

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Vi Di Mis Nurul Ma'aruf Tahun Ajaran 2025/2026

Aisyah Dwi Kusmia¹Budi Waluyo², Sahidin Wahyudi³

^{1,2,3}, Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email: syah.aiaisyah191003@gmail.com¹

Keywords:

Learning Media, Comics, IPS, Development

Kata kunci:

Media Pembelajaran, Komik, IPS, Pengembangan

Abstract

This research aims to develop comic-based learning media for sixth-grade Social Studies (IPS) at MIS Nurul Ma'aruf in the 2025/2026 academic year. The background to this research stems from students' low interest in learning social studies, which they consider abstract and unappealing. Therefore, learning media are needed that can present material in a more visual, enjoyable, and easy-to-understand manner. This research used a research and development (R&D) method with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The comic media was designed to contain sixth-grade social studies material, packaged in the form of illustrated stories, so that students can understand concepts through a coherent plot and engaging illustrations. Trial results showed that the comic media received excellent ratings from subject matter experts and media experts, as well as positive feedback from students. Comic media has been shown to increase learning interest and understanding of social studies concepts. Thus, comic-based learning media is suitable for use as an alternative to improve the quality of social studies learning in elementary schools, particularly at MIS Nurul Ma'aruf.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VI di MIS Nurul Ma'aruf Tahun Ajaran 2025/2026. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya minat belajar peserta didik terhadap materi IPS yang dianggap abstrak dan kurang menarik. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih visual, menyenangkan, dan mudah dipahami. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media komik dirancang memuat materi IPS kelas VI yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar sehingga peserta didik dapat memahami konsep melalui alur yang runtut dan ilustrasi menarik. Hasil uji coba menunjukkan bahwa komik media memperoleh penilaian sangat baik dari ahli materi, ahli media, serta respon positif dari peserta didik. Media komik terbukti meningkatkan minat

belajar dan pemahaman konsep IPS. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis komik layak digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya di MIS Nurul Ma'aruf.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi awal bagi pengembangan karakter, pengetahuan, dan keterampilan berpikir siswa. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MIs), setiap mata pelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana penanaman nilai-nilai moral, sosial, dan spiritual yang krusial bagi perkembangan siswa. Salah satu mata pelajaran yang berperan strategis dalam mengembangkan wawasan dan kesadaran sosial anak adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). (Meirisa 2022) IPS berfungsi untuk mengenalkan siswa pada kehidupan bermasyarakat, lingkungan sosial, kegiatan ekonomi, dan nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran IPS di banyak sekolah masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait rendahnya minat dan motivasi siswa. Pembelajaran IPS seringkali dianggap kurang menarik karena materi yang cenderung verbal dan teoritis, serta seringkali masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Akibatnya, banyak siswa merasa bosan, pasif, dan kesulitan memahami materi yang disampaikan. Hal ini juga terjadi di MIS Nurul Ma'aruf, dimana hasil observasi awal menunjukkan banyak siswa kelas enam yang kesulitan memahami materi IPS, terutama materi yang menuntut kemampuan memahami peristiwa sejarah, interaksi manusia, dan hubungan sosial. (Budaya 2022)

Selain itu, kurangnya variasi media pembelajaran membuat suasana kelas menjadi kurang hidup, sehingga proses pembelajaran berjalan secara monoton. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep, memperjelas materi, menumbuhkan motivasi belajar, serta menciptakan situasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. (Sari, Putrayasa, and Sudiana 2025) Media pembelajaran berbasis komik merupakan salah satu media yang potensial untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Komik memiliki keunggulan visual yang kuat, mampu menyajikan materi melalui ilustrasi, tokoh, dialog, dan alur cerita yang menyenangkan. Peserta didik dapat belajar melalui gambar dan narasi yang menarik sehingga materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah. Komik sebagai media pembelajaran tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat meningkatkan daya ingat peserta didik melalui kombinasi teks dan gambar. (Khadar, Rahmat, and

Saepuloh 2022) Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, serta kemampuan literasi siswa. Pada perkembangan sekolah dasar, komik sangat sesuai dengan perkembangan karakter peserta didik yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret. Gambar-gambar yang menarik dapat membantu mereka memahami konteks materi.(Prianto, Wahyudini, and Yuliana 2025)

