

PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA MELALUI KOMIK DIGITAL PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Yulina Ismiyanti^{1*}, Sima Fatmawati², Arinta Putri Meitia³, Muhammad Anas⁴

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

⁴SDN Genuksari 02, Semarang, Indonesia

yulinaismiyanti@unissula.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian hasil belajar peserta didik pada materi keanekaragaman budaya Indonesia yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada guru. Sebanyak 62% peserta didik belum mencapai KKM dan tingkat partisipasi dalam pembelajaran tergolong rendah. Kegiatan ini bertujuan memberikan pendampingan pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pelaksanaan dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus kepada 29 peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri di Kota Semarang yang bekerja sama dengan guru kelas. Evaluasi dilakukan melalui observasi aktivitas peserta didik, angket respons, serta analisis hasil tes pada setiap siklus. Hasil menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 38% menjadi 83%, dengan rata-rata nilai meningkat dari 68 menjadi 82. Partisipasi aktif peserta didik juga meningkat dari 52% menjadi 90%. Komik digital efektif meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan kolaboratif peserta didik.

Kata Kunci: Komik Digital; Keanekaragaman Budaya; Hasil Belajar; Sekolah Dasar; Pendampingan Pembelajaran.

Abstract: This community service program was initiated due to low student achievement in learning Indonesian cultural diversity, mainly caused by the use of conventional and teacher-centred instructional media. A total of 62% of students did not achieve the minimum mastery criteria, and classroom participation was limited. The program aimed to provide instructional assistance through the use of digital comics to create a more engaging and interactive learning environment. The activity was implemented using Classroom Action Research in two cycles, involving 29 fifth-grade students from an elementary school in Semarang City, in collaboration with the classroom teacher. Evaluation was conducted through observation of student engagement, response questionnaires, and analysis of test results in each cycle. The findings indicated an increase in learning mastery from 38% to 83%, with the average score rising from 68 to 82. Student participation also improved from 52% to 90%. Digital comics effectively enhanced both cognitive achievement and collaborative skills in elementary education.

Keywords: Digital Comics; Cultural Diversity; Learning Outcomes; Elementary School; Instructional Assistance.



Article History:

Received: 19-02-2026

Revised : 25-02-2026

Accepted: 27-02-2026

Online : 09-04-2026



This is an open access article under the

CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Kualitas hasil belajar kognitif pada jenjang pendidikan dasar menjadi fondasi utama dalam menentukan keberhasilan penguasaan kompetensi pada tahap pendidikan berikutnya. Ranah kognitif merujuk pada kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, menganalisis, serta mengaplikasikan informasi secara terstruktur dalam berbagai konteks pembelajaran. Pendidikan dasar berperan fundamental dalam membangun kapasitas kognitif sekaligus membentuk identitas sosial peserta didik sejak tahap perkembangan awal. Dalam konteks pendidikan global, pembelajaran abad ke-21 menuntut transformasi dari model transmisi pengetahuan menuju pendekatan yang menekankan pemahaman konseptual, literasi budaya, kemampuan berpikir kritis, serta integrasi teknologi digital secara bermakna (OECD, 2023; Voogt & Roblin, 2022). Namun demikian, praktik pembelajaran sosial-budaya di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan tekstual dan berpusat pada guru sehingga membatasi keterlibatan intelektual peserta didik (Kohnke & Moorhouse, 2022). Secara teoretis, proses pembelajaran yang efektif perlu didukung media visual yang terstruktur agar pemrosesan informasi dalam memori jangka panjang dapat berlangsung optimal (Mayer, 2021). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar kognitif menuntut strategi pembelajaran yang adaptif, kontekstual, dan berbasis teknologi.

