



Penerapan Media *E-Comic* Materi Sistem Pencernaan Manusia sebagai Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Burengan 02 Kediri

Giova Wahyu Cyntya^{1*}, Fajriana Mufida², Devina Mukti Sari³, Wiwit Apriliyanti⁴, Liya Ratnawati⁵, Bagus Amirul Mukmin⁶, Aji Setya Gaya Putra⁷

peserta.12114@ppg.belajar.id^{1*}, peserta.13124@ppg.belajar.id²,

peserta.24116@ppg.belajar.id³, peserta.23263@ppg.belajar.id⁴,

peserta.13156@ppg.belajar.id⁵, bagusamirulm@gmail.com⁶, ajiputra98@guru.sd.belajar.id⁷

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Profesi Guru

⁶Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Nusantara PGRI Kediri

⁷SDN Burengan 2 Kota Kediri

Abstract : The success of 21st century learning can be assessed from the high enthusiasm of students in participating in the learning process, with one of the main supporting factors being the ability to think creatively and achieving learning outcomes. The use of innovative learning media, such as e-comics, can help convey material in a more interesting and interactive way. This research aims to analyze the improvement in learning outcomes of class V students at SDN Burengan 02 Kediri on the subject of the human digestive system by utilizing e-comic media. The research was conducted using the classroom action research (PTK) method in two cycles involving planning, action implementation, observation and reflection, with a sample size of 28 students. The research results showed that the application of e-comic media succeeded in improving student learning outcomes significantly, with an achievement of 61% in the first cycle in the moderately improved category, and increasing to 89% in the second cycle in the very improved category. This proves that e-comic media is not only effective in improving student learning outcomes, but is also able to arouse interest in learning and facilitate understanding of the material, so it is suitable for use as an alternative learning media in class V elementary school.

Keywords : E-Comic, Human Digestive System, Learning Outcomes.

Abstrak : Keberhasilan pembelajaran abad ke-21 dapat dinilai dari tingginya antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses belajar, dengan salah satu faktor pendukung utama adalah kemampuan berpikir kreatif dan pencapaian hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti e-comic, dapat membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Burengan 02 Kediri pada materi sistem pencernaan manusia dengan memanfaatkan media e-comic. Penelitian dilakukan melalui metode penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus yang melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan jumlah sampel sebanyak 28 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media e-comic berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan capaian sebesar 61% pada siklus I dengan kategori cukup meningkat, dan meningkat hingga 89% pada siklus II dengan kategori sangat meningkat. Hal ini membuktikan bahwa media *e-comic* tidak hanya efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar dan mempermudah pemahaman materi, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas V SD.

Kata Kunci : *E-Comic*, Sistem Pencernaan, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di era abad 21 mengalami kemajuan yang pesat sehingga menuntut guru untuk terus melakukan beberapa perubahan dan modifikasi dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan abad 21 dapat diukur dengan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kegiatan pembelajaran di kelas, pembelajaran di kelas sangat berpengaruh dalam tercapainya prestasi belajar yang baik (Narestuti et al., 2021). Peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran merupakan suatu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan (S.Sirate & Ramadhana, 2017). Dalam konteks ini, guru dituntut untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media e-comic, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Candrayani et al., 2024).

Materi sistem pencernaan manusia merupakan salah satu topik penting dalam kurikulum di tingkat sekolah dasar (Salsabilah & Alyani, 2023). Pemahaman yang baik tentang sistem pencernaan tidak hanya penting untuk pendidikan akademis, tetapi juga untuk kesehatan dan kebiasaan hidup sehat siswa di masa depan (Agus Mulyana et al., 2024). Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang kompleks terkait dengan sistem pencernaan karena penyampaian yang kurang menarik atau metode pengajaran yang monoton (Rahayu et al., 2024). Salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran adalah antusiasme siswa. Menurut, kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa (Mukti et al., 2024). Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti e-comic dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Shahwa et al., 2024b). E-comic menggabungkan elemen visual dan naratif yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Nurfadhillah et al., 2021).