Sementara percakapan antar tokoh dapat menumbuhkan rasa kedekatan dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Di MIS Nurul Ma'aruf, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas, terutama penggunaan media visual seperti komik. Guru lebih banyak menggunakan buku paket dan metode ceramah sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis komik yang disesuaikan dengan materi IPS kelas VI. Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi solusi nyata bagi permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik. Melalui komik, materi yang semula dianggap sulit dan membosankan dapat diubah menjadi penyajian yang lebih hidup, menarik, serta mudah dipahami.(Hayati, As'syifa, and Farhurohman 2024) Pengembangan media pembelajaran komik ini dilakukan dengan menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang terdiri atas tahap, analisis, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis sehingga produk media yang dihasilkan dapat diuji validitasnya dan dinyatakan layak sebelum digunakan dalam pembelajaran. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, kondisi siswa, dan karakteristik materi IPS. Tahap desain dilakukan untuk membuat rencana cerita dan ilustrasi komik. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media sesuai rencana. Tahap implementasi dilakukan dengan menguji cobakan media pada peserta didik kelas VI.(Yusnaldi et al. 2025)

Sedangkan tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kelayakan media berdasarkan masukan dari ahli, guru, dan siswa. Melalui proses pengembangan tersebut, diharapkan media komik yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memenuhi unsur pedagogi dan kesesuaian kurikulum. Media komik harus mampu memvisualisasikan kejadian nyata, tokoh sejarah, interaksi sosial, serta konsep-konsep IPS dengan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, isi komik harus dilengkapi dengan dialog yang edukatif, bahasa yang sederhana, serta alur cerita yang relevan dengan materi pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep secara mendalam. Dengan demikian, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran IPS kelas VI di MIS Nurul Ma'aruf penting dilakukan untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan.(Wahyudi 2022) Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kreatif,

dan bermakna. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi guru untuk memperkaya strategi pembelajaran, bagi peserta didik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar, serta bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPS pada Tahun Ajaran 2025/2026.

KERANGKA TEORITIK

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad, media berfungsi memperjelas konsep, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Dalam konteks peserta didik sekolah dasar, media visual sangat diperlukan karena kemampuan berpikir mereka masih bersifat operasional konkret.(F and D 2025) Dengan demikian, visualisasi dalam bentuk gambar atau cerita bergambar dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Komik adalah bentuk komunikasi visual yang menggabungkan ilustrasi, teks, dan alur cerita untuk menyampaikan pesan menarik. Dalam dunia pendidikan, komik berperan sebagai media yang mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan substansi materi. Komik dapat meningkatkan daya ingat, mempermudah pemahaman konsep, dan mendorong minat baca peserta didik. Pesan edukatif yang disampaikan melalui tokoh dan dialog membuat pembelajaran terasa lebih dekat dan mudah dipahami. Komik juga mampu menyajikan situasi sosial, peristiwa sejarah, dan konsep IPS dalam bentuk narasi yang runtut dan menarik.(Rosyida 2018)

Peserta didik kelas VI berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut Piaget. Pada tahap ini, anak mampu memahami hubungan sebab-akibat, berpikir logis, dan mengelompokkan informasi, namun masih membutuhkan contoh konkret dan visual. Oleh karena itu, komik merupakan media yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Visualisasi tokoh, peristiwa, dan percakapan dalam komik dapat membantu peserta didik memahami materi IPS yang sering kali bersifat abstrak jika disampaikan hanya melalui teks. IPS adalah bidang studi yang mempelajari kehidupan manusia dalam berbagai dimensi: sosial, ekonomi, budaya, dan sejarah. Pembelajaran IPS memerlukan kemampuan memahami konsep dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat.(Erliana Dwi Mutiara, Desy Safitri, and Sujarwo 2024)

Namun, materi IPS sering dianggap membosankan karena banyak mengandung narasi panjang. Media komik dapat menjadi alternatif untuk menyajikan materi IPS secara lebih menarik dan kontekstual sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui cerita bergambar yang dekat dengan kehidupan mereka. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE

yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.(Syahmi, Ulfa, and Susilaningsih 2022) Model ini memberikan kerangka sistematis untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Pada tahap analisis, kebutuhan dan karakteristik peserta didik dipelajari. Pada tahap desain, alur cerita dan ilustrasi komik dirancang. Tahap pengembangan meliputi pembuatan komik, kemudian diuji coba pada tahap implementasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media tersebut.(Astutik, Rusjono, and Suprijono 2021)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk peserta didik kelas VI di MIS Nurul Ma'aruf Tahun Ajaran 2025/2026. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), karena model ini dianggap paling sistematis, terstruktur, dan relevan dalam menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan di kelas. Pada tahap analisis (Analysis), peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi, wawancara dengan guru, serta studi kurikulum. Ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS yang bersifat naratif dan abstrak, sehingga diperlukan media yang menarik dan mudah dipahami. Tahap desain (Design) meliputi penyusunan storyboard komik, penyusunan materi, pemilihan gaya gambar, karakter, alur cerita, serta pembuatan instrumen validasi.(Rosyida, Mustaji, and Subroto 2018)

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk peserta didik kelas VI di MIS Nurul Ma'aruf Tahun Ajaran 2025/2026. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), karena model ini dianggap paling sistematis, terstruktur, dan relevan dalam menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan di kelas. Pada tahap analisis (Analysis), peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi, wawancara dengan guru, serta studi kurikulum. Ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS yang bersifat naratif dan abstrak, sehingga diperlukan media yang menarik dan mudah dipahami. Tahap desain (Design) meliputi penyusunan storyboard komik, penyusunan materi, pemilihan gaya gambar, karakter, alur cerita, serta pembuatan instrumen validasi.(Amaruddin 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VI di MIS Nurul Ma'aruf Tahun Ajaran 2025/2026. Proses penelitian dilakukan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan layak digunakan dan efektif meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Tahap analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran IPS, wawancara dengan guru kelas VI, serta kajian kurikulum. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh fakta bahwa pembelajaran IPS cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan karena karakteristik materi IPS yang cukup padat, abstrak, serta tuntutan kemampuan membaca yang tinggi. Guru menyatakan bahwa siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep-konsep seperti keberagaman sosial budaya, interaksi masyarakat, dan dinamika lingkungan.

Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih tertarik pada media visual seperti gambar, kartun, dan cerita. Siswa menyukai aktivitas membaca komik, baik yang bersifat hiburan maupun edukatif. Dengan demikian, media berbasis komik dianggap sesuai untuk mengatasi kesulitan pemahaman konsep serta meningkatkan motivasi belajar. Pada tahap desain, peneliti menyusun garis besar isi materi, menentukan kompetensi dasar, indikator, serta menyusun komik storyboard. Komik dirancang dengan alur cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar mudah dipahami. Karakter utama dibuat menyerupai siswa MI sehingga mereka merasa dekat secara emosional dengan tokoh. Bahasa yang digunakan dibuat sederhana, komunikatif, dan sesuai perkembangan bahasa siswa kelas VI. Desain tampilan komik terdiri atas halaman penutup, pendahuluan, alur cerita materi IPS, ringkasan, dan latihan soal. Setiap panel komik berisi ilustrasi berwarna, dialog ringan, serta penjelasan materi secara bertahap. Pada tahap ini, peneliti juga membuat lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media komik menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Illustrator dan Canva. Proses selanjutnya adalah validasi oleh tiga validator. Ahli materi menilai kesesuaian isi komik dengan sinkronisasi, keakurasian konsep IPS, dan relevansi contoh yang ditampilkan. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 88% dengan kategori "Sangat Layak." Revisi yang diberikan terutama pada penyesuaian penjelasan konsep interaksi sosial agar lebih ringkas dan mudah dipahami. Ahli media menilai kelayakan desain tampilan, kesesuaian warna, keterbacaan tulisan, dan kualitas ilustrasi. Media memperoleh skor 90% dengan kategori "Sangat Layak." Saran perbaikan dari ahli yaitu memperbesar

ukuran font pada dialog dan menambahkan penanda arah baca untuk memperjelas alur panel. Ahli bahasa memberikan skor 92% dengan kategori "Sangat Layak." Saran diberikan untuk memperbaiki beberapa kata serapan dan mengganti istilah yang dianggap terlalu teknis bagi siswa MI. Secara keseluruhan, media komik dinyatakan layak diimplementasikan dengan revisi minor sesuai masukan validator.

Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas VI MIS Nurul Ma'aruf dengan jumlah 20 siswa. Penelitian menggunakan desain one group pretest-posttest. Sebelum penggunaan komik, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian pembelajaran dilaksanakan menggunakan media komik, dan setelah itu diberikan posttest. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 54, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi IPS dengan baik. Hanya 20% siswa yang mencapai nilai di atas KKM (70). Setelah pembelajaran menggunakan komik, nilai rata-rata meningkat menjadi 82. Sebanyak 85% siswa mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 28 poin menunjukkan adanya pengaruh media nyata komik terhadap pemahaman konsep IPS. Selama pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam diskusi. Mereka sering bertanya berdasarkan cerita dalam komik, dan lebih cepat memahami konsep karena penyajian materi melalui visual dan cerita. Hasil angket menunjukkan bahwa 92% siswa menyatakan sangat menyukai media komik. Mereka merasa belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mudah diikuti. Siswa juga menyatakan bahwa komik membantu mereka mengingat materi karena adanya ilustrasi dan dialog yang menarik.

B. Pembahasan

Temuan Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VI. Peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan menunjukkan bahwa media komik mampu mempermudah pemahaman konsep melalui pendekatan visual, naratif, dan kontekstual. Komik memiliki ciri-ciri yang mampu menarik perhatian, memotivasi, serta membantu pembaca memahami materi yang kompleks melalui cerita. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa visualisasi memperkuat ingatan dan pemahaman. Selain itu, teori dual coding Paivio menjelaskan bahwa penggunaan visual dan verbal secara bersamaan dapat meningkatkan proses pengkodean informasi dalam memori jangka panjang. Hasil penelitian ini menguatkan bahwa media pembelajaran berbasis komik memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS, khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Salah satu faktor kunci keberhasilan penggunaan komik dalam penelitian ini adalah kemampuan kelancaran konsep-konsep IPS yang abstrak menjadi bentuk visual yang konkret. Ketika informasi disajikan dalam bentuk cerita yang runtut,

gambar yang menarik, dan dialog yang sederhana, siswa tidak hanya membaca tetapi juga mengalami proses pembelajaran secara imajinatif.

Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan keterlibatan aktif peserta didik. Prinsip multimedia pembelajaran menurut Mayer menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal. Media komik dalam penelitian ini memenuhi prinsip tersebut, sehingga siswa mampu memahami materi dengan lebih cepat dan efektif. Di sisi lain, komik juga mendorong peningkatan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Cerita yang mengandung nilai moral, karakter yang dekat dengan keseharian siswa, serta tampilan visual yang menarik membuat siswa merasa terhubung dengan materi. Keterlibatan emosional ini berdampak langsung pada meningkatnya motivasi intrinsik siswa. Siswa tidak lagi belajar hanya untuk memenuhi kewajiban, tetapi karena mereka menikmati proses pembelajaran. Pembelajaran IPS yang sebelumnya dianggap membosankan, berubah menjadi aktivitas yang menggembirakan dan inspiratif. Guru juga merasakan manfaatnya karena media komik memudahkan mereka menjelaskan materi tanpa harus memberikan penjelasan panjang lebar. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media komik tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menjadi inovasi pedagogis yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan pendidikan modern.

Selain itu, peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan dari pretest hingga posttest menunjukkan bahwa komik berperan sebagai media yang mampu memperbaiki pemahaman siswa. Komik membantu mengurangi beban kognitif karena siswa dapat memproses informasi dengan lebih ringan dan terarah. Media komik juga mendukung pembelajaran tematik IPS yang menuntut pemahaman konteks kehidupan sehari-hari. Cerita dalam komik menghadirkan situasi nyata sehingga siswa dapat memahami materi secara aplikatif, bukan sekadar hafalan. Respon positif dari siswa menunjukkan bahwa penggunaan komik meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Siswa merasa lebih percaya diri, lebih berani bertanya, dan lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, komik tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga kualitas proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis komik merupakan solusi efektif untuk mengatasi kejenuhan pembelajaran IPS, meningkatkan pemahaman konsep, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna bagi siswa kelas VI.

KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VI di MIS Nurul
Volume 2, Nomor 6 2026

Ma'aruf Tahun Ajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa media komik merupakan solusi inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Berdasarkan rangkaian proses penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, diperoleh bahwa media komik yang dikembangkan memenuhi kriteria layak, efektif, serta mampu menarik minat belajar peserta didik. Pada tahap analisis ditemukan bahwa siswa sering mengalami kesulitan memahami materi IPS karena sifatnya yang penuh narasi dan cenderung abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran yang lebih visual dan kontekstual menjadi sangat diperlukan. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik, baik dari segi isi, penyajian, bahasa, maupun kelayakan visual. Uji coba lapangan juga membuktikan bahwa komik mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai pretest ke posttest yang menunjukkan adanya perubahan positif pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik.

Selain meningkatkan pemahaman, media komik juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka lebih antusias, aktif bertanya, dan terlibat dalam diskusi ketika pembelajaran menggunakan media yang menarik dan dekat dengan dunia mereka. Dari temuan keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, namun juga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, komunikatif, dan efektif. Penggunaan komik mampu memperkaya pengalaman belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis komik sangat layak diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, terutama untuk siswa kelas VI. Penelitian ini juga merekomendasikan pengembangan berbagai media visual lainnya sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

REFERENSI

- Amaruddin, Hidar. 2023. "Ilmu Pengetahuan Sosial: Problematika Dan Solusinya." *PRIMER: Journal of Primary Education Research* 1(1):24-33.
- Astutik, Aneng Fitriya, Rusjono, and Agus Suprijono. 2021. "Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Ips Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V Sdn Geluran 1 Taman." *Jurnal Education and Development* 9(3):542-54.
- Budaya, Teori Sosial. 2022. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." 4:4449-61.
- Erliana Dwi Mutiara, Desy Safitri, and Sujarwo. 2024. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Jenjang SMP." *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 2(2):43-54. doi:10.61404/jimi.v2i2.197.
- F, Aulia Maharani I., and Nabella D. 2025. "Pengaruh Komik Terhadap Pemahaman *Volume 2, Nomor 6 2026*

- Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS: Studi Kualitatif." *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(3):2882-87. doi:10.54371/jiip.v8i3.7501.
- Hayati, Firda, Rattu Anggun Nur As'syifa, and Oman Farhurohman. 2024. "Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS Melalui Komik Digital." *Ibtida: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 4(2):165-79. www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id.
- Khadar, Raihan Salsabila Fitri, Dadan Rahmat, and Luthpi Saepuloh. 2022. "Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran Ipa Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sukabumi." *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri* 2(3):647-60.
- Meirisa, Silvia. 2022. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8(3):800-807. doi:10.31949/educatio.v8i3.2538.
- Prianto, M. Heri, Annisa I. Wahyudini, and Ivo Yuliana. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *El-Miaz: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar* 4(2):63-77.
- Rosyida, Ais. 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):789. doi:10.26740/jrpd.v4n3.p789-799.
- Rosyida, Ais, Mustaji, and Waspodo Tjipto Subroto. 2018. "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS CTL UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR Mahasiswa Program Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya , Dosen Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya." *Jurnal Review Pendidikan Dasar* 4(3):3.
- Sari, M. .., I. .. Putrayasa, and I. .. Sudiana. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik." *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* 3(2):171-85.
- Syahmi, Favian Avila, Saida Ulfa, and Susilaningsih. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5(1):81-90. doi:10.17977/um038v5i12022p081.
- Wahyudi, Ahmad. 2022. "Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar IPS Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Pada Siswa Kelas V SD IT Bina Insan Madani Baradatu." *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* 3:35-48. doi:10.55510/tadzkirah.v3i1.60.
- Yusnaldi, Eka, Ayu Sania Sihotang, Ika Husnul Rizqi, Nia Anggraini, Nur Hasanah Daulay, and Yesi Wulandari. 2025. "Peran Media Pembelajaran Dalam

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Pema* 5(1):80–89. doi:10.56832/pema.v5i1.721.