

## Penerapan Media Komik Strip untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Teori Kognitif

Nuraini<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Terbuka, Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan 15437, Banten - Indonesia, Indonesia

E-mail: [sdn005sedamai@gmail.com](mailto:sdn005sedamai@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3677>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 09 Nov 2025

Revised: 15 Nov 2025

Accepted: 21 Nov 2025

#### Kata Kunci:

Komik Strip, Teori Kognitif, Hasil Belajar, IPAS, Pembelajaran Visual.

#### Keywords:

Comic Strip, Cognitive Theory, Learning Outcomes, Visual Learning, Elementary School.

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas penggunaan media komik strip dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SD pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Latar belakang penelitian berangkat dari rendahnya hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh dominasi metode ceramah serta kurangnya variasi media pembelajaran. Padahal, berdasarkan teori belajar kognitif, siswa membutuhkan rangsangan visual dan pengalaman belajar bermakna yang menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui proses observasi kelas, dokumentasi aktivitas siswa, validasi media oleh ahli, serta analisis nilai pre-test dan post-test. Media komik strip dikembangkan berdasarkan prinsip kognitif Piaget, Ausubel, dan Bruner, serta dirancang untuk mendukung pembelajaran visual yang sesuai dengan tahap operasional konkret pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan dengan kategori N-gain sedang hingga tinggi, yang mengindikasikan efektivitas media. Aktivitas siswa juga meningkat, ditandai dengan partisipasi aktif dalam membaca, berdiskusi, dan menginterpretasikan panel cerita. Kesimpulannya, komik strip terbukti mampu mengoptimalkan proses kognitif siswa, meningkatkan motivasi, serta memperdalam pemahaman konsep IPAS melalui penyajian visual yang konkret dan kontekstual.

*This study aims to describe and analyze the effectiveness of comic strip media in improving fifth-grade students' cognitive learning outcomes in the Science and Social Education (IPAS) subject. This research was driven by low student achievement resulting from the dominance of lecture-based teaching methods and the lack of engaging learning media. Based on cognitive learning theory, students require visual stimuli and meaningful learning experiences that connect new information with prior knowledge. A qualitative descriptive approach was employed through classroom observations, documentation, expert validation, and analysis of pre-test and post-test scores. The comic strip media was developed following the cognitive principles of Piaget, Ausubel, and Bruner and was designed to support visual learning suited to the concrete operational stage of elementary students. The findings indicate a significant increase in students' scores, with N-gain categorized as moderate to high. Student engagement also increased, as shown by their active participation in reading, discussing, and interpreting story panels. These results demonstrate that comic strips effectively enhance students' cognitive processes, motivation, and understanding of IPAS concepts through concrete and contextual visual representation elementary school.*



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

**How to Cite:** Nuraini, et al (2025). Penerapan Media Komik Strip untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Teori Kognitif, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3677>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), menuntut kreativitas guru dalam menghadirkan proses belajar yang menarik dan bermakna. Namun, realitas di lapangan masih menunjukkan bahwa pembelajaran sering kali didominasi metode teacher-centered seperti ceramah dan penggunaan buku teks yang monoton. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Hasil evaluasi awal di SDN 005 Singkep Pesisir menunjukkan bahwa nilai siswa pada beberapa materi IPAS masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melalui observasi pembelajaran, ditemukan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Rendahnya minat dan keterlibatan belajar siswa menuntut guru menghadirkan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak.

Hasil evaluasi awal di SDN 005 Singkep Pesisir menunjukkan bahwa nilai siswa pada beberapa materi IPAS masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melalui observasi pembelajaran, ditemukan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Rendahnya minat dan keterlibatan belajar siswa menuntut guru menghadirkan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (Bujuri, 2018), siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak memahami konsep melalui benda-benda nyata, gambar, dan representasi visual. Hal ini berarti bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi IPAS jika disajikan melalui media visual seperti gambar atau ilustrasi. Teori pembelajaran bermakna Ausubel (Nurhadi, 2020) menjelaskan bahwa informasi baru harus dihubungkan dengan skema pengetahuan sebelumnya agar pembelajaran berlangsung secara mendalam. Media komik strip dapat memenuhi kebutuhan tersebut karena menghadirkan alur cerita yang mengaitkan konsep-konsep secara terstruktur.