E-comic sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media ini dapat menarik perhatian siswa melalui desain grafis yang menarik dan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Shahwa et al., 2024a). Dengan menggunakan karakter dan alur cerita yang menarik, *e-comic* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menyenangkan bagi siswa (Mukti et al., 2024). Kedua, *e-comic* memungkinkan interaksi yang lebih besar antara siswa dengan materi pelajaran, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses belajar (Udil & Sangur, 2020). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-comic* dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa secara signifikan. Di samping itu, penerapan *e-comic* juga sejalan dengan kebutuhan pendidikan saat ini untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global (Syifa Dinda Syafira et al., 2024). Pendidikan abad 21 menekankan pentingnya pengembangan keterampilan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi (4C) (Nurhayati et al., 2024). Dengan menggunakan *e-comic*, siswa tidak hanya belajar tentang sistem pencernaan manusia tetapi juga diajak untuk berpikir kritis tentang bagaimana sistem tersebut berfungsi dan dampaknya terhadap kesehatan mereka (Mukti et al., 2024). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga kreatif dan kritis dalam berpikir (Aeni & Yusupa, 2018).

Pada SDN Burengan 02 Kediri, penerapan media *e-comic* pada materi sistem pencernaan manusia diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V. Dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK), guru dapat merancang dan mengembangkan *e-comic* yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Pentingnya penelitian ini juga didukung oleh fakta bahwa banyak sekolah masih menggunakan metode pengajaran tradisional yang kurang menarik bagi siswa. Meskipun ada beberapa upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, masih banyak guru yang kesulitan dalam menerapkan metode tersebut secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan panduan praktis bagi guru dalam menggunakan media *e-comic* sebagai alternatif metode pengajaran yang lebih inovatif.

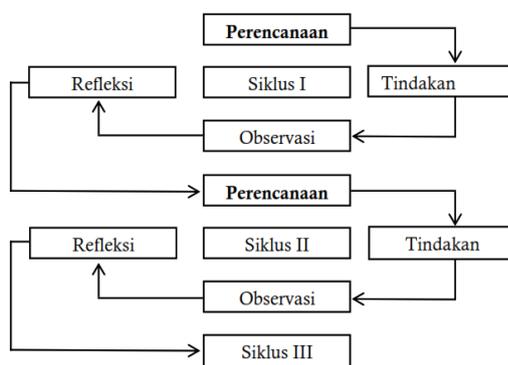
Melalui penerapan media *e-comic* pada materi sistem pencernaan manusia, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang topik tersebut tetapi juga mengembangkan minat dan motivasi belajar mereka. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pengajaran di sekolah dasar serta meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Berdasarkan latar belakang ini, penerapan media *e-comic* di kelas V SDN Burengan 02 Kediri menjadi langkah strategis untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini tidak hanya akan memberikan wawasan baru bagi guru mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran tetapi juga akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Dengan

demikian, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan menarik di masa depan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan jenis penelitian yang dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran (Arikunto, 2010). Penelitian ini dilakukan secara bersiklus, yaitu melibatkan lebih dari satu siklus. Umumnya, PTK mencakup dua hingga tiga siklus, atau bahkan lebih, tergantung pada kebutuhan penelitian. Setiap siklus terdiri dari tahapan berulang yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini meliputi RPP dan lembar kerja siswa yang dirancang untuk mendukung pencapaian indikator pembelajaran. Data penelitian berupa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dianalisis baik secara individu maupun klasikal. Ketuntasan ini diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 Desember 2024 di SDN Burengan 02 Kediri. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SDN Burengan 02 Kediri. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu dengan mempertimbangkan homogenitas hasil belajar siswa dan karakteristik kelas. Berdasarkan seleksi tersebut, kelas VB dipilih sebagai sampel penelitian, karena hasil belajarnya dinilai relatif seragam dan representatif untuk dianalisis dalam konteks penelitian ini.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *media pembelajaran berbasis e-comic*, yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa, yang diukur

berdasarkan perubahan tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes hasil belajar yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia. Tes ini terdiri dari dua bagian, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Pre-test diberikan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, sedangkan post-test diberikan setelah pembelajaran menggunakan media e-comic selesai dilakukan, untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa. Soal yang disusun dalam tes ini dibatasi pada aspek kognitif tingkat tinggi, yaitu ranah C4 hingga C6 berdasarkan Taksonomi Bloom, yang mencakup analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Tes terdiri dari 20 soal yang telah divalidasi untuk memastikan relevansi dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Penyusunan soal memperhatikan indikator pembelajaran dan disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas V SD di SDN Burengan 02 Kediri.

