

## The Impact of Comic-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of Fifth-Grade Elementary Students

### Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas V Sekolah Dasar

<sup>1</sup>Tetty Barokah, <sup>2</sup>Muhammad Sofwan, <sup>3</sup>Hendra Budiono

Universitas Jambi

e-mail: [1tettybarokah914@gmail.com](mailto:1tettybarokah914@gmail.com)

#### Abstract

*This study focuses on identifying the extent to which the use of comic-based media influences learning motivation and learning outcomes, as well as the simultaneous effects of both variables on fifth-grade students in Mathematics learning. A quantitative approach was applied in this study, using a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design, involving two class groups: the experimental class ( $n = 34$ ) and the control class ( $n = 30$ ). The research instruments consisted of a learning motivation questionnaire and a learning achievement test, both administered during the pretest and posttest stages. Data analysis was conducted using an independent-samples t-test to examine the partial effect, while MANOVA was employed to assess the simultaneous effect. The findings reveal that comic-based media has a significant effect on students' learning motivation and learning outcomes, as indicated by higher posttest scores in the experimental class compared to the control class. Additionally, comic-based media was proven to have a significant simultaneous effect on both variables.*

**Keywords:** comic media, learning motivation, learning outcomes, mathematics, elementary school

#### Abstrak

Penelitian ini difokuskan untuk mengidentifikasi sejauh mana pemanfaatan media komik mampu memengaruhi motivasi belajar, hasil belajar, serta pengaruh keduanya secara bersamaan pada siswa kelas V dalam pembelajaran Matematika. Pendekatan kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini dengan desain *quasi experiment* tipe *Nonequivalent Control Group Design*, melibatkan dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen ( $n = 34$ ) dan kelas kontrol ( $n = 30$ ). Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan tes hasil belajar diberikan pada tahap *pretest* maupun *posttest*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan *independent-samples t-test* untuk menilai pengaruh parsial, sedangkan MANOVA digunakan untuk menilai pengaruh simultan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, ditandai dengan nilai posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Secara bersamaan, media komik juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap kedua variabel tersebut.

**Kata kunci:** media komik, motivasi belajar, hasil belajar, matematika, sekolah dasar



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

\*Copyright (c) 2025 Tetty Barokah, Muhammad Sofwan, Hendra Budiono

## Pendahuluan

Pendidikan memegang posisi yang sangat krusial dalam merealisasikan tujuan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yaitu membentuk peserta didik yang beriman, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab sebagai warga negara demokratis. Pendidikan tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian materi, melainkan sebagai upaya sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, berdaya saing, dan berkontribusi dalam kehidupan sosial. Namun, tantangan besar pendidikan Indonesia masih terlihat pada rendahnya kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Hal tersebut tercermin dari hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) Tahun 2022 yang menunjukkan bahwa rata-rata skor matematika pelajar Indonesia hanya mencapai 366 poin, jauh di bawah rata-rata negara OECD yang berada pada rentang 472–476 poin. Dari 80 negara peserta, Indonesia menempati peringkat ke-69 atau berada pada 12 posisi terbawah. Selain itu, hanya 18 persen siswa Indonesia yang mampu mencapai level 2 atau lebih dalam literasi matematika, sementara rata-rata negara OECD mencapai 69 persen. Proporsi siswa Indonesia yang mampu mencapai level tertinggi (level 5–6) hampir tidak ada, sedangkan negara OECD mencatat rata-rata sebesar 9 persen (OECD, 2023). Data ini mengindikasikan tidak hanya lemahnya penguasaan konsep matematika, tetapi juga rendahnya keterlibatan dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peningkatan mutu pembelajaran perlu dilakukan secara berkelanjutan. Juita et al. (2024) menegaskan bahwa kualitas proses pembelajaran merupakan faktor kunci dalam penguatan kapasitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran menjadi sangat penting, terutama pada jenjang sekolah dasar. Pada tahap ini, peserta didik masih berada pada fase berpikir konkret sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 7–11 tahun lebih mudah memahami konsep melalui rangsangan visual dan pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) dalam Anita (2023) yang menyatakan bahwa media visual dapat memperjelas penyajian materi, mengorganisasi informasi secara sistematis, serta meningkatkan daya ingat peserta didik. Dalam pembelajaran Matematika,

khususnya materi yang bersifat abstrak seperti pecahan, bangun datar, dan operasi hitung, guru dituntut menghadirkan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak ke bentuk yang lebih konkret. Sari dan Hidayah (2021) menemukan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada metode ceramah tanpa dukungan media menarik cenderung membuat peserta didik cepat bosan dan kesulitan mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan nyata, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar.

Salah satu media visual yang dinilai potensial untuk menjawab permasalahan tersebut adalah media komik. Komik menyajikan kombinasi antara ilustrasi visual dan alur cerita yang menarik sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Waluyanto (2005) menyatakan bahwa komik merupakan media komunikasi visual yang efektif karena bersifat sederhana, populer, dan mudah diterima oleh berbagai kalangan usia. Penggunaan komik dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan motivasi belajar, mengurangi beban kognitif peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Selain itu, penggunaan media komik juga relevan dengan karakteristik dan minat belajar peserta didik di era digital. Anak sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada gambar, warna, dan cerita dibandingkan teks panjang yang bersifat abstrak. Prasetyo (2023) mengungkapkan bahwa perhatian, keaktifan, serta kemauan peserta didik dalam menyelesaikan tugas meningkat ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk cerita visual yang menyerupai media hiburan yang dekat dengan dunia anak. Dengan demikian, komik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga menjadi jembatan psikologis untuk menumbuhkan minat belajar, rasa percaya diri, serta sikap positif terhadap Matematika.

Lebih lanjut, pembelajaran akan berjalan optimal apabila peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa meskipun guru menyadari pentingnya media kontekstual, pemanfaatan media visual dan digital di kelas masih relatif terbatas. Di sisi lain, peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran disajikan melalui gambar dan cerita yang kontekstual. Hal ini menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran, khususnya media visual berbasis komik, menjadi sangat urgent untuk mengatasi rendahnya minat dan capaian belajar Matematika di Indonesia serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional (Arsyad, 2020).

Komik sebagai media pembelajaran visual-naratif dipandang sesuai untuk diterapkan di sekolah dasar karena mampu menarik minat peserta didik, memperjelas pesan pembelajaran, serta menyajikan materi dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami (Sudjana & Rivai, 2019). Temuan Putri (2025) memperlihatkan bahwa pemanfaatan e-komik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media visual-naratif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan belajar. Akan tetapi, kajian tersebut masih terbatas pada mata pelajaran non-eksakta dan belum secara khusus mengkaji penerapannya dalam pembelajaran Matematika yang menuntut pemahaman konsep abstrak dan penalaran logis.

Dalam praktiknya, Matematika masih sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang diminati oleh peserta didik sekolah dasar, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar (Hidayat & Kurniawati, 2022). Meskipun secara teoretis pendekatan visual dan multimedia diyakini dapat membantu peserta didik membangun pemahaman secara bermakna, penerapan media komik dalam pembelajaran Matematika SD masih jarang diteliti secara mendalam melalui desain penelitian eksperimental yang kuat. Penelitian sebelumnya umumnya menggunakan desain pra-eksperimen dengan jumlah sampel terbatas, sehingga temuan yang dihasilkan belum sepenuhnya mencerminkan efektivitas media tersebut secara umum. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara landasan teoretis yang mendukung penggunaan media visual dan praktik pembelajaran Matematika di sekolah dasar yang masih minim inovasi.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan baru melalui penerapan media komik pada pembelajaran Matematika kelas V sekolah dasar dengan desain eksperimen yang lebih kokoh. Penelitian ini mengintegrasikan teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan, teori kognitif yang berfokus pada proses pengolahan informasi, serta *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan efektivitas penggabungan teks dan visual dalam meningkatkan pemahaman. Integrasi ketiga teori tersebut menjadikan media komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong konstruksi pengetahuan, menekan beban kognitif, dan meningkatkan motivasi belajar.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang pembelajaran Matematika di sekolah dasar melalui pemanfaatan media visual-naratif berbasis komik dalam kerangka teori belajar modern. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi guru dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual guna meningkatkan motivasi serta hasil belajar Matematika peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi belajar, hasil belajar Matematika, serta pengaruh keduanya secara simultan pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Pemilihan eksperimen semu didasarkan pada kondisi kelas di sekolah yang tidak memungkinkan peneliti untuk mengacak peserta didik ke dalam kelompok, sehingga kelas yang sudah ada digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan (Sugiyono, 2022). Desain ini dipilih untuk mengetahui efektivitas perlakuan dengan membandingkan perubahan skor antarkedua kelompok.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 66/IV Kota Jambi semester genap 2024/2025, dipilih dengan *purposive sampling* berdasarkan kesamaan kemampuan awal dan ketersediaan kelas paralel. Kelas VC menjadi kelompok eksperimen yang belajar dengan media komik, sedangkan kelas VB sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen berjumlah 34 peserta didik dan kontrol 30 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan aspek-aspek motivasi menurut Uno (2014). Setiap aspek dijabarkan ke dalam indikator dan sub-indikator, kemudian dikembangkan menjadi butir pernyataan menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban. Angket diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*) untuk melihat perubahan tingkat motivasi belajar

setelah penggunaan media komik. Instrumen tes hasil belajar berupa soal esai yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Matematika kelas V. Tes diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Sebelum digunakan, seluruh instrumen penelitian (angket dan tes) melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan, akurasi, dan konsistensi pengukuran data.

Data hasil angket motivasi belajar dan tes hasil belajar dianalisis menggunakan statistik inferensial. Uji prasyarat analisis dilakukan terlebih dahulu meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi belajar dan hasil belajar dianalisis menggunakan independent- samples t-test dengan membandingkan nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Interpretasi pengaruh ditentukan berdasarkan nilai *Sig.* ( $p < 0,05$ ) dan rata-rata (mean) masing-masing kelompok. Sedangkan pengaruh penggunaan media komik secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar dianalisis menggunakan MANOVA, dengan dasar penentuan berdasarkan nilai *Sig.* pada uji multivariat serta dukungan mean *posttest*.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan sekaligus menampilkan gambaran data penelitian. Data diperoleh melalui penyebaran angket dan tes kepada peserta didik kelas VB dan VC dengan total 64 responden. Angket diberikan untuk mengukur pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi belajar, sedangkan tes digunakan untuk menilai pengaruh media komik terhadap hasil belajar peserta didik.

**Tabel 1** Hasil Analisis Deskriptif

|   | Mean  | Std. Deviasi |
|---|-------|--------------|
| Pretest Motivasi Kelas Eksperimen       | 37,21 | 3,471        |
| Pretest Motivasi Kelas Kontrol          | 41,93 | 4,448        |
| Posttest Motivasi Kelas Eksperimen      | 47,41 | 4,295        |
| Posttest Motivasi Kelas Kontrol         | 42,37 | 5,379        |
| Pretest Hasil Belajar Kelas Eksperimen  | 21,50 | 3,956        |
| Pretest Hasil Belajar Kelas Kontrol     | 23,37 | 4,335        |
| Posttest Hasil Belajar Kelas Eksperimen | 27,21 | 3,625        |
| Posttest Hasil Belajar Kelas Kontrol    | 25,10 | 2,746        |

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel 1, terlihat bahwa kondisi awal kedua kelas belum sepenuhnya setara. Sebelum perlakuan, peserta didik pada kelas kontrol menunjukkan tingkat motivasi dan hasil belajar yang relatif lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa kelas eksperimen tidak berada pada posisi yang lebih unggul pada awal pembelajaran, sehingga peningkatan yang terjadi setelah perlakuan dapat dikaitkan dengan intervensi yang diberikan.

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih jelas dibandingkan kelas kontrol. Motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen mengalami kenaikan yang lebih besar, hingga melampaui capaian kelas kontrol pada tahap akhir pembelajaran. Pola serupa juga tampak pada hasil belajar, di mana peningkatan skor pada kelas eksperimen lebih menonjol dibandingkan kelas kontrol, meskipun kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan.

Secara deskriptif, temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media komik memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Meskipun kelas eksperimen memulai pembelajaran dengan capaian yang lebih rendah, hasil akhir menunjukkan bahwa penggunaan media komik mampu mendorong perkembangan belajar yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa media visual-naratif dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

### ***Hasil Persyaratan Analisis***

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis data. Kedua uji ini bertujuan memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan untuk analisis selanjutnya. Hasil uji normalitas dan homogenitas pada penelitian ini disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2 Uji Normalitas Kuisioner**

| <b>Jenis Tes Kelas</b> | <b>Statistik</b> | <b>df</b> | <b>Sig.</b> | <b>Keterangan</b> |
|------------------------|------------------|-----------|-------------|-------------------|
| Pre-test eksperimen    | ,970             | 34        | ,462        | Normal            |
| Post-test eksperimen   | ,966             | 34        | ,365        | Normal            |
| Pre-test kontrol       | ,957             | 30        | ,260        | Normal            |
| Post-test kontrol      | ,986             | 30        | ,960        | Normal            |

**Tabel 3** Uji Normalitas Soal Tes

| Jenis Tes Kelas      | Statistik | df | Sig. | Keterangan |
|----------------------|-----------|----|------|------------|
| Pre-test eksperimen  | ,966      | 34 | ,353 | Normal     |
| Post-test eksperimen | ,940      | 34 | ,060 | Normal     |
| Pre-test kontrol     | ,956      | 30 | ,240 | Normal     |
| Post-test kontrol    | ,948      | 30 | ,149 | Normal     |

Berdasarkan tabel 3, uji normalitas *Shapiro Wilk* pada SPSS 25 pada *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa semua taraf signifikansinya  $> 0,05$ . Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan semua data berdistribusi secara normal.

**Tabel 4** Uji Homogenitas Pretest Kuisioner dan Soal Tes

|                              |               | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------------------|---------------|------------------|-----|-----|------|
| Hasil skor pretest kuisioner | Based on Mean | 1,677            | 1   | 62  | ,200 |
| Hasil skor pretest soal tes  | Based on Mean | ,636             | 1   | 62  | ,428 |

**Tabel 5** Uji Homogenitas Posttest Kuisioner dan Soal Tes

|                                |               | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|--------------------------------|---------------|------------------|-----|-----|------|
| Hasil skor post test kuisioner | Based on Mean | 1,907            | 1   | 62  | ,172 |
| Hasil skor post test soal tes  | Based on Mean | 2,461            | 1   | 62  | ,122 |

Berdasarkan tabel 4 dan tabel 5, uji homogenitas pada SPSS 25 pada *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa semua taraf signifikansinya  $> 0,05$ . Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan semua data homogen.

### **Data Hasil Uji Hipotesis**

#### *Uji Hipotesis 1*

**Tabel 6** Uji Independent Sampel T-Test Motivasi

| Kelas      | N  | Mean  | Sig.  |
|------------|----|-------|-------|
| Eksperimen | 34 | 47,18 | 0,000 |
| Kontrol    | 30 | 42,37 |       |

Hasil uji *independent-samples t-test* pada tabel 6 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dan yang mengikuti pembelajaran konvensional. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak. Secara substantif, temuan ini mengindikasikan bahwa

pembelajaran dengan media komik mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa penggunaan media tersebut. Perbedaan capaian rata-rata motivasi pada tahap akhir pembelajaran memperkuat bukti bahwa media komik berkontribusi positif dalam menumbuhkan minat, keterlibatan, dan dorongan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung

*Uji hipotesis 2*

**Tabel 7** Uji Independent Sampel T-Test Hasil Belajar

| <b>Kelas</b> | <b>N</b> | <b>Mean</b> | <b>Sig.</b> |
|--------------|----------|-------------|-------------|
| Eksperimen   | 34       | 27,21       | 0,012       |
| Kontrol      | 30       | 25,10       |             |

Hasil uji *independent-samples t-test* pada variabel hasil belajar yang disajikan pada tabel 7 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media komik dan kelas yang mengikuti pembelajaran konvensional. Nilai signifikansi yang diperoleh berada di bawah taraf 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media komik berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Secara substantif, capaian hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan performa yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol pada tahap akhir pembelajaran, yang menegaskan efektivitas media komik dalam membantu peserta didik memahami materi Matematika secara lebih optimal.

*Uji Hipotesis 3*

**Tabel 8** Uji Manova Motivasi dan Hasil Belajar

| <b>Effect</b> | <b>Multivariate Tests<sup>a</sup></b> |          |                      |                 |             |
|---------------|---------------------------------------|----------|----------------------|-----------------|-------------|
|               | <b>Value</b>                          | <b>F</b> | <b>Hypothesis df</b> | <b>Error df</b> | <b>Sig.</b> |
| Kelas         | Pillai's Trace                        | ,257     | 10,544b              | 2,000           | 61,000 ,000 |
|               | Wilks' Lambda                         | ,743     | 10,544b              | 2,000           | 61,000 ,000 |

Berdasarkan tabel 8, analisis simultan menggunakan MANOVA menunjukkan bahwa media komik berpengaruh secara bersama-sama terhadap motivasi dan hasil belajar. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai *Sig.* = 0,000 pada statistik multivariat (baik Pillai's Trace maupun Wilks' Lambda). Temuan ini menandakan bahwa media komik tidak hanya meningkatkan aspek psikologis siswa (motivasi), tetapi juga berdampak langsung pada aspek akademik (hasil belajar).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media komik dalam pembelajaran Matematika memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh analisis deskriptif yang memperlihatkan bahwa meskipun kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang relatif lebih rendah dibandingkan kelas kontrol, peningkatan skor motivasi dan hasil belajar setelah penerapan media komik justru lebih besar. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan yang terjadi tidak semata-mata dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal, melainkan merupakan dampak langsung dari efektivitas stimulus pembelajaran yang diberikan melalui penggunaan media komik. Hal ini sejalan dengan pandangan Sudjana (2005) dalam Arifin (2022) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, sehingga kualitas stimulus pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan capaian belajar.

Peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen juga mendukung teori motivasi belajar yang menempatkan motivasi sebagai faktor kunci keberhasilan akademik. Dalyono (1997) dalam Fernando et al. (2024) menegaskan bahwa semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, semakin besar peluang mereka untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Pandangan ini diperkuat oleh Sardiman (2011) dalam Mayasari (2023) yang menyatakan bahwa hasil belajar akan mencapai kondisi optimal apabila didukung oleh motivasi yang kuat dan berkelanjutan. Dalam konteks penelitian ini, media komik berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mampu membangkitkan dan mempertahankan motivasi belajar peserta didik, sejalan dengan teori Gagné (1970) dalam Pagarra (2022) yang menegaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi sebagai komponen esensial yang memberikan stimulus belajar secara sistematis.

Dari perspektif *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui pandangan Mayer (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila peserta didik memproses informasi melalui integrasi saluran verbal dan visual secara simultan. Media komik yang memadukan teks naratif dengan ilustrasi visual matematