



## AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies

Journal website: <https://al-afkar.com>

P-ISSN : 2614-4883; E-ISSN : 2614-4905  
<https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v9i2.3299>

Vol. 9 No. 2 (2026)  
pp. 1805-1817

### Research Article

## Efektivitas Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

Puspita Lia Wijayani<sup>1</sup>, M. Syahran Jailani<sup>2</sup>, Donal Saputra<sup>3</sup>

1. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi  
E-mail: [puspitaliawijayani@gmail.com](mailto:puspitaliawijayani@gmail.com) 
2. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi  
E-mail: [m.syahran@uinjambi.ac.id](mailto:m.syahran@uinjambi.ac.id)
3. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi  
E-mail: [donalsaputra@uinjambi.ac.id](mailto:donalsaputra@uinjambi.ac.id)



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : February 25, 2026  
Accepted : April 12, 2026

Revised : March 27, 2026  
Available online : May 1, 2026

**How to Cite:** Puspita Lia Wijayani, M. Syahran Jailani and Donal Saputra (2026) "The Effectiveness of Comic Media in Improving Natural and Social Sciences (IPAS) Learning Outcomes", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(2), pp. 1805–1817. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i2.3299.

### The Effectiveness of Comic Media in Improving Natural and Social Sciences (IPAS) Learning Outcomes

**Abstract.** This study aims to determine the effectiveness of using comic media in improving the cognitive learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) for fifth-grade students at Al-Munawwarah Private Madrasah Ibtidaiyah in Jambi City. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research type and a nonequivalent control group design. The research subjects consisted of two classes, namely the experimental class, which applied IPAS learning using comic media, and the control class, which used conventional learning media. Data collection was carried out through pre-tests and post-tests, while data analysis used descriptive statistics, independent sample t-tests, and normalized gain (N-Gain) tests. The results showed that there was a significant difference in IPAS cognitive learning outcomes between the experimental class and the control class. The results of the independent sample t-test analysis showed a significance value (Sig. 2-tailed) of  $0.30 < 0.05$  and a t-value of 2.221, indicating a significant effect of the use of comic media on students' IPAS cognitive learning outcomes. The average N-Gain value of the experimental class was 0.60, which is in the moderate category, and the N-Gain effectiveness interpretation category was 60%, which is considered quite effective. Thus, comic media is effective in improving students' cognitive learning outcomes in IPAS, which can be used as an alternative innovative learning media to improve the quality of IPAS learning in Madrasah Ibtidaiyah.

**Keywords:** Comic Media, Cognitive Learning Outcomes, IPAS.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Munawwarah Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dan desain nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan media komik dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pre-test dan post-test, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji independent sample t-test, dan uji normalized gain (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif IPAS yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,30 < 0,05$  dan nilai t hitung sebesar 2,221 yang menandakan adanya pengaruh signifikansi penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa. Nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,60 dengan kategori sedang dan kategori tafsiran efektivitas N-Gain sebesar 60% yang termasuk dalam tafsiran cukup efektif. Dengan demikian, media komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa, yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah.

**Kata Kunci :** Media Komik, Hasil Belajar Kognitif, IPAS.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Melalui pendidikan, siswa diarahkan agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak secara mandiri serta bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>1</sup> Pendidikan juga berperan

---

<sup>1</sup> Rahmat Hidayat, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, Dan Aplikasinya*, 2019.

penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>2</sup> Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan harus dimulai dari peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana siswa dapat memahami dan menginternalisasi pengetahuan secara bermakna. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran oleh sebagian besar siswa serta adanya perubahan pemahaman dan perilaku belajar.<sup>3</sup> Hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif, menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari.<sup>4</sup>

Dalam konteks pendidikan dasar, kurikulum memegang peranan strategis sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum tidak hanya berfungsi sebagai daftar materi, tetapi juga sebagai arah dan tujuan pendidikan yang harus dicapai melalui proses pembelajaran yang terencana dan sistematis.<sup>5</sup> Salah satu mata pelajaran yang dirancang berdasarkan kurikulum terbaru adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan integrasi dari mata pelajaran IPA dan IPS. IPAS bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang fenomena alam dan sosial secara terpadu, sehingga siswa mampu melihat keterkaitan antara lingkungan alam dan kehidupan sosial di sekitarnya.<sup>6</sup>

Pembelajaran IPAS menuntut keterlibatan aktif siswa dalam mengamati, menalar, dan menganalisis berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.<sup>7</sup> Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis sejak dini. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan harapan. Hasil prasurvei yang dilakukan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Munawwarah Kota Jambi menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, di mana sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, KKTP yang ditetapkan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Munawwarah Kota Jambi yaitu 80.