Penelitian ini menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80. Peserta didik dinyatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai ≥ 80 . Sedangkan ketuntasan klasikal tercapai jika 75% atau lebih dari jumlah seluruh peserta didik di kelas berhasil mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, digunakan perhitungan nilai rata-rata hasil belajar dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X. : Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik

$\sum X$: Jumlah keseluruhan nilai hasil belajar peserta didik

$\sum N$: Jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes

Ketuntasan klasikal dalam penelitian ini dihitung untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh pada satu kelas. Suatu kelas dinyatakan tuntas secara klasikal jika sekurang-kurangnya 75% dari total peserta didik di kelas mencapai nilai ≥ 80 , sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rumus untuk menghitung ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\sum \text{Siswa tuntas KKM}}{\sum \text{Total siswa}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar pra-siklus merupakan informasi yang diperoleh dari pengukuran pengetahuan awal siswa sebelum proses pembelajaran dimulai. Pengukuran ini dilakukan

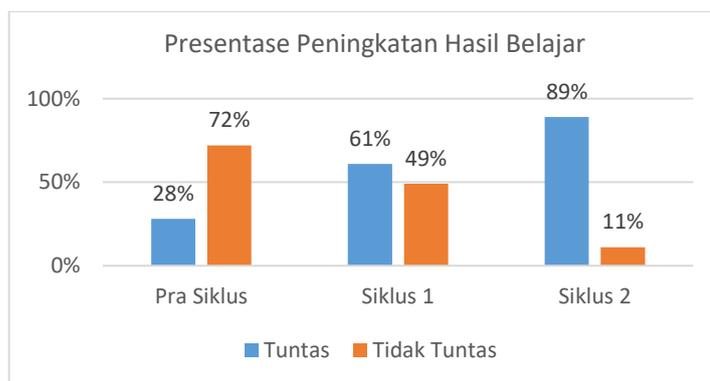
melalui tes hasil belajar yang dirancang untuk menilai seberapa banyak pengetahuan yang telah dikuasai siswa terkait dengan materi yang akan diajarkan. Berdasarkan pra-siklus dapat diketahui bahwa hasil belajar pra-siklus diperoleh melalui pre-test. Dari hasil tersebut, tampak bahwa banyak peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan belajar, yaitu sebanyak 20 peserta didik dengan presentase sebesar 72% dan peserta didik yang masuk dalam kategori tuntas hanya 8 peserta didik dengan nilai klasikal sebesar 28%. Dari tabel 1 diketahui bahwa nilai tertinggi yang didapatkan oleh peserta didik adalah 80 dan nilai terendah adalah 60 dengan nilai rata-rata sebesar 72,3. Hasil tes awal digunakan sebagai dasar untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif dengan menggunakan E-comic sebagai media. Berdasarkan hasil pengukuran ini, proses pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan dengan menggunakan media inovatif berupa E-comic sebagai media pembelajaran. Untuk mengukur dampak penerapan media E-comic terhadap hasil belajar, dilakukan evaluasi berupa pengukuran ulang tingkat pengetahuan siswa setelah pembelajaran siklus 1.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus I masih menunjukkan terdapat 11 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil post-test, rata-rata nilai peserta didik adalah 79,1, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 61%. Dari data tersebut, diketahui bahwa 11 peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80, sementara 17 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai memenuhi KKM. Terdapat peningkatan pada beberapa peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai yang sudah mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 70. Sebelum melanjutkan ke siklus II, dilakukan evaluasi untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki dari pembelajaran sebelumnya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa guru masih perlu meningkatkan variasi metode pembelajaran, memberikan pendampingan lebih intensif kepada peserta didik yang belum tuntas, serta memperbaiki pengelolaan kelas agar suasana belajar lebih kondusif dan melibatkan semua peserta didik secara aktif. Setelah perbaikan dilakukan, guru dan peserta didik melanjutkan proses pembelajaran ke siklus 2, dengan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan hasil belajar peserta didik pada siklus 2, dengan total jumlah siswa sebanyak 28 orang. Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Rata-rata nilai peserta didik kelas V A pada siklus 2 mencapai 89,6 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 75, yang menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran. Ketuntasan secara klasikal juga meningkat menjadi 89%, dengan 25 peserta didik dinyatakan tuntas dan 3 peserta didik

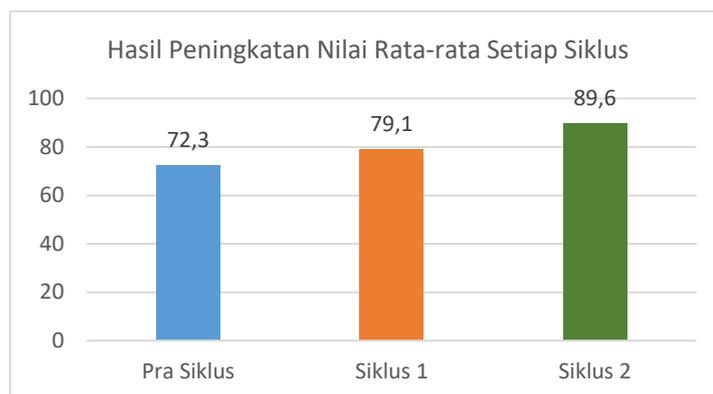
belum tuntas. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas perbaikan yang dilakukan setelah evaluasi pada siklus sebelumnya, baik dalam metode pembelajaran, pendampingan peserta didik, maupun pengelolaan kelas. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang lebih terarah dan media yang relevan mampu meningkatkan pemahaman serta pencapaian peserta didik secara keseluruhan.

