

PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL DALAM LEMBAR KERJA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PEMAHAMAN KONSEP IPA PADA SISWA KELAS 6 SD NEGERI 1 PANGKUNG KARUNG

Ni Komang Sri Wahyu Tistari¹, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastya Dewi³

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

wahyutistari@gmail.com¹ iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id² pendidikan.dasar500@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui penggunaan media komik digital dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) pada siswa kelas VI SD Negeri Pangkung Karung. Permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPA menjadi latar belakang penelitian ini. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa dari 53,75% menjadi 86,75% serta peningkatan pemahaman konsep IPA dari 15,4% ke 76,9% dalam kategori tinggi. Penggunaan komik digital terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media komik digital dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan.

Kata kunci: komik digital, lembar kerja peserta didik, motivasi belajar, pemahaman konsep, IPA, sekolah dasar

THE USE OF DIGITAL COMICS IN STUDENT WORKSHEETS TO ENHANCE MOTIVATION AND CONCEPTUAL UNDERSTANDING IN SCIENCE AMONG SIXTH-GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 1 PANGKUNG KARUNG

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve student motivation and conceptual understanding in science learning by utilizing digital comic media in student worksheets (LKPD) for sixth-grade students at SD Negeri Pangkung Karung. The study was motivated by the low level of student interest and comprehension in science subjects. The research employed a classroom action research method based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles with phases of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and learning outcome tests. The results showed a significant improvement in students' learning motivation from 53.75% to 86.75% and an increase in conceptual understanding from 15.4% to 76.9% in the high category. The use of digital comics proved effective as an innovative learning medium that supports active and engaging student participation. This study recommends the integration of digital comic media in elementary science learning to enhance educational quality.

Keywords: digital comic, student worksheet, learning motivation, conceptual understanding, science, elementary school

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran penting dalam pendidikan dasar karena bertujuan membentuk kemampuan berpikir rasional, kritis, serta sistematis sejak dini. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah rendahnya minat dan semangat belajar siswa, serta kurangnya pemahaman terhadap konsep-konsep dasar IPA. Hal ini dapat ditemukan di SD Negeri 1 Pangkung Karung pada siswa kelas VI, di mana hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa belum menguasai materi IPA secara komprehensif dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Fenomena tersebut mencerminkan kondisi faktual bahwa proses belajar IPA belum berlangsung secara efektif. Pembelajaran yang masih berfokus pada metode ceramah dan penggunaan buku teks secara satu arah menjadikan siswa kurang termotivasi dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Dampaknya, hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan. Penelitian oleh Wulandari, Nugroho, & Utama (2020) menunjukkan bahwa penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran IPA sering kali tidak memfasilitasi pemahaman siswa secara mendalam karena minimnya media pembelajaran yang konkret.

Sementara itu, atau kondisi yang seharusnya terwujud adalah pembelajaran IPA yang interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah. Untuk mencapainya, perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan arah pengembangan pendidikan nasional adalah pemanfaatan teknologi

digital dalam proses belajar-mengajar. Sejalan dengan kebijakan transformasi digital yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, pemanfaatan media digital seperti komik digital menjadi alternatif solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Komik digital menawarkan visual yang atraktif dan penyajian informasi melalui narasi yang dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan lebih mudah (Sari & Rusman, 2019).

Komik digital sendiri merupakan bentuk pengembangan dari media komik konvensional ke dalam format digital interaktif, yang menggabungkan unsur teks, gambar, dan narasi. Dalam praktik pembelajaran, media ini dapat dimasukkan ke dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk memperjelas materi serta meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hasil penelitian oleh Putri & Wibawa (2021) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam LKPD secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar.

Motivasi belajar yang dimaksud dalam konteks ini adalah dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi kesiapan serta kemauan siswa untuk belajar secara aktif. Menurut Schunk, Pintrich, dan Meece (2014), motivasi belajar merupakan proses yang mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar. Sementara itu, pemahaman konsep merujuk pada kemampuan siswa dalam mengaitkan pengetahuan baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya dan mengaplikasikannya dalam berbagai situasi (Novak & Canas, 2008).

Berdasarkan paparan tersebut, penggunaan komik digital dalam LKPD dipandang sebagai strategi tepat untuk menjawab tantangan pembelajaran IPA di kelas VI SD Negeri 1 Pangkung Karung. Penelitian ini bertujuan

untuk mendeskripsikan penerapan media komik digital dalam LKPD dan menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep IPA. Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN (*research methods*)

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep IPA melalui integrasi komik digital dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Model PTK yang diterapkan merujuk pada konsep Kemmis dan McTaggart (1988), yang mencakup empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan ini dilaksanakan secara berulang hingga tercapai hasil pembelajaran yang optimal.

Kegiatan penelitian ini berlangsung di SD Negeri 1 Pangkung Karung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian siswa kelas VI yang berjumlah 26 orang. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil evaluasi pembelajaran sebelumnya yang menunjukkan bahwa motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat kali pertemuan.

Data dikumpulkan melalui beberapa instrumen, yaitu lembar observasi untuk menilai aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran, angket motivasi untuk mengukur aspek afektif belajar siswa, serta tes pemahaman konsep untuk menilai penguasaan materi IPA. Angket motivasi disusun berdasarkan dimensi motivasi internal dan

eksternal menurut teori Self-Determination (Deci & Ryan, 2000), sementara tes pemahaman disusun berdasarkan indikator pemahaman konseptual menurut kurikulum.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi jalannya proses pembelajaran melalui catatan observasi dan hasil refleksi, sedangkan analisis kuantitatif bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil angket dan tes dengan menggunakan perhitungan persentase dan nilai rata-rata.

Langkah awal penelitian dimulai dari fase perencanaan, yang meliputi penyusunan RPP, pengembangan LKPD berbasis komik digital, serta penyiapan instrumen evaluasi. Pada tahap tindakan, guru mengimplementasikan LKPD dalam proses pembelajaran IPA. Selanjutnya, dilakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran, diikuti oleh pengumpulan data melalui angket dan tes. Tahap terakhir adalah refleksi, di mana peneliti menganalisis hasil pelaksanaan untuk perbaikan di siklus berikutnya.

Sebagaimana dinyatakan oleh Suprpto dan Mulyani (2020), pendekatan PTK sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung di kelas, karena memungkinkan guru melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan. Temuan serupa juga disampaikan oleh Iswahyuni et al. (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran IPA dapat memperkuat pengalaman belajar siswa serta mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak.

Dengan rancangan metode seperti ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran utuh tentang efektivitas penggunaan komik digital dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar serta menjadi alternatif inovatif yang aplikatif dalam pembelajaran kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*results and discussion*)

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus tindakan kelas yang dirancang untuk mengevaluasi efektivitas integrasi media komik digital ke dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap konsep IPA. Hasil yang diperoleh berasal dari observasi, angket motivasi, serta tes pemahaman konsep yang dilakukan sebelum dan sesudah tindakan pada masing-masing siklus.

1. Analisis Motivasi Belajar Siswa

Motivasi siswa diukur menggunakan angket yang mencakup indikator minat, perhatian, usaha, dan ketekunan. Data yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang konsisten pada tiap indikator sebagaimana dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Data Peningkatan Motivasi Siswa

Indikator Motivasi	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Minat pada Materi IPA	52%	71%	87%
Fokus dan Perhatian	58%	75%	89%
Upaya dalam Menyelesaikan Tugas	55%	74%	86%
Ketekunan Belajar	50%	70%	85%
Rata-rata Total	53,75%	72,5%	86,75%

Kenaikan ini mencerminkan bahwa penyajian materi melalui komik digital memberi daya tarik visual dan narasi yang mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses belajar. Visualisasi cerita dalam komik juga memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih baik (Sari & Suyatmini, 2021).

2. Pemahaman Konsep IPA

Evaluasi terhadap penguasaan konsep IPA dilakukan melalui tes formatif. Perubahan jumlah siswa berdasarkan kategori nilai terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Data Peningkatan Pemahaman Siswa

Kategori Pemahaman	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Tinggi (≥ 80)	4 siswa	11 siswa	20 siswa
Sedang (60–79)	10 siswa	11 siswa	6 siswa
Rendah (< 60)	12 siswa	4 siswa	0 siswa

Data menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat secara signifikan, di mana siswa yang mencapai kategori tinggi meningkat dari 15,4% menjadi 76,9%. Hilangnya kategori rendah di siklus II menjadi indikator keberhasilan penggunaan media yang menyenangkan dan mendukung proses berpikir kritis siswa.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya. Utami dan Andriyani (2020) melaporkan bahwa penggunaan media visual interaktif, seperti komik, memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak IPA melalui narasi kontekstual. Astutik et al. (2019) juga menekankan bahwa media komik meningkatkan daya tarik materi sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Penelitian Widodo dan Sari (2021) menyatakan bahwa komik digital dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri dan memperkuat daya tangkap siswa terhadap konsep IPA. Putri dan Rahmawati (2018) menyebutkan bahwa komik edukatif dapat mengurangi kejenuhan saat belajar serta menstimulasi minat siswa untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut.

Terakhir, Nurhayati dan Lestari (2022) menunjukkan bahwa media berbasis cerita bergambar memiliki kekuatan dalam menghubungkan konten pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga

meningkatkan pemahaman dan relevansi belajar.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan komik digital dalam LKPD merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam membangun motivasi intrinsik siswa serta meningkatkan kualitas pemahaman terhadap materi IPA secara signifikan. Metode ini relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran modern yang menuntut media yang menarik, komunikatif, dan adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar.

SIMPULAN (*conclusion*)

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa integrasi media komik digital dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siswa kelas VI SD 1 Negeri Pangkung Karung. Penerapan media ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi.

Secara kuantitatif, terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dari 53,75% sebelum tindakan menjadi 72,5% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 86,75% pada siklus II. Aspek-aspek motivasi yang mengalami peningkatan meliputi minat terhadap materi, perhatian saat pembelajaran, usaha dalam menyelesaikan tugas, dan ketekunan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital mampu menstimulasi dimensi afektif siswa secara menyeluruh.

Dari sisi pemahaman konsep IPA, terlihat adanya pergeseran jumlah siswa dalam kategori capaian tinggi, sedang, dan rendah. Jumlah siswa dengan pemahaman tinggi

meningkat secara signifikan dari hanya 4 siswa (15,4%) menjadi 20 siswa (76,9%) pada akhir siklus II. Sementara itu, tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah di akhir siklus, menandakan keberhasilan strategi pembelajaran yang digunakan.

Secara keseluruhan, hasil ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya melalui media yang kontekstual dan bermakna. Komik digital sebagai bagian dari pendekatan visual-naratif terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak IPA dengan pengalaman konkret siswa.

Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan penggunaan media komik digital dalam LKPD sebagai salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Strategi ini dapat diadaptasi secara lebih luas oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengatasi kejenuhan siswa dalam menerima materi yang cenderung bersifat teoretis. Untuk pengembangan lebih lanjut, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan mempertimbangkan variabel lain seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, atau literasi sains siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH (*acknowledgements*)

Saya pertama-tama mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan artikel ini. Selanjutnya, saya menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mengembangkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak I Ketut Sudarsana dan Ibu Ni Putu Candra Prastyia Dewi, selaku Dosen Pembimbing dalam Mata Kuliah Teori, Praktik, dan Publikasi Penelitian, yang telah memberikan bimbingan dan pengalaman berharga dalam publikasi karya ilmiah ini.

Saya juga berterima kasih kepada keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan penuh dalam setiap langkah pendidikan yang saya tempuh. Terima kasih pula kepada Kepala Sekolah, rekan-rekan guru, dan staf tata usaha di sekolah tempat saya bertugas, yang telah membantu saya dalam proses pendidikan dan penelitian ini.

Terakhir, saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di sekolah tempat saya bertugas, yang dengan penuh antusias mengikuti setiap pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA (*literate cited*)

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Berkowitz, R., Moore, H., Astor, R. A., & Benbenishty, R. (2017). A research synthesis of the associations between socioeconomic background, inequality, school climate, and academic achievement. *Review of Educational Research*, 87(2), 425–469. <https://doi.org/10.3102/0034654316669821>
- Fadhilah, N., & Arofah, N. (2020). Pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(4), 1–10.
- Fitria, A. (2021). Komik digital dalam pembelajaran sebagai media edukatif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2159–2166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1240>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2018). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 42–49.
- Kurniawan, D., & Mahardika, I. K. (2020). Penggunaan media komik dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi sistem pernapasan manusia. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.15438>
- Lestari, N. P. M. S., & Agung, A. A. G. (2019). Pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 321–330.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputri, D., & Yulianti, D. (2022). Efektivitas lembar kerja berbasis komik digital untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–55.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2020). Peran media visual dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 1–10.
- Widayanti, L., & Mulyani, E. R. (2021). Pengembangan LKPD berbasis komik untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 123–132. <https://doi.org/10.21831/jipd.v6i2.37801>
- Yuliana, R., & Rahman, A. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(2), 124–130.