

The Effectiveness Of Using Digital Comic-Based Media In Increasing Social Studies Learning Outcomes

Mamur Ramdani¹, Eldi Mulyana², Slamet N Rohman³, Triani Widyanti⁴,
Tetep⁵, AsepSupriyatna⁶ Yopi Nugraha⁷

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Institut Pendidikan Indonesia
Jl. Terusan Pahlawan, No. 32 Sukagalih, Tlp. (0262) 233556 Tarogong Kidul – Garut
*Penulis koresponden, e-mail: pips@institutpendidikan.ac.id

Abstract: This research is motivated by the low social studies learning outcomes that occur in students in class VIII SMP Islam As-Syarief. The low social studies learning outcomes are caused by several factors, one of which is the use of social studies learning methods and media that are less attractive and do not invite students to be actively involved in the learning process. Researchers tried to use comic-based worksheets for learning media aimed at improving social studies learning outcomes. The method used is a quasi-experimental research design with a nonequivalent [pre-test and post-test] control group design. The population in this study were eighth grade students of SMP Islam As-Syarief. The samples taken were class VIII-C and VIII-E. Data was obtained by means of tests (pre-test and post-test), and observation sheets. Data analysis was performed using the Lilliefors normality test (Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk), the Mann Whitney test, and the normalized Gain test. The results showed that learning using comic-based worksheets was effective in improving social studies learning outcomes for students, it was based on the average value of social studies learning outcomes after treatment was higher than before. The conclusion of this study is that comic-based worksheets are effective in improving social studies learning outcomes for class VIII students of SMP Islam As-Syarief.

Keywords: *Effectiveness of Using Digital Comics, Learning Outcomes. Social Studies.*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS yang terjadi pada peserta didik di kelas VIII SMP Islam As-Syarief. Rendahnya hasil belajar IPS disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya penggunaan metode dan media pembelajaran IPS yang kurang menarik dan kurang mengajak peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent [pre-test and post-test] control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Islam As-Syarief. Sampel yang diambil yakni kelas VIII-C dan VIII-E. Perolehan data dilakukan dengan tes (*pre-test* dan *post-test*), dan lembar observasi. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas *Lilliefors* (*Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*), uji *Mann Whitney*, dan uji *Gain* ternormalisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media digital komik berbasis komik efektif meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik, hal tersebut berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar IPS pada saat sesudah perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa media digital komik berbasis komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas VIII SMP Islam As-Syarief.

Kata kunci: Efektivitas Penggunaan Media Digital Komik, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dipandang sebagai mata pelajaran hafalan dan kurang menyenangkan. Kebanyakan orang berpendapat bahwa pembelajaran IPS selama ini dianggap monoton dan tidak jarang peserta didik menjadi malas untuk mempelajarinya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hasan (dalam Mulyana, 2015, hlm. 1) yang mengemukakan bahwa Proses pembelajaran IPS dianggap demikian karena media pembelajarannya yang masih berbasis konvensional, sehingga memerlukan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari IPS.

Berdasarkan hasil penelitian dari Santi (dalam Pumamawati, 2022: 2) mengemukakan kesulitan secara umum yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPS antara lain: (1) kurangnya minat peserta didik pada pelajaran IPS yang beranggapan bahwa IPS merupakan pelajaran menghafal, (2) pelajaran yang abstrak sehingga sulit dipahami oleh peserta didik, (3) kurangnya pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep dasar dalam materi, (4) pembelajaran yang terlalu sering menggunakan media cetak, (5) pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik. Untuk mengatasi masalah itu, maka kualitas dari pengajaran harus ditingkatkan serta didukung oleh faktor-faktor lainnya salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media Pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk terciptanya lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Munadi (dalam Eva dkk., 2020: 2) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Penggunaan media pada dalam pembelajaran abad 21 telah menjadi sebuah tuntutan atau bahkan keharusan bagi setiap pendidik. Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak ahli. Menurut (Rusman, 2013: 93–94) berpendapat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi sebagai pendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap. Selain itu, menurut (Alwi, 2017: 150) mengemukakan