Selain itu, Bruner melalui teori representasinya (enaktif–ikonik–simbolik) menekankan bahwa anak mengalami proses pembelajaran melalui gambar atau ikon sebelum mencapai pemahaman simbolik (bahasa atau tulisan). Komik strip sebagai media ikonik memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep secara bertahap dari visual ke abstrak. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas komik sebagai media pembelajaran. Ariesta (2018) membuktikan bahwa komik berbasis masalah meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD secara signifikan. Oktaviani dan Ramadhani (2023) melaporkan bahwa komik digital mampu memfasilitasi pemahaman IPA dan meningkatkan hasil belajar kognitif. Taufik et al. (2023) menemukan bahwa komik berbasis prinsip kognitif efektif memperbaiki pemahaman konsep gaya dalam IPA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk menginvestigasi penerapan media komik strip dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 005 Singkep Pesisir dengan fokus pada peningkatan hasil belajar dan kesesuaian media dengan prinsip teori kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran menggunakan komik strip;
2. Menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah penggunaan media komik strip;
3. Meninjau kontribusi visual komik strip terhadap proses berpikir siswa berdasarkan teori belajar kognitif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang menekankan pemahaman mendalam terhadap proses pembelajaran serta perubahan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara informal, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

### **Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 005 Singkep Pesisir pada mata pelajaran IPAS. Subjek penelitian adalah 23 siswa yang memiliki karakteristik heterogen dalam kemampuan akademik.

### **Prosedur Penelitian**

#### **Perencanaan Pembelajaran**

Guru menyusun media komik strip sesuai kurikulum dan subtema ekosistem. Komik terdiri atas panel-panel cerita dengan karakter anak-anak yang menyajikan fenomena IPAS secara kontekstual. Validasi dilakukan oleh ahli media dan guru sejawat untuk memastikan kelayakan konten dan visual.

### **Pelaksanaan Pembelajaran**

Pembelajaran berlangsung melalui tiga tahap:

1. Aktivasi pengetahuan awal: siswa membaca komik secara mandiri dan berkelompok.
2. Eksplorasi konsep: siswa berdiskusi mengenai isi cerita, fenomena dalam komik, dan konsep IPAS terkait.
3. Elaborasi dan aplikasi: guru memberikan lembar kerja pemahaman konsep dan menyampaikan penjelasan tambahan berdasarkan alur komik.

### **Evaluasi dan Analisis**

Evaluasi dilakukan melalui:

1. Pre-test sebelum pembelajaran menggunakan komik,
2. Post-test setelah pembelajaran,
3. Analisis peningkatan hasil belajar menggunakan perhitungan N-gain,
4. Observasi aktivitas siswa untuk melihat keterlibatan kognitif dan afektif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan pelaksanaan penelitian menggunakan media komik strip pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 005 Singkep Pesisir, diperoleh data kuantitatif melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Nilai rata-rata pre-test menunjukkan skor sebesar 59,10, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 81,40. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan adanya perubahan capaian akademik siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis komik strip. Perhitungan nilai peningkatan menggunakan rumus N-Gain menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,54, yang dikategorikan sebagai sedang menuju tinggi.

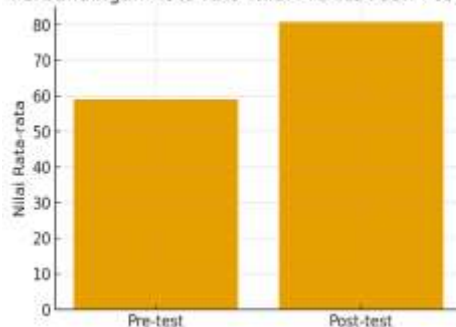
**Tabel 1.** Data Kuantitatif Hasil Belajar

No.	Komponen	Rata-Rata
1.	Pre-test	59,10
2.	Post-test	81,40
3.	N-Gain	0,54 (kategori sedang-tinggi)

Distribusi capaian nilai N-Gain menunjukkan bahwa 75% siswa berada pada kategori sedang, dan 25% berada pada kategori tinggi, sehingga tidak ada siswa yang mengalami penurunan hasil atau tetap pada kategori rendah. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan komik strip memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ekosistem pada mata pelajaran IPAS.

Selain data kuantitatif, hasil observasi kualitatif menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan signifikan. Pada kelas sebelum penggunaan komik strip, hanya sekitar 30–40% siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan selama pembelajaran. Namun, setelah penggunaan media komik strip, tingkat keterlibatan siswa meningkat menjadi 80–90%. Siswa terlihat lebih antusias membaca isi komik, berdiskusi dengan teman, serta memberikan respon terhadap pertanyaan guru.

Perbandingan Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test



**Gambar 1.** Perbandingan Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test

Guru juga melaporkan perubahan perilaku belajar siswa, terutama dalam aspek:

1. fokus atensi pada materi visual,
2. peningkatan motivasi membaca, dan
3. kemampuan memahami isi wacana melalui konteks cerita dan ilustrasi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik strip memiliki efek kognitif, afektif, dan motivasional terhadap proses pembelajaran.