---

<sup>2</sup> Suhartina, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII MTS Negeri 1 Enrekang," no. Table 10 (2024): 4–6.

<sup>3</sup> Punaji Setyosari, "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 1, no. 5 (2017): 20–30, <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>.

<sup>4</sup> Anly Maria and Risma Maulana, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Masagi* 2, no. 1 (2023): 61–68, <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.457>.

<sup>5</sup> Maya Sri Rahayu et al., "Relavansi Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan," *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)* 4, no. 1 (2023): 108–18, <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925>.

<sup>6</sup> Tara Dika Utama et al., "Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 8, no. 1 (2025): 58–68, <https://doi.org/10.31539/joeai.v8i1.13375>.

<sup>7</sup> Fitri Amalia, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V, Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa*, 2021.

Rendahnya hasil belajar kognitif tersebut mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung bersifat konvensional. Proses pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, mudah merasa bosan, serta kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Padahal, keterlibatan siswa secara aktif merupakan salah satu kunci keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar materi dapat diterima siswa secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.<sup>8</sup> Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang kondusif serta meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah media komik. Media komik menyajikan materi pembelajaran melalui kombinasi gambar dan teks yang disusun secara runtut dan menarik, sehingga mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret.<sup>9</sup> Gambar dalam komik berfungsi memperjelas alur cerita dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, media komik juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media komik memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif. Media komik mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan karena penyajian materi yang bersifat visual dan naratif memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran.<sup>10</sup> Penelitian lain menyatakan bahwa penggunaan media komik pada pembelajaran IPA di sekolah dasar menghasilkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.<sup>11</sup> Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa media komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dengan demikian, media komik memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alternatif

---

<sup>8</sup> Esti; Utama Qorimah Nur, "Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif," *Theory Into Practice* 43, no. 4 (2022): 281–86.

<sup>9</sup> Dewa Ayu Karina Dwi Payanti, "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif," *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I* 1, no. 1 (2022): 464–75.

<sup>10</sup> Lutfikah Nurhasanah, "Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 03, no. April (2020): 86–92.

<sup>11</sup> Hasmira, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Di SD Inpres Balang Punia Kec.Pattallassang Kab.Gowa," *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar* 33, no. 1 (2022): 1–12.

media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran IPA atau IPS secara terpisah. Penelitian yang mengkaji penggunaan media komik dalam pembelajaran IPAS yang bersifat terintegrasi masih relatif terbatas, terutama pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, perbedaan karakteristik siswa, lingkungan belajar, serta kondisi sekolah memungkinkan terjadinya perbedaan hasil penerapan media pembelajaran. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media komik terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Munawwarah Kota Jambi. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas media komik dalam konteks pembelajaran IPAS yang terintegrasi dan sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian (research gap) yang relevan dan penting untuk dikaji melalui penelitian ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen, karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel penelitian secara penuh.<sup>12</sup> Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, tetapi diberikan perlakuan yang berbeda.<sup>13</sup> Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media komik dalam pembelajaran IPAS, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran berlangsung, siswa diberikan post-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif IPAS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Munawwarah Kota Jambi pada semester genap tahun ajaran 2026/2027. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 58 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.<sup>14</sup> Berdasarkan teknik tersebut, ditetapkan kelas V.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas V.2 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 29 siswa. Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik tes, berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator hasil belajar kognitif IPAS, yang meliputi ranah mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis.

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

<sup>13</sup> Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 2023.