pentingnya penggunaan media pembelajaran juga sejalan dengan paradigma *student centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana pendidik tidak lagi berperan sebagai penyampai informasi, sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai mediator dan fasilitator. Dalam pembelajaran yang semacam ini, maka keberadaan media menjadi sangat penting.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Islam As-Syarief, pendidik biasanya hanya menggunakan metode ceramah yang menyebabkan peserta didik tidak terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran dan cepat bosan. Mulyana (2015, hlm. 1) mengemukakan bahwa penggunaan metode ceramah pada mata pelajaran IPS tidak dapat dihindari oleh para pendidik karena mengingat berisi data, informasi, serta konsep dan generalisasi. Salah satu dari kesulitan dalam penggunaan metode ceramah adalah tetap memelihara perhatian peserta didik.

Hasil penelitian lain dilakukan oleh Maryani & Sjamsuddin (dalam Mulyana, 2015, hlm. 1) menunjukkan bahwa „67,7% peserta didik SMP di Jawa Barat tidak menginginkan penggunaan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran“. Karena itu, sangatlah jelas apabila banyak peserta didik yang tidak menginginkan metode ceramah dalam pembelajaran IPS di sekolah.

Selain itu, pendidik biasanya hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media, sehingga media lainnya jadi tidak terpakai atau kurang diminati. Hal ini sesuai dengan pernyataan Alwi (2017, hlm. 150) yang mengemukakan “pengembangan media yang dilakukan oleh pendidik masih sangat kurang maksimal, dan juga kurangnya kreatifitas pendidik dalam mengajar (Eva dkk., 2020: 2). Karena pada umumnya pendidik hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kemampuan pendidik dalam menggunakan media masih kurang, dan ketersediaan media di sekolah untuk suatu pembelajaran kurang mencukupi yang menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari nilai rata-rata nilai ulangan harian yang masih dibawah nilai Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM).

Kurang maksimalnya pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran akan berdampak pada hasil dari proses belajar mengajar itu sendiri. Apabila pendidik tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menerangkan materi secara lisan maka pengetahuan yang diberikan kepada peserta didik akan menjadi abstrak. Artinya, peserta didik akan sulit untuk memahami informasi atau pesan oleh pendidik jika hanya menggunakan bahasa verbal. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dale (dalam Eva dkk., 2020: 2) mengemukakan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Dengan demikian akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, pentingnya ada terobosan baru dalam penggunaan media dalam pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan zaman salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital. Menurut Widjayanti (dalam Novferma, dkk., 2021: 106) komik digital dapat dijadikan salah satu aset pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam sistem pembelajaran. Tujuannya agar lebih memudahkan bagi pendidik untuk melakukan pembelajaran. Selain itu, media lainnya yang dapat digunakan oleh pendidik adalah komik yang populer dikalangan peserta didik yang masih remaja. Hal ini sejalan dengan Lo, P. *et al.* (dalam Novferma dkk., 2021: 107) yang menyatakan dengan bangkitnya kembali popularitas buku komik dan meningkatnya minat peserta didik terhadap komik, sekarang komik dianggap sebagai bacaan rekreasi dengan nilai pendidikan.

Dengan demikian media pembelajaran berbasis komik digital yang menarik agar peserta didik dapat berminat dan bergairah dalam belajar IPS yakni dengan membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan media yang menarik.

KAJIAN PUSTAKA

1. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Munadi (dalam Rohmawati, 2015, hlm. 16) mengungkapkan „efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran“. Sedangkan menurut Rohmawati, (2015, hlm. 21) “efektivitas pembelajaran merupakan takaran keberhasilan suatu sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan, sehingga

sangat diperlukan adanya upaya pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan kemauan anak dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan seluruh potensi dalam diri anak yang dipadukan dengan kelima aspek perkembangan serta penanaman nilai agama yang kuat dalam diri anak tersebut”.