Penelitian ini dapat dikatakan berjalan dengan baik, karena ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media E-comic. Pada siklus I, masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Namun, setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan, hasil belajar peserta didik di siklus II menunjukkan peningkatan yang nyata. Penggunaan *E-comic* sebagai media pembelajaran membantu peserta didik lebih mudah memahami materi karena penyajian yang menarik, penuh warna, dan melibatkan cerita yang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu, media ini juga meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Peningkatan hasil belajar dari sebelum menggunakan media E-comic pada pra siklus, siklus I ke siklus II dapat dilihat secara detail melalui grafik yang ditampilkan pada Gambar 1 dan 2 berikut ini:



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus

Sebelum diterapkannya media pembelajaran E-comic di kelas VA SDN Burengan 02 Kediri, persentase hasil belajar peserta didik hanya mencapai 28%, di mana hanya sekitar 8 peserta didik yang berhasil mencapai nilai KKM sebesar 80. Setelah media E-comic diterapkan, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Pada siklus I, diketahui bahwa 11 peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80, sementara 17 peserta didik dinyatakan tuntas dengan nilai memenuhi KKM. Terdapat peningkatan pada beberapa peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai yang sudah mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 70 dengan nilai rata-rata kognitif sebesar 79,1. Pada siklus II, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 25 orang, dengan nilai rata-rata kognitif sebesar 89,6.



Gambar 3. Hasil Peningkatan Nilai Rata-rata Setiap Siklus

Dilihat dari ketuntasan klasikal, pada siklus I persentasenya mencapai 61%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 89%. Data ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran E-comic telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Indikator keberhasilan penelitian juga tercapai, yaitu adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II, di mana sebagian besar peserta didik berhasil mencapai nilai KKM sebesar 80 atau lebih. Melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan media komik digital terbukti menarik bagi peserta didik. Hal ini terlihat dari antusiasme yang tinggi dari peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Media komik digital memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena peserta didik disajikan dengan gambar-gambar menarik yang terdapat dalam komik, yang sangat disukai oleh peserta didik. Membaca buku bergambar atau komik menjadi kegiatan yang menghibur, karena dilengkapi dengan gambar yang menarik, berwarna, serta sampul yang menarik (Gambar 4). Bahkan, hanya dengan melihat tampilan komik saja, peserta didik sudah merasa tertarik untuk membuka dan membacanya. Elemen visual dalam komik digital tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Hal ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan minat baca, serta memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, media komik digital tidak hanya efektif sebagai alat pembelajaran, tetapi juga membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif.

E-comic yang dikembangkan terdiri dari tiga unit kegiatan pembelajaran, yaitu mengenal organ pencernaan, fungsi organ pencernaan, serta penyakit dan cara menjaga organ pencernaan. E-comic ini disusun dalam tiga bagian utama: bagian awal, bagian inti, dan bagian penutup. Bagian awal mencakup cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta peta konsep. Bagian inti memuat materi tentang sistem pencernaan, dilengkapi dengan game edukasi yang dapat dikerjakan secara real-

time untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Bagian penutup berisi soal evaluasi yang mencakup ketiga unit materi pembelajaran, glosarium, profil penulis, dan daftar pustaka.



Gambar 4. Tampilan E-comic

Pada gambar 4 merupakan sampul dari E-comic yang dibuat menggunakan aplikasi Canva, dengan gambar ilustrasi yang menarik dan warna mencolok untuk menarik perhatian peserta didik. Pada gambar 4, merupakan bagian materi tentang organ pencernaan dan fungsi dari organ tersebut, yang menampilkan animasi kerongkongan. Animasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan dinamis mengenai proses pencernaan makanan yang terjadi di dalam kerongkongan. Dengan adanya animasi ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami bagaimana makanan bergerak melalui kerongkongan menuju lambung, sehingga proses tersebut lebih mudah dipahami secara visual. Selain itu, animasi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi tentang sistem pencernaan.

