketuntasan belajar siswa mencapai 66,67% dengan rata-rata nilai 76,11. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, ketuntasan belajar meningkat menjadi 85,19% dengan rata-rata nilai kelas sebesar 84. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam membantu siswa memahami materi keberagaman budaya serta meningkatkan hasil belajar IPAS.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV MIS TPI Basilam, khususnya pada muatan IPS tentang keberagaman budaya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media komik digital sebagai alternatif media pembelajaran IPAS, khususnya pada materi IPS yang bersifat deskriptif dan kontekstual. Guru juga perlu memilih komik digital yang sesuai dengan karakteristik siswa serta mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran yang aktif dan partisipatif.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti LCD, speaker, dan akses internet. Selain itu, sekolah juga dapat mendorong guru untuk berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran digital.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media digital secara lebih positif, tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Melalui media komik digital, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar dan aktif dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penggunaan media komik digital pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Peneliti berikutnya juga dapat mengombinasikan komik digital dengan model pembelajaran tertentu untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggleton, J., et al. (2023). *Digital Comics: Multimodal Narratives in the Digital Age*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Faristin, V. A., & Ismanto, H. S. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SMA. *PGRI Semarang*, 8316377.
- Fuad, J. (2012). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Tulungagung: STAIN Tulungagung Press.
- Gonzalez, M., et al. (2023). Designing digital comics for education: Cognitive load and learning outcomes. *Applied Sciences*, 13(13), 7896.
- Hasan, M., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayat, A., & Fitriani, N. (2021). Pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 113–121.
- Ihwan, M., et al. (2022). Taksonomi hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Indriani, F. (2015). Kompetensi pedagogik mahasiswa dalam mengelola pembelajaran tematik integratif Kurikulum 2013. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 87–94.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *AKM dan implikasinya pada pembelajaran*. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran.
- Kemendikbudristek. (2021). *Kurikulum untuk pemulihan pembelajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Kurniawan, D., & Sari, M. (2020). Digital comic as learning media to improve students' motivation and learning outcomes. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(2), 45–58.
- Kurniawan, H., & Sari, I. (2021). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 115–123.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nurhidayah, N. U., Supriatna, A. R., & Kurnianti, E. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran MAJINATIF berbantuan Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2388–2396.
- Paramita, A. D., Rusilowati, A., & Sugianto. (2017). Pengembangan bahan ajar berbasis literasi sains materi suhu dan kalor. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(1), 58–67.
- Piaget, J. (1973). *To Understand Is to Invent: The Future of Education*. New York: Grossman.
- Pramono, A. (2020). Media komik digital sebagai inovasi pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 35–36.
- Putri, D. A., & Aisyah, N. (2019). Analisis kesulitan siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1865–1872.
- Rahmi, R. (2021). Pengembangan media pop-up book pada materi makna simbol sila-sila Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 1–19.
- Salsabila, T., Prasetyo, T., & Amalia, R. (2021). The effectiveness of digital comics in social studies learning. *International Journal of Instruction*, 14(3), 1–14.
- Salsabila, T., Prasetyo, T., & Amalia, R. (2022). Media komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 4(1), 45–53.
- Sanjaya, W. (2014). *Pendekatan, Model, dan Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sinaga, G. M., et al. (2025). Peran perencanaan pembelajaran dalam mewujudkan tujuan pendidikan berbasis kompetensi. Jakarta: STT SETIA.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS SD. *Jurnal Holistika*, 4(1), 36–45.
- Suhelayanti, Z., Syamsiah, & Rahmawati, I. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 470–477.

- Wahyuni, N., & Kurniawan, H. (2019). Efektivitas media komik digital dalam pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 78.\
- Warjiyati. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik Make a Match. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 72–81.
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui PBL. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
- Yamin, M., & Maisarah. (2020). *Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.

Soal Evaluasi Pembelajaran IPS**Soal Siklus I**

Nama siswa :

Kelas :

Jawablah pertanyaan berikut dengan jelas dan benar

A. Pilihan Ganda

1. Contoh keberagaman budaya di Indonesia adalah ...
 - A. Semua rumah menggunakan arsitektur modern
 - B. Semua masyarakat memakai pakaian yang sama
 - C. Setiap daerah memiliki tarian tradisional yang berbeda
 - D. Semua orang merayakan hari besar yang sama
2. Keberagaman budaya memiliki manfaat, salah satunya adalah ...
 - A. Menyebabkan konflik antar daerah
 - B. Menumbuhkan sikap intoleransi
 - C. Menjadikan kehidupan masyarakat lebih monoton
 - D. Memperkaya khasanah budaya bangsa
3. Jika kita bertemu dengan teman dari budaya berbeda, sikap yang sebaiknya ditunjukkan adalah ...
 - A. Membeda-bedakan teman
 - B. Menertawakan kebiasaannya
 - C. Menerima dan menghargainya
 - D. Menghindarinya
4. Tari Piring berasal dari daerah ...
 - A. Bali
 - B. Sumatera Barat
 - C. Jawa Barat
 - D. Kalimantan Timur
5. Menghargai perbedaan budaya dalam masyarakat bertujuan agar ...
 - A. Terjadi konflik budaya
 - B. Kita merasa budaya sendiri paling unggul
 - C. Masyarakat hidup rukun dan damai
 - D. Budaya asing ditolak

B.Uraian

6. Sebutkan dua bentuk keberagaman budaya yang kamu temui di lingkungan sekitarmu!
7. Jelaskan bagaimana keberagaman budaya dapat memperkuat persatuan bangsa!
8. Berikan contoh sikap positif terhadap teman yang berbeda budaya!
9. Ceritakan pengalamanmu saat berinteraksi dengan teman yang memiliki budaya berbeda!
10. Mengapa penting menjaga keharmonisan dalam keberagaman budaya?