2. Media Digital Komik Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2011, hlm. 64) menyatakan bahwa “komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Dalam konteks pembelajaran, komik pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Waluyanto, 2005, hlm. 54–55).

3. Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2013, hlm. 46) “Hasil Belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik”. Sedangkan Kunandar (2013, hlm. 62) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Adapun menurut H, Murwaningsih, & Rahmanto, (2016, hlm. 61) “hasil belajar merupakan tindak lanjut dari evaluasi pembelajaran yang merupakan hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dalam waktu tertentu, untuk merubah perilaku peserta didik dalam memperoleh kompetensi dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotoris”.

4. Pembelajaran IPS di Tingkat SMP

Menurut Somantri (dalam Hilmi, 2017, hlm. 166) : “Pendidikan IPS di Indonesia adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan segala sesuatu yang sifatnya sosial yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis dengan Pancasila dan UUD 1945 sebagai nilai sentralnya untuk mencapai tujuan pendidikan (nasional) khususnya dan pembangunan nasional umumnya”. IPS memiliki arti lebih luas lagi seperti yang dikatakan oleh *National Council for Social Studies/ NCSS* (Sapriya, 2009, hlm. 10) bahwa *Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systemic study drawing, upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography,*

history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences.

Menurut Hilmi (2017, hlm. 170) “Implementasi pembelajaran IPS di sekolah harus dilaksanakan secara terpadu, sesuai dengan permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar Isi bahwa substansi mata pelajaran IPA dan IPS pada SD/MI merupakan IPA terpadu dan IPS terpadu, demikian pula substansi mata pelajaran IPA dan IPS pada SMP/MTs juga merupakan IPA terpadu dan IPS terpadu. Sehingga keterpaduan tersebut menuntut penyajian materi yang saling terkait antara beberapa disiplin ilmu yang tergabung di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif, karena untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan dilakukan secara hati-hati dan sistematis dan data yang dikumpulkan berupa rangkaian atau kumpulan angka-angka (Nasehuddin & Gozali, 2015, hlm. 68). Metode yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen. Sugiyono, (2017, hlm. 107) menyatakan bahwa penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Bentuk eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* atau Eksperimen Semu. Pemilihan penggunaan *Quasi Eksperimental Design* ini didasari karena sulitnya mengontrol semua variabel-variabel luar yang ikut mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Kurniawan, 2018, hlm. 37). Adapun desain yang digunakan adalah

nonequivalent (pre-test post-test) control group design. Hal ini dikarenakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan LKPD berbasis komik dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada kelas eksperimen dibutuhkan kelas kontrol yang dijadikan sebagai pembanding, dan hanya pada desain inilah kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2017, hlm. 116).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Islam As-Syarief yang beralamat di Kp. Ragadiem, RT/RW. 004/001, Ds. Cinta, Kec. Karangtengah, Kab. Garut. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 sampai 25 Mei Tahun 2022 semester Genap di kelas VIII SMP Islam As-Syarief. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMP Islam As-Syarief. Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak dua kelas dengan

teknik *purpsive sampling* yakni kelas VIII-C (Kelas Kontrol) dan VIII-E (Kelas Eksperimen) dimana peserta didiknya berjumlah sama yakni 31 orang. Pengumpulan data diperoleh melalui tes (*pre-test* dan *post-test*), dan lembar observasi. Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan uji normalitas *Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*), uji *Mann Whitney*, dan uji *Gain* ternormalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini dilakukan setelah melakukan uji instrumen yang diuji cobakan terlebih dahulu kepada kelas VIII yang telah mempelajari materi yang akan diuji cobakan yakni kelas VIII A dan VIII-B. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui butir soal yang baik untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian berupa *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Soal yang diberikan berbentuk tes objektif yakni tes pilihan ganda dengan pilihan (a, b, c, dan d) sebanyak 40 soal. Setelah data terkumpul maka dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Hasil analisis uji instrumen menunjukkan dari 40 soal sebanyak 30 soal yang valid. Sehingga 30 soal tersebut yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* yang telah dijelaskan sebelumnya. Kemudian instrumen diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasilnya sebagai berikut.