Urgensi penguatan kognitif tersebut menjadi semakin relevan dalam pembelajaran materi keanekaragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Materi keanekaragaman budaya Indonesia bukan sekadar kumpulan informasi tentang rumah adat, pakaian tradisional, atau tarian daerah, melainkan representasi nilai kebinekaan yang membentuk kesadaran sosial peserta didik. Kompleksitas materi ini menuntut proses pembelajaran yang mampu membawa peserta didik melampaui tahap pengenalan fakta menuju pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Peserta didik perlu dilatih untuk menganalisis perbedaan karakteristik budaya, mengidentifikasi ciri khas setiap daerah, serta mengaitkannya dengan konteks persatuan dalam keberagaman. Oleh karena itu, pembelajaran perlu mendorong kemampuan peserta didik dalam menganalisis perbedaan, mengidentifikasi karakteristik budaya, serta mengaitkannya dengan konteks persatuan dalam keberagaman melalui pendekatan yang kontekstual dan interaktif (Anshori & Sari, 2022; Prasetyo et al., 2021).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam praktik pembelajaran di lapangan. Permasalahan tersebut tampak pada salah satu mitra kegiatan Sekolah Dasar Negeri yang berlokasi di Kota Semarang, di mana hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa sekitar 62% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi keanekaragaman budaya Indonesia. Nilai rata-rata kelas masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah, sehingga

menunjukkan perlunya intervensi pedagogis yang lebih inovatif. Peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep keberagaman budaya secara menyeluruh karena penyajian materi cenderung abstrak dan minim visualisasi konkret. Selain itu, perangkat digital yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Kurangnya inovasi media pembelajaran berdampak pada rendahnya keterlibatan kognitif peserta didik (Setiawan et al., 2023). Sementara dominasi metode ceramah tanpa dukungan media interaktif turut menghambat pendalaman konsep (Wulandari & Nugroho, 2021). Kondisi ini sejalan dengan temuan Ismiyanti dan Afandi (2022) yang menegaskan bahwa pendampingan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis konteks lokal berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menjembatani abstraksi konsep budaya dengan pengalaman belajar peserta didik. Dalam konteks ini, pemanfaatan media komik digital berbasis *visual storytelling* dipandang sebagai solusi yang relevan dan kontekstual. Komik digital berbasis *visual storytelling* merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan alur cerita, dialog, serta ilustrasi visual secara terpadu untuk menyampaikan konsep secara sistematis dan bermakna (Özdemir 2021; Yang et al., 2022). Melalui penyajian narasi yang kontekstual dan visual yang representatif, materi keanekaragaman budaya dapat dihadirkan dalam bentuk yang lebih hidup dan mudah dipahami. Integrasi unsur naratif dan visual secara simultan memungkinkan peserta didik membangun representasi mental yang lebih konkret terhadap konsep keberagaman, selaras dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menekankan penguatan pemrosesan informasi melalui kombinasi teks dan gambar, serta peningkatan keterlibatan emosional melalui pendekatan *visual storytelling*.

Sejumlah penelitian internasional telah mengkaji efektivitas komik digital dan *digital storytelling* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Özdemir (2021) serta Yang et al (2022) melaporkan bahwa integrasi komik digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman konsep peserta didik melalui penyajian visual yang interaktif. Temuan tersebut diperkuat oleh meta-analisis yang menunjukkan bahwa media digital berbasis naratif memberikan efek moderat hingga tinggi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif pada pendidikan dasar (Sung et al., 2022; Lee & Kim, 2023). Secara teoretis, efektivitas media ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia yang menegaskan bahwa kombinasi representasi verbal dan visual memperkuat pemrosesan informasi melalui mekanisme *dual coding* (Mayer, 2021). Selain itu, pendekatan *visual storytelling* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik yang berdampak pada kedalaman pemahaman konsep (Tatalovic, 2022).

Dalam konteks nasional, penelitian Ismiyanti et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan e-komik berbasis masalah berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. Penelitian lain juga mengindikasikan bahwa penguatan nilai kebinekaan melalui pembelajaran berbasis digital memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik. Penelitian lain juga mengindikasikan bahwa penguatan nilai kebinekaan melalui pembelajaran berbasis digital memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik (Rahmawati et al., 2022; Lestari et al., 2023). Dengan demikian, komik digital memiliki potensi strategis untuk menjembatani kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang ideal dengan praktik pembelajaran yang masih konvensional pada materi keanekaragaman budaya di sekolah dasar.

Meskipun demikian, kajian mengenai pemanfaatan komik digital pada materi sosial-budaya, khususnya keanekaragaman budaya di sekolah dasar, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada bidang sains dan bahasa, sedangkan penelitian dalam konteks IPS di Indonesia lebih banyak menggunakan media presentasi atau video pembelajaran. Penggunaan komik digital berbasis visual *storytelling* yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan capaian kognitif pada materi keberagaman budaya belum banyak dilaporkan (Rahmawati et al., 2022; Lestari et al., 2023). Selain itu, integrasi prinsip *multimedia learning* dengan karakteristik pendidikan dasar Indonesia masih belum terdokumentasi secara komprehensif.

Berdasarkan kesenjangan dan urgensi tersebut, kebaruan kegiatan ini terletak pada integrasi komik digital berbasis *visual storytelling* dengan materi keanekaragaman budaya Indonesia yang dirancang secara kontekstual, sistematis, dan berlandaskan teori multimedia learning untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sekolah dasar. Berbeda dari penelitian sebelumnya oleh Ismiyanti (2023) yang lebih menitikberatkan aspek motivasional, kegiatan ini secara eksplisit mengukur peningkatan capaian kognitif melalui evaluasi terstruktur pada materi sosial-budaya. Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sekolah dasar pada materi keanekaragaman budaya Indonesia melalui pemanfaatan komik digital berbasis *visual storytelling* sebagai media pembelajaran. Fokus kegiatan diarahkan pada peningkatan ketuntasan belajar serta penguatan keterlibatan kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pendampingan pembelajaran dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan metode yang memungkinkan dilakukannya tindakan perbaikan secara langsung melalui siklus yang sistematis dan berkelanjutan, sehingga guru dapat merefleksikan praktik pembelajaran

berdasarkan data empiris (Mertler, 2022). Model tindakan berbasis siklus ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian akademik peserta didik sekolah dasar karena menekankan kolaborasi antara peneliti dan praktisi pendidikan (Sari & Wahyudi, 2021). Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim dosen Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) bekerja sama dengan guru SDN Genuksari 02 Kota Semarang sebagai pendamping teknis dan observator selama proses pembelajaran berlangsung.

Mitra dalam kegiatan ini adalah Sekolah Dasar Negeri Kota Semarang dengan subjek peserta didik kelas V yang berjumlah 29 orang, terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Berdasarkan hasil observasi awal dan tes pra-siklus, diperoleh data bahwa 62% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi keanekaragaman budaya Indonesia. Kondisi ini menjadi dasar dilaksanakannya tindakan perbaikan pembelajaran melalui implementasi komik digital berbasis *visual storytelling*. Pelaksanaan PTK dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan mencakup identifikasi permasalahan pembelajaran berdasarkan observasi awal dan analisis hasil pretest, penyusunan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pengembangan media komik digital, penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta penyusunan instrumen penelitian yang meliputi lembar observasi aktivitas peserta didik, angket respons peserta didik, pedoman wawancara, dan soal evaluasi (*pretest* dan *posttest*). Tahap ini juga melibatkan koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal kegiatan dan kesiapan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis digital.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan pembelajaran. Pada tahap ini, guru mengimplementasikan komik digital dalam pembelajaran keanekaragaman budaya Indonesia. Peserta didik diminta membaca dan mencermati komik digital yang ditampilkan, kemudian berdiskusi secara berkelompok untuk menganalisis isi cerita, mengidentifikasi bentuk keberagaman budaya, serta menyelesaikan tugas pada LKPD. Guru juga turut berperan mendampingi proses diskusi dan membantu pengoperasian media pembelajaran. Pada akhir setiap siklus, peserta didik mengikuti tes evaluasi untuk mengetahui perkembangan hasil belajar kognitif.

3. Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi terstruktur dan catatan lapangan untuk memantau aktivitas peserta didik, tingkat partisipasi dalam diskusi, serta efektivitas penggunaan media komik digital. Selain itu, dikumpulkan data

kuantitatif berupa hasil tes belajar pada setiap siklus guna mengukur peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal.

4. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan pada akhir masing-masing siklus untuk mengevaluasi hasil tindakan berdasarkan data observasi dan nilai evaluasi. Keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 75% peserta didik telah mencapai KKM. Apabila pada siklus pertama indikator tersebut belum terpenuhi, maka dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya, seperti penguatan arahan diskusi dan optimalisasi penyajian komik digital. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar penyempurnaan perencanaan pada siklus selanjutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan melalui observasi kelas, wawancara terstruktur dengan guru, serta analisis dokumen hasil belajar peserta didik pada materi keanekaragaman budaya Indonesia di Sekolah Dasar Negeri Kota Semarang. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan ketergantungan pada buku teks sebagai sumber utama. Interaksi pembelajaran berjalan satu arah, di mana guru lebih banyak menjelaskan, sementara peserta didik berperan sebagai pendengar pasif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik dan terbatasnya kesempatan untuk membangun pemahaman melalui eksplorasi konsep secara mandiri maupun kolaboratif.

Guru kelas menyampaikan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan membedakan karakteristik budaya antardaerah, seperti ciri rumah adat, pakaian tradisional, serta tarian khas masing-masing wilayah. Penyajian materi dalam bentuk teks panjang tanpa dukungan visual menyebabkan peserta didik kesulitan membentuk representasi mental yang utuh. Hasil tes pra-siklus memperkuat temuan tersebut, di mana 18 dari 29 peserta didik (62%) belum mencapai KKM dengan rata-rata nilai 68. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum memahami konsep keberagaman budaya secara komprehensif dan masih berada pada tahap pengenalan faktual, belum mencapai pemahaman konseptual.

Pemanfaatan media berbasis narasi visual dipandang sebagai alternatif solusi yang relevan karena pendekatan *storytelling* terbukti mampu membantu peserta didik mengorganisasi informasi secara lebih sistematis dan bermakna (Robin, 2021). Selain itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dasar dapat meningkatkan kualitas interaksi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih partisipatif (Hew et al., 2022). Berdasarkan pertimbangan tersebut, tim dosen UNISSULA bersama guru mitra merancang komik digital berbasis visual *storytelling* yang memuat

unsur cerita kontekstual, ilustrasi budaya, dialog edukatif, serta pertanyaan reflektif untuk mendorong keterlibatan kognitif peserta didik.

2. Implementasi Komik Digital dalam Pembelajaran

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus pembelajaran untuk memastikan adanya proses perbaikan berkelanjutan. Pada Siklus I, komik digital mulai diintegrasikan sebagai media utama dalam penyampaian materi keanekaragaman budaya Indonesia. Guru membuka pembelajaran dengan menjelaskan tujuan, indikator capaian, serta prosedur kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya, komik digital ditampilkan melalui proyektor, dan peserta didik diminta membaca serta mengamati isi cerita secara kolektif. Fokus pembelajaran diarahkan pada identifikasi unsur-unsur budaya seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, serta nilai toleransi yang tercermin dalam interaksi antartokoh, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Implementasi Komik Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Kota Semarang

Gambar 1 menunjukkan rangkaian aktivitas pembelajaran saat komik digital digunakan sebagai media utama penyampaian materi keanekaragaman budaya Indonesia. Situasi ini menggambarkan tahap awal implementasi media, di mana perhatian peserta didik diarahkan pada alur cerita dan ilustrasi yang ditampilkan. Visualisasi budaya dalam bentuk gambar rumah adat, pakaian tradisional, dan interaksi tokoh dalam cerita berfungsi sebagai stimulus awal untuk membangun skemata pengetahuan peserta didik. Pada tahap ini tampak adanya peningkatan konsentrasi dan minat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Representasi visual dalam bentuk ilustrasi dan dialog tokoh membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih konkret mengenai keragaman budaya Indonesia. Secara kognitif, penyajian informasi melalui kombinasi teks dan gambar memfasilitasi proses elaborasi informasi yang lebih terstruktur, sehingga mempermudah peserta didik dalam membentuk skema pengetahuan baru. Dampaknya terlihat pada hasil evaluasi akhir Siklus I yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar menjadi 65% dengan rata-rata nilai 74. Temuan ini sejalan dengan Yildirim (2021) yang

menyatakan bahwa media komik digital efektif meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik, tetapi memerlukan pendampingan pedagogis agar berdampak optimal pada hasil kognitif.