### **Pembahasan**

Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media komik strip dapat dijelaskan dari perspektif teori kognitif. Menurut Piaget, siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret, dimana pembelajaran yang berbasis visual, kontekstual, dan naratif membantu proses internalisasi konsep karena sesuai dengan cara kerja kognitif mereka. Komik strip yang menggabungkan teks dan gambar berfungsi sebagai *dual coding stimulus*, sebagaimana dikemukakan Paivio dalam teori *Dual Coding*, bahwa informasi yang dipersepsikan melalui jalur verbal dan visual akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang.

Media komik strip juga memenuhi prinsip pembelajaran bermakna menurut Ausubel, yaitu kemampuan menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Dalam penelitian ini, alur cerita pada komik dibuat linear sehingga siswa dapat menghubungkan pengalaman nyata dengan konteks akademik melalui tokoh dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini mempermudah transfer pengetahuan karena informasi diproses melalui konteks pengalaman, bukan sekadar hafalan materi.

Secara psikopedagogis, penggunaan media komik strip memberikan efek peningkatan motivasi belajar. Menurut teori motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), media yang menarik perhatian dan relevan dengan pengalaman siswa mampu meningkatkan keingintahuan, menurunkan kecemasan akademik, dan menciptakan pengalaman belajar positif. Kondisi ini terlihat pada perubahan perilaku siswa yang sebelumnya pasif menjadi aktif berdiskusi dan memberikan respon.

Hasil penelitian ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya, seperti Freddy (2018), Oktaviani & Ramadhani (2023), dan Taufik et al. (2023), yang menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan minat baca, pemahaman konsep, serta hasil belajar pada mata pelajaran IPA dan IPAS.

Selain itu, komik strip dinilai efektif karena menyediakan representasi visual yang memungkinkan terjadinya *scaffolding kognitif*. Dalam pembelajaran ini, gambar berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa untuk memprediksi makna teks, menjelaskan urutan proses, serta menafsirkan konsep abstrak seperti rantai makanan dan keseimbangan ekosistem. Dengan adanya dukungan visual, beban kognitif siswa menjadi lebih ringan, sehingga memungkinkan mereka untuk fokus pada integrasi konsep, bukan hanya decoding informasi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa media komik strip bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan visual, tetapi sebagai media pembelajaran yang potensial dalam meningkatkan hasil belajar, relevansi konteks, dan keterlibatan siswa secara aktif.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media komik strip dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 005 Singkep Pesisir, dapat disimpulkan bahwa media ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dari skor pre-test sebesar 59,10 menjadi post-test sebesar 81,40 serta nilai rata-rata N-gain sebesar 0,54 yang termasuk dalam kategori sedang menuju tinggi. Selain peningkatan kognitif, penggunaan komik strip juga memberikan kontribusi pada aspek afektif dan motivasional siswa yang terlihat melalui peningkatan partisipasi, ketertarikan membaca materi, serta kemampuan memahami konsep melalui konteks cerita. Temuan ini menguatkan bahwa media komik strip tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian konten visual, melainkan juga sebagai alat pedagogis yang mampu mengoptimalkan proses pembelajaran berbasis teori kognitif dengan menyesuaikan karakteristik perkembangan peserta didik. Dengan demikian, media komik strip layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain yang membutuhkan dukungan visual dan konteks naratif.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN 005 Singkep Pesisir yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, serta guru kelas dan seluruh siswa kelas V yang terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada validator ahli media dan rekan sejawat yang telah memberikan masukan konstruktif pada proses pengembangan dan penyempurnaan media komik strip. Tidak lupa, peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak akademik Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka atas dukungan moral dan bimbingan ilmiah selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran dan penelitian selanjutnya.

#### REFERENSI

- Freddy Widya Ariesta. (2018). *Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 23–32.
- Miftah Oktaviani & Sulistyani P. Ramadhani. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56.
- Muhammad Taufik, Hamsi Mansur, & Agus Salim. (2023). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Kognitif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 4(1), 20–28 [ppjp.ulm.ac.id](http://ppjp.ulm.ac.id).
- Nuraini Yuliandari & Yeni Firdaus. (2020). *Pengembangan Media Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-Nilai Karakter bagi Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. *InovTech: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 97–104.
- Nova Novitasari. (2020). *Comic Strips in ELT: Revisiting “The When and How”*. *GEELJ: Journal on English Language Teaching*, 7(2), 269–282.
- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 37–50.
- Nurhadi, N. (2020). *Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran*. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1), 77–95.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Komik Pembelajaran Tematik Terpadu SD Kelas Rendah*. Remaja Rosdakarya.
- Ratumanan, I. (2004). *Kurma: Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Prastowo, A. (2012). *Komik Ipa Petualangan Si Kancil Mengamati Pengelompokan MakhluK Hidup*. Yogyakarta: DIVA Press.