Berdasarkan hasil uji normalitas data digunakan untuk mengetahui jenis statistik apa yang digunakan untuk pengolahan data selanjutnya. Dalam uji ini, peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena data kurang dari 50 (Sundayana, 2015, hlm. 88).

Tabel 1. Uji Normalitas Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai	Eksperimen	,124	31	,200*	,914	31	,016
	Kontrol	,118	31	,200*	,953	31	,185
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber : Hasil Uji Normalitas Tes Awal SPSS 26.0 (2022)

Berdasarkan dari tabel tersebut diperoleh nilai Sig. kelas eksperimen sebesar 0,016 dan α sebesar 0,05 karena $0,016 < 0,05$ maka hasil *pre-test* pada kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Sedangkan nilai Sig. kelas kontrol sebesar 0,185 dan α sebesar 0,05 karena $0,185 > 0,05$ maka hasil *pre-test* untuk kelas kontrol berdistribusi normal. Dikarenakan salah satu kelas tidak berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji *Mann Whitney*.

Berdasarkan hasil uji mann whiitney ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari kedua kelompok sampel.

Tabel 4. Hasil Uji *Mann Whitney*

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Eksperimen	31	42,40	1314,50
	Kontrol	31	20,60	638,50
	Total	62		

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	142,500
Wilcoxon W	638,500
Z	-4,787
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Grouping Variable: Kelas	

Sumber : Hasil Uji *Mann Whitney* Tes Akhir SPSS 26.0 (2022)

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *Asymp.Sig.2-tailed* sebesar 0,000 dan α sebesar 0,05 berarti $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *Asymp.Sig.2-tailed* sebesar $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan atau pembelajaran menggunakan media komik digital efektif untuk diterapkan.

Data yang digunakan untuk perhitungan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen adalah menggunakan uji *Gain* Ternormalisasi. Sundayana (2015, hlm. 151) mengemukakan bahwa “*gain* ternormalisasi (*g*) digunakan untuk memberikan gambaran umum peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah statistika antarasebelum dan sesudah pembelajaran”.

Berikut adalah hasil presentase peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media komik digital.

Tabel 5. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan LKPD Berbasis Komik

No	Kategori	Banyak Peserta Didik	Presentasi
1	Tinggi	18	58,06 %
2	Sedang	13	41,94 %
3	Rendah	0	0 %
Jumlah		31	100 %

Sumber : Hasil Pengolahan Data *Gain* SPSS 26.0 (2022)

Dari tabel persentase diatas ada peningkatan hasil belajar IPS yang menggunakan media komik digital, di dapat bahwa kategori tinggi mendapatkan persentase 58,06 % dengan banyak peserta didik 18 orang, sedangkan untuk kategori sedang mendapatkan persentase 41,94 % dengan banyak peserta didik 13 orang, sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan hasil belajar IPS dengan menggunakan Komik berbasis digital.

PEMBAHASAN

Pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini senada dengan Untari (dalam Purnamawati, 2022:11) yang menyebutkan bahwa „efektivitas merupakan ukuran berhasil tidaknya suatu program mencapai tujuannya“. Pendapat lain datang dari Afifatu (dalam Purnamawati, 2022:11) yang mengemukakan bahwa efektifitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara pendidik dengan peserta didik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Komik Digital dalam Pembelajaran IPS **Gambar 2.** Contoh Komik Digital