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

Instrumen tes yang digunakan terlebih dahulu diuji melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen dalam mengukur hasil belajar kognitif siswa.<sup>15</sup> Data hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t independen (Independent Sample T-Test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan, digunakan uji N-Gain. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Pre-Test dan Post-Test

Pengukuran hasil belajar kognitif IPAS siswa dalam penelitian ini dilakukan melalui pemberian tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Pre-test diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi IPAS, sedangkan post-test diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan.<sup>16</sup> Tes diberikan kepada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media komik dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Untuk memperjelas perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, disajikan tabel yang bertujuan memberikan gambaran awal mengenai peningkatan hasil belajar siswa sebagai dasar analisis statistik pada tahap selanjutnya.

**Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Pre-Test dan Post-Test Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa**

Kelas	N	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Selisih
Eksperimen	29	63,24	85,10	21,86
Kontrol	29	60,93	80,21	19,28

Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal hasil belajar kognitif IPAS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang relatif sebanding. Nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 63,24, sedangkan nilai rata-rata pre-test kelas kontrol sebesar 60,93. Perbedaan nilai rata-rata tersebut tidak menunjukkan selisih yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang hampir sama sebelum diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

---

<sup>15</sup> Muhammad Fakhri Ramadhan, Rusydi A. Siroj, and Muhammad Win Afgani, "Validitas and Reliabilitas," *Journal on Education* 6, no. 2 (2024): 10967–75, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>.

<sup>16</sup> Windy Anggraeni, D Wahyudin, and Srie Mulyani, "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital Flip Book Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar," *Fondatia* 7, no. 3 (2023): 731–46, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i3.3886>.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif IPAS pada kedua kelas. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 85,10, sedangkan nilai rata-rata post-test kelas kontrol meningkat menjadi 80,21. Peningkatan nilai post-test pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran IPAS menggunakan media komik memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Perbedaan hasil pre-test dan post-test tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa. Namun demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik tampak lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, data pre-test dan post-test ini menjadi dasar untuk analisis lebih lanjut menggunakan statistik deskriptif dan uji inferensial guna memperkuat temuan penelitian.

### Deskripsi Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui tes sebelum pembelajaran (pre-test) dan sesudah pembelajaran (post-test), baik pada kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan media komik, maupun pada kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan media konvensional. Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul guna memperoleh gambaran umum mengenai karakteristik data penelitian.<sup>17</sup> Oleh karena itu, data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir hasil belajar kognitif IPAS pada kedua kelas.

**Tabel 2. Nilai Data Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	29	39	89	63.24	13.367
Post-Test Eksperimen	29	67	100	85.10	9.096
Pre-Test Kontrol	29	39	83	60.93	13.052
Post-Test Kontrol	29	61	94	80.21	7.632
Valid N (listwise)	29				

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa jumlah siswa pada masing-masing kelas penelitian terdiri dari 29 siswa. Pada kelas eksperimen, hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 63,24 dengan nilai minimum 39 dan nilai maksimum 89, serta standar deviasi sebesar 13,36. Data tersebut menggambarkan kemampuan awal hasil belajar kognitif IPAS siswa dengan variasi nilai yang cukup beragam sebelum

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

diberikan perlakuan pembelajaran. Nilai pre-test ini mencerminkan kondisi awal siswa yang menjadi dasar dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik.<sup>18</sup>

Pada kelas kontrol, hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 60,93 dengan nilai minimum 39 dan nilai maksimum 83, serta standar deviasi sebesar 13,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal hasil belajar kognitif IPAS siswa memiliki penyebaran nilai yang relatif beragam sebelum mengikuti pembelajaran konvensional. Data kemampuan awal ini digunakan sebagai acuan untuk melihat perubahan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan.<sup>19</sup>

Setelah pelaksanaan pembelajaran, hasil statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata post-test mencapai 85,10 dengan nilai minimum 67 dan nilai maksimum 100, serta standar deviasi sebesar 9,09. Penurunan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa sebaran hasil belajar siswa menjadi lebih merata setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik. Kondisi ini menunjukkan bahwa media komik membantu siswa dalam memahami materi IPAS melalui penyajian visual dan alur cerita yang menarik, sehingga konsep-konsep pembelajaran dapat dipahami dengan lebih baik.<sup>20</sup>

Pada kelas kontrol, hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 80,21 dengan nilai minimum 61 dan nilai maksimum 94, serta standar deviasi sebesar 7,63. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa setelah mengikuti pembelajaran konvensional. Penyebaran nilai yang semakin merata mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan mampu memberikan pemahaman materi kepada siswa secara lebih baik dibandingkan kondisi awal.<sup>21</sup>

### Uji Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji independent samples t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif IPAS yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media komik dan siswa kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang dibandingkan.<sup>22</sup>

---

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

<sup>19</sup> Helga Syahmita, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Siak Hulu," *Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau Pekanbaru*, 2019, i-50.