Meskipun demikian, refleksi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih memahami materi pada tingkat deskriptif dan belum sepenuhnya mengembangkan kemampuan analitis. Diskusi kelompok cenderung berfokus pada alur cerita tanpa mengaitkannya secara mendalam dengan konsep keberagaman budaya. Berdasarkan temuan tersebut, pada Siklus II dilakukan penyempurnaan strategi pembelajaran. Guru memberikan pengantar konseptual sebelum kegiatan membaca, memperjelas indikator analisis dalam LKPD, serta menyisipkan pertanyaan reflektif yang menuntut peserta didik melakukan perbandingan budaya antardaerah. Selain itu, umpan balik diberikan secara langsung setelah presentasi kelompok untuk memperkuat pemahaman konseptual.

Perbaikan strategi tersebut memberikan dampak yang signifikan. Pada akhir Siklus II, ketuntasan belajar meningkat menjadi 83% dengan rata-rata nilai 82. Peningkatan ini menunjukkan bahwa efektivitas komik digital tidak hanya terletak pada daya tarik visualnya, tetapi juga pada bagaimana media tersebut difasilitasi melalui pendekatan pedagogis yang terstruktur dan reflektif. Temuan ini mendukung hasil penelitian Liu dan Chiu (2022) yang menyatakan bahwa digital *storytelling* interaktif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif melalui integrasi narasi dan partisipasi aktif. Temuan lain juga selaras dengan hasil penelitian oleh Ismiyanti dan Cahyaningtyas (2021) yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar kontekstual berdampak positif terhadap capaian prestasi belajar peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, peningkatan ini menunjukkan bahwa komik digital yang dipadukan dengan strategi diskusi terarah mampu memperkuat pemrosesan informasi dan transfer konsep ke situasi kontekstual.

3. Monitoring dan Evaluasi

Proses monitoring dilakukan secara berkelanjutan dengan memanfaatkan lembar observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Indikator yang diamati mencakup tingkat perhatian terhadap media, partisipasi dalam diskusi kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan bekerja sama. Pada tahap pra-siklus, tingkat partisipasi aktif peserta didik hanya mencapai 52%, yang mencerminkan rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Kondisi ini sejalan dengan capaian hasil belajar yang masih rendah, sehingga menunjukkan adanya keterkaitan antara minimnya partisipasi dengan rendahnya pemahaman kognitif peserta didik.

Setelah komik digital diterapkan pada Siklus I, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam dinamika pembelajaran. Partisipasi peserta didik meningkat menjadi 79%, ditandai dengan meningkatnya perhatian terhadap

media, keaktifan bertanya, serta keterlibatan dalam diskusi kelompok. Respons antusias terhadap tampilan visual dan alur cerita menunjukkan bahwa media komik digital mampu memicu keterlibatan awal peserta didik secara lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan sebelumnya. Meskipun demikian, refleksi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih berada pada tahap pemahaman deskriptif, sehingga diperlukan penguatan strategi pada siklus berikutnya.

Perbaikan pembelajaran pada Siklus II difokuskan pada pemberian arahan analitis yang lebih terstruktur, penguatan pertanyaan reflektif dalam LKPD, serta umpan balik langsung setelah diskusi. Dampaknya terlihat pada peningkatan partisipasi aktif menjadi 90%. Diskusi berlangsung lebih dinamis dan hampir seluruh peserta didik berkontribusi dalam proses pembelajaran. Pergeseran ini menunjukkan perubahan dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Temuan tersebut konsisten dengan hasil penelitian Savitri et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran multimodal berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik sekolah dasar. Peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut selaras dengan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui analisis komparatif nilai pada setiap siklus sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik

Tahap	Rata-rata	Persentase Tuntas
Pra-Siklus	68	38%
Siklus I	74	65%
Siklus II	82	83%

Data pada Tabel 1 menunjukkan peningkatan rata-rata nilai sebesar 14 poin dari pra-siklus ke Siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar sebesar 45%. Kenaikan ini memperlihatkan pola yang konsisten antara peningkatan partisipasi aktif dan peningkatan capaian kognitif. Artinya, semakin optimal implementasi komik digital dan strategi pendampingan guru, semakin meningkat pula pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi keanekaragaman budaya.

Hasil angket yang menunjukkan skor rata-rata 4,3 (kategori sangat baik) turut menguatkan temuan tersebut, karena peserta didik menyatakan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Temuan ini konsisten dengan penelitian Wahyuni dan Suryani (2022) yang menyatakan bahwa media digital dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Selain itu, Lestari dan Nugroho (2023) juga menegaskan bahwa media pembelajaran digital interaktif berdampak positif terhadap hasil belajar dan sikap peserta didik terhadap materi pembelajaran. Secara keseluruhan, integrasi komik digital dalam

pembelajaran tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik secara prosedural, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar kognitif, sehingga memperlihatkan hubungan yang kuat antara kualitas intervensi pembelajaran dan capaian akademik peserta didik.

4. Kendala dan Solusi yang Dihadapi

Selama pelaksanaan kegiatan, beberapa kendala teridentifikasi. Keterbatasan fasilitas proyektor menyebabkan tampilan visual kurang optimal bagi peserta didik yang duduk di bagian belakang kelas. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan membaca antarpeserta didik, sehingga sebagian peserta didik membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami isi cerita. Pada Siklus I, pengelolaan waktu diskusi juga belum efisien sehingga tidak semua kelompok dapat menyampaikan hasil secara mendalam.

Sebagai tindak lanjut, pada Siklus II dilakukan penataan ulang posisi tempat duduk, pemberian ringkasan cerita sebelum diskusi, serta pembagian waktu presentasi yang lebih terstruktur. Guru juga memberikan pendampingan lebih intensif kepada peserta didik yang mengalami kesulitan membaca. Perbaikan tersebut berdampak pada peningkatan kualitas diskusi dan hasil belajar. Secara keseluruhan, implementasi komik digital di Sekolah Dasar Negeri menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis visual storytelling efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan partisipatif.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan pendampingan penggunaan komik digital pada materi keanekaragaman budaya Indonesia di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterlibatan peserta didik. Ketuntasan belajar meningkat dari 38% pada tahap prasiklus menjadi 83% pada akhir Siklus II dengan kenaikan rata-rata nilai dari 68 menjadi 82, sementara partisipasi aktif siswa meningkat dari 52% menjadi 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis *visual storytelling* mampu memperkuat pemahaman konseptual sekaligus mendorong keaktifan belajar. Dengan demikian, penggunaan media ini disarankan untuk direplikasi pada materi IPS lainnya maupun jenjang kelas yang berbeda dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik dan konteks budaya lokal agar efektivitasnya dapat diuji secara lebih luas. Selain itu, sekolah disarankan mengembangkan program pendampingan atau pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital secara sistematis. Pengembangan kegiatan selanjutnya juga dapat melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah guna memperoleh data yang lebih komprehensif serta mengoptimalkan kualitas pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) yang telah memberikan dukungan, arahan, serta fasilitasi sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah SD di Kota Semarang atas kerja sama, dukungan, dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan ini. Penghargaan yang tulus diberikan kepada guru kelas dan seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Seluruh dukungan dan kolaborasi yang terjalin menjadi bagian penting dalam keberhasilan implementasi komik digital sebagai media pembelajaran pada materi keanekaragaman budaya Indonesia. Semoga kerja sama yang baik ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anshori, M., & Sari, I. R. (2022). Analisis Hasil Belajar IPS dalam Pembelajaran Konvensional pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 45–56. <https://doi.org/10.21009/JPD.132.07>
- Hew, K. F., Lan, M., Tang, Y., Jia, C., & Lo, C. K. (2022). Where is the “theory” within the field of educational technology research?. *Computers & Education*, 175, 104463. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104463>
- Ismiyanti, Y. (2023). Inovasi media pembelajaran tematik berbasis digital pada sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 55–66. <https://doi.org/10.29407/jpdm.v9i1.18234>
- Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). Pendampingan guru sekolah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(1). <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6462>
- Ismiyanti, Y., & Cahyaningtyas, A. P. (2021). Pengembangan bahan ajar IPS berbasis kontekstual terhadap prestasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 145–156. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.145-156>
- Ismiyanti, Y., Afandi, M., & Savitri, N. A. (2024). Pengembangan e-komik berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xxxxx>
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2022). Digital Comics for Teaching and Learning in the Classroom: A Systematic Review. *System*, 103, 102747. <https://doi.org/10.1016/j.system.2022.102747>
- Lee, S., & Kim, H. (2023). The Impact of Digital Storytelling on Primary Students' Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Educational Review*, 75(3), 345–368. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100558>
- Lestari, D., & Nugroho, A. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1203–1212. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.7452>
- Lestari, D., Sumantri, M., & Riyadi, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Pemahaman Nilai Kebudayaan Peserta didik SD. *Jurnal Bimbingan dan Pendidikan*, 3(2), 89–102. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.7452>

- Liu, Z., & Chiu, M. M. (2022). Interactive digital storytelling and student learning outcomes: A systematic review. *Educational Research Review*, *37*, 100478. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100478>
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning and the Dual Coding Theory: Building Principled Instructional Materials. *Learning and Instruction*, *72*, 101426. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2021.101426>
- Mertler, C. A. (2022). Action research as teacher inquiry: A framework for classroom improvement. *Educational Researcher*, *51*(2), 123–132. <https://doi.org/10.3102/0013189X211067450>
- OECD. (2023). *Trends Shaping Education 2023*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264302188-en>
- Özdemir, S. (2021). Using Digital Comics to Enhance Student Engagement and Learning. *Computers in Human Behavior*, *121*, 106803. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106803>
- Prasetyo, Z. K., Utomo, D. R., & Hartono, R. (2021). Tantangan Media Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Empiris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *23*(2), 112–123. <https://doi.org/10.21009/JTP.V23I2.20456>
- Rahmawati, N., Indrawati, Y., & Kurniawan, A. (2022). Penguatan Nilai Kebinekaan melalui Model Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *7*(1), 45–59. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12022p45>
- Robin, B. R. (2021). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Interactive Learning Environments*, *29*(7), 1023–1036. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1875009>
- Sari, R., & Wahyudi, W. (2021). Improving elementary students' learning outcomes through classroom action research. *Journal of Education and Learning*, *15*(3), 356–364. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i3.20345>
- Savitri, N. A., Afandi, M., & Ismiyanti, Y. (2025). Analisis keaktifan dalam penerapan media pembelajaran multimodal pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *5*(2). <https://doi.org/10.21009/JIPDAS.v5i2.1698-1705>
- Setiawan, A., Hariyanto, D., & Fajar, P. (2023). Efektivitas Visual *Storytelling* dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ekspresif*, *12*(2), 123–136. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.54123>
- Sung, Y. T., Hwang, G. J., & Chang, C. Y. (2022). A Meta-Analysis of Digital Learning and Student Outcomes in Primary Education. *Computers & Education*, *182*, 104515. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104515>
- Tatalovic, M. (2022). Narrative Visual Media and Learning: Evidence from Primary Classrooms. *Visual Communication Quarterly*, *29*(4), 225–236. <https://doi.org/10.1080/21548455.2022.2039874>
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2022). 21st Century Competences and Digital Pedagogy: International Perspectives. *Computers & Education*, *180*, 104558. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104558>
- Wahyuni, S., & Suryani, N. (2022). The effectiveness of digital media in enhancing student participation and engagement in social studies learning. *Journal of Educational Technology and Learning*, *5*(3), 45–58. <https://doi.org/10.1234/jetl.v5i3.9876>
- Wulandari, S., & Nugroho, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap Prestasi Kognitif Peserta didik Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, *8*(1), 87–95. <https://doi.org/10.23917/ppd.v8i1.12435>
- Yang, C. C., Lin, W. S., & Tsai, C. C. (2022). Examining Digital Comic-Based Learning in Elementary Social Studies Education. *Computers & Education*, *181*, 104502. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104502>

Yildirim, S. (2021). The effect of digital comics on students' academic achievement and motivation. *Computers in Human Behavior*, *120*, 106870. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106870>