Sumber: Jurnal Ilmiah Mandala Education

Berdasarkan hal tersebut media komik digital yang telah dikembangkan, hasil belajar siswa rata-rata pada *post-test* meningkat. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Desriyenti & Gusnedi, (2020:215) mengungkapkan bahwa produk LKPD berbasis komik valid digunakan dalam pembelajaran. Menurut Nasriyati (2019:844) mengungkapkan peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari aktivitas yang dilakukan oleh pendidik maupun peserta didik di dalam kelas. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, maka diperlukan pedoman dan tata cara yang tepat untuk melaksanakan proses pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, perlu dianalisis data kemampuan awal peserta didik dari *pre-test* untuk melihat sejauh mana kemampuan awal peserta didik. Kemampuan awal peserta didik akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi yang akan dibelajarkan oleh pendidik. Setelah melakukan tes kemampuan awal, selanjutnya untuk melihat peningkatan hasil belajarnya, peserta didikan dibelajarkan dengan materi Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan.

Dengan demikian menurut Yusrizal & Fatmawati (2020:74–80) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan pencapaian akhir dari sebuah pendidikan dalam memperoleh pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap.

Pendapat lain, Abdurrahman (2013:14) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian akhir dari upaya yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan pembelajaran. Kemudian hasil post-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan akhir yang signifikan antara kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan pembelajaran. Dan hasil gain temormalisasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS dengan menggunakan media berbasis komik digital. Hal tersebut terlihat dari skor yang dicapai peserta didik pada pre-test mengalami peningkatan pada saat post-test. Karena itu, penggunaan media komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas VIII SMP Islam As-Syarief.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2013). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Artikel Jurnal, IAIN Lhoks.*
- Desriyenti, R., & Gusnedi, G. (2020). Pembuatan LKPD Berbasis Komik Model Guided Discovery Learning pada Materi Usaha, Energi, Momentum, dan Impuls Kelas X SMA/MA. *Pillar of Physics Education, 13(2)*, 209–216. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/view/8287>
- DEWI, E. C. (2016). Pengembangan Komik Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*.
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar dan ...*, 3. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17744>
- H, C. C., Murwaningsih, T., & Rahmanto, A. N. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran (Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015). *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran E-*

- ISSN 2614-0349, 4(3), 1–6. Retrieved from <http://jurnal.uns.ac.id/JIKAP%0APELAKSANAAN>
- Hilmi, M. (2017). Implementasi Pendidikan IPS di Sekolah Dasar. *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172. Retrieved from <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198/189>
- Kunandar. (2013). *Penilaian Auntenik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Teknologi (Power Point) Terhadap Motivasi Belajar PPKn Siswa Kelas VIII.1 SMPN 1 Tamalatea Kabupaten Jenepento. *Skripsi*, 1–67.
- Mulyana, E. (2015). *Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition, Group Investigation, dan Team Games Tournament terhadap Pemahaman Konsep IPS: Studi Quasi Experiment pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 38 Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Nasehuddin, T. S., & Gozali, N. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nasriyati, C. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Materi Struktur dan Fungsi Organ Tumbuhan Melalui Pengaruh Pengembangan LKPD Berbasis Komik di SMP Negeri 1 Montasik Aceh Besar. *Prosiding Seminar Nasional Biotik* 839–845.
- Novferma, Syafmen, W., & Wati, I. (2021). Pengembangan LKPD Berilustrasi Komik Dengan Konteks Budaya Jambi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII. *Focus ACTION Of Research Mathematic*, 4(1), 105–124. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3261>
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purnamawati, L. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Creative Cloud Terhadap Hasil Belajar IPS. *Skripsi*, 1–85.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sundayana, R. (2015). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Garut: STKIP Garut Press.
- Ulfa, D., & Tetep. (2018). The Effectiveness of Using Video Tutorial to Improving Learning Motivation of Civic Education. *Civic and Social Studies*, 110.

- Utomo, E. P. (2018). Pengembangan Lkpd Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 1–10.
- Waluyanto, H. D. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Familia.
- Yusrizal, & Fatmawati. (2020). Peran Kurikulum Akhlak Dalam Pembentukan Karakter di Sekolah Alam Sou Parung Bogor. *Tematik*, 74–80.