Dari penelitian yang dilakukan di SDN Burengan 02 Kediri, penerapan media pembelajaran E-comic terbukti efektif untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran. Sebelum diterapkannya media E-comic, persentase keberhasilan belajar peserta didik hanya mencapai 28%, namun setelah penerapan media tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, persentase keberhasilan belajar meningkat menjadi 61%, dan pada siklus II mencapai 89%. Peningkatan ini dapat dijelaskan dengan kelebihan media E-comic, yang sesuai dengan penelitian Noning (2018) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Beberapa kelebihan E-comic dalam pembelajaran ini antara lain: (1) Memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan, (2) Menumbuhkan minat baca peserta didik karena media ini menarik dan mudah dipahami, dan (3) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan sikap seperti kerja sama, disiplin, jujur, dan memahami konsep masalah yang ada. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kustianingsari & Dewi (2015) yang menyebutkan

bahwa ilustrasi dalam komik membantu peserta didik untuk lebih memahami materi, karena memberikan contoh konkrit dari konsep yang dijelaskan. Namun, ada beberapa kelemahan dalam penggunaan E-comic, antara lain: (1) Membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk proses pembelajaran, (2) Mengharuskan peserta didik memiliki minat membaca, dan (3) Terkadang peserta didik cenderung lebih memilih komik bergambar daripada buku teks yang tidak bergambar. Meskipun demikian, kelemahan-kelemahan tersebut dapat diatasi, sehingga penggunaan media E-comic dapat meningkatkan hasil belajar. Ini sejalan dengan temuan Nurrita (2018) yang menunjukkan bahwa media visual seperti komik dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan mengingat konsep yang diajarkan.

Berdasarkan data hasil siklus I dan siklus II, terlihat jelas adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media E-comic pada materi sistem pencernaan manusia. Dengan demikian, E-comic dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran, sebagaimana yang juga ditemukan dalam penelitian Barokahuda et al. (2021), dan Wulan et al. (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media E-comic dalam pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Penggunaan media E-comic ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi sistem pencernaan manusia dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif, variatif, dan inovatif. Dengan adanya media E-comic, diharapkan peserta didik dapat merasa senang dalam belajar IPA, terutama materi biologi, sehingga suasana pembelajaran yang serius tetap bisa menyenangkan dan mengurangi rasa jenuh atau mengantuk selama proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian di kelas VA SDN Burengan 02 Kediri, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran E-comic dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Pada pra-siklus, persentase keberhasilan belajar peserta didik hanya mencapai 28%. Setelah diterapkan media E-comic pada siklus I, hasil belajar secara klasikal meningkat menjadi 61% dengan rata-rata nilai 79,1. Pada siklus II, persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat signifikan menjadi 89% dengan rata-rata nilai 89,6. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran E-comic efektif dalam membantu peserta didik memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, media E-comic terbukti sebagai alat yang efektif dalam pembelajaran di kelas VA SDN Burengan 02 Kediri.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v6n1.p1--12>
- Agus Mulyana, Dela Lestari, Dhillia Pratiwi, Nabila Mufidah Rohmah, Nabila Tri, Neng Nisa Audina Agustina, & Salma Hefty. (2024). Menumbuhkan Gaya Hidup Sehat Sejak Dini Melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 321–333. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2998>
- Candrayani, A. N., Ambarwati, Y. D., & Wibisono, H. (2024). Meta Analisis: Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 2(7), 32–44. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2641>
- Mukti, W. A. H., Asvio, N., & Febriani, H. (2024). Pengembangan E-Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Sekujang Dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. *Excellent Journal for ...*, 1(1), 16–25. <https://ejournal.periexca.org/index.php/eju/article/view/68>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Rahayu, S., Suharini, E., & Atmaha, H. T. (2024). Inovasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 508–517. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3347>
- S.Sirate, S. F., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *Inspiratif Pendidikan*, 6(2), 316. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i2.5763>

- Salsabilah, R. A., & Alyani, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 No 2(7), 4587–4595. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9119>
- Shahwa, D. N., Mustamiro, M., & Iksam, I. (2024a). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 225–242. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.3494>
- Syifa Dinda Syafira, Nazira Fauziah, Aji Iswanto, Zahra Febriannisa, Kheifa Azzahra Ansori, Sheila Ekasalwa N, Adi Abdurahman, & Misbah Binasdevi. (2024). Pengembangan Media Komik digital Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 90–98. <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i2.58>
- Udil, P. A., & Sangur, L. F. (2020). Penggunaan media komik matematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 8 Lamba Leda. *ASIMTOT : Jurnal Kependidikan Matematika*, 2(1), 57–69. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v2i1.501>