<sup>20</sup> Nurfasihah, *Pengaruh Media Interaktif Animasi Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Min Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai*, 2017.

<sup>21</sup> Husnul Khatimah, "Pengaruh Media Komik Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng," *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar العدد الحا*, no. 1 (2018): 43.

<sup>22</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sampel T-Test

Independent Samples Test										
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	1.737	.193	2.221	56	.030	4.897	2.205	.480	9.313

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test pada nilai post-test, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas varians melalui uji Levene. Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,193. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ( $0,193 > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis mengacu pada baris Equal variances assumed.

Hasil uji t pada baris Equal variances assumed menunjukkan nilai t sebesar 2,221 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 56 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,030. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,030 < 0,05$ ). Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif IPAS yang signifikan antara kedua kelompok penelitian pada nilai post-test. Nilai mean difference sebesar 4,897 menunjukkan adanya selisih rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok. Interval kepercayaan 95% terhadap selisih rata-rata berada pada rentang 0,480 sampai dengan 9,313, yang tidak melintasi angka nol, sehingga semakin menguatkan bahwa perbedaan tersebut bersifat signifikan secara statistik.

Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Perbedaan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui karakteristik media komik yang menyajikan materi dalam bentuk visual dan cerita yang kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Media komik membantu siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sehari-hari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.<sup>23</sup>

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.<sup>24</sup> Hasil pengujian dalam penelitian ini memperkuat temuan tersebut, bahwa penerapan media komik dalam

<sup>23</sup> Mudawamah, "Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Perbandingan Kelas VII Di Smpls Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi," *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq JEMBER*, 2023.

<sup>24</sup> Hasmira, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Di SD Inpres Balang Punia Kec.Pattallassang Kab.Gowa."

pembelajaran IPAS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Media komik menyajikan materi secara visual dan kontekstual sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, meningkatkan ketertarikan belajar, serta mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, media komik dapat dinyatakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah.

### Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran. Nilai N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa.<sup>25</sup>

**Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen**

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
NGain_Score	Eksperimen	Mean	.6070	.03500
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.5353
			Upper Bound	.6786
		Std. Deviation	.18846	

Berdasarkan hasil uji normalized gain (N-Gain), tingkat efektivitas pembelajaran dianalisis melalui peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test pada masing-masing kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa diperoleh nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,60 dengan kategori sedang dan kategori tafsiran efektivitas N-Gain sebesar 60% yang termasuk dalam tafsiran cukup efektif. Dengan demikian, media komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa, yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah termasuk dalam kategori sedang. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS menggunakan media komik mampu memberikan peningkatan hasil belajar kognitif yang cukup efektif. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep setelah mengikuti pembelajaran dengan bantuan media komik.

Selain nilai rata-rata, hasil analisis juga menunjukkan bahwa nilai N-Gain dengan standar deviasi sebesar 0,18. Hal ini menunjukkan adanya variasi peningkatan hasil belajar antar siswa, namun secara umum peningkatan tersebut berada pada kategori sedang dan merata. Penyebaran nilai N-Gain yang relatif baik mencerminkan bahwa media komik dapat digunakan secara efektif oleh sebagian besar siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

<sup>25</sup> Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya, Surya Cahya, 2024.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen terjadi karena media komik menyajikan materi IPAS dalam bentuk visual dan narasi yang runtut serta kontekstual. Penyajian tersebut memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak, meningkatkan ketertarikan belajar, serta membantu siswa mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan media komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas V.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Munawwarah Kota Jambi. Penerapan media komik dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami materi IPAS yang bersifat terintegrasi antara konsep alam dan sosial. Media komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep pembelajaran secara bermakna.

Hasil analisis kemampuan awal menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif IPAS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang relatif sebanding sebelum diberikan perlakuan. Nilai rata-rata pre-test kedua kelas tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan awal yang hampir sama. Setelah diberikan perlakuan, hasil belajar kognitif IPAS siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media komik mampu membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih optimal serta memberikan dampak positif terhadap pemerataan hasil belajar siswa.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji independent sample t-test menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar kognitif IPAS yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Media komik menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual dan narasi yang runtut, sehingga membantu siswa mengaitkan konsep pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari dan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna.

Selain itu, hasil uji normalized gain (N-Gain) menunjukkan bahwa tingkat peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, meskipun kedua kelas berada pada kategori peningkatan yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep IPAS siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media komik dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan untuk

diterapkan dalam pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara berkelanjutan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, and Kusumawardhani Aldilla. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa, 2021.
- Anggraeni, Windy, D Wahyudin, and Srie Mulyani. "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital Flip Book Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar." *Fondatia* 7, no. 3 (2023): 731-46. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i3.3886>.
- Ade Dwi Oktaviani, Meiliasari, M., & Wardani Rahayu. (2025). Systematic Literature Review: Implementation of Game-Based Learning (GBL) Model to Improve Students' Mathematical Creative Thinking Skills. *Examinations: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 106-119. <https://doi.org/10.65118/exam.v2i1.15>
- Ghina Sufiani Sukma, & Gina Soniya. (2026). Utilization of Coding-Based Deep Learning and Artificial Intelligence (AI) in Improving Students' Digital Skills at SMPN 1 Mataram. *Comprehensive: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 63-71. <https://doi.org/10.65118/comprehensive.v2i1.20>
- Hasmira. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Di SD Inpres Balang Punia Kec.Pattallassang Kab.Gowa." *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar* 33, no. 1 (2022): 1-12.
- Hidayat, Rahmat. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, Dan Aplikasinya*, 2019.
- Khatimah, Husnul. "Pengaruh Media Komik Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng." *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar العدد الحا*, no. 1 (2018): 43.
- Maria, Anly, and Risma Maulana. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Masagi* 2, no. 1 (2023): 61-68. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.457>.
- Mudawamah. "Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Perbandingan Kelas VII Di Smps Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi." *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq JEMBER*, 2023.
- Muhammad Abdullah, Vivi Nur Aisyah, Khusnul Khotimah, & Misbahul Huda. (2026). Optimizing Simple Learning Media to Increase Students' Interest in Learning at MI Salafiyah 2 Tasikmadu. *Madrasah Al-Wathoniyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 71-81. <https://doi.org/10.65118/wathoniyah.v2i1.15>
- Nurfasihah. *Pengaruh Media Interaktif Animasi Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Min Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai*, 2017.

- Nurhasanah, Lutfikah. "Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 03, no. April (2020): 86–92.
- Payanti, Dewa Ayu Karina Dwi. "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif." *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I* 1, no. 1 (2022): 464–75.
- Qorimah Nur, Esti; Utama. "Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif." *Theory Into Practice* 43, no. 4 (2022): 281–86.
- Rahayu, Maya Sri, Izhar Hasan, Asmendri Asmendri, and Milya Sari. "Relavansi Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan." *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)* 4, no. 1 (2023): 108–18.  
<https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925>.
- Ramadhan, Muhammad Fakhri, Rusydi A. Siroj, and Muhammad Win Afgani. "Validitas and Reliabilitas." *Journal on Education* 6, no. 2 (2024): 10967–75.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>.
- Setyosari, Punaji. "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 1, no. 5 (2017): 20–30.  
<https://doi.org/10.17977/umo31vii2014p020>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 2023.
- Suhartina. "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII MTS Negeri 1 Enrekang," no. Table 10 (2024): 4–6.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya. Surya Cahya, 2024.
- Syahmita, Helga. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Siak Hulu." *Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau Pekanbaru*, 2019, i–50.
- Utama, Tara Dika, Afifah Qumariah, Joni Alwis, Yuvela Oktiara, Titi Selvia Pramawati, Nopiar Sugianto, and Badeni Badeni. "Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 8, no. 1 (2025): 58–68.  
<https://doi.org/10.31539/joeai.v8i1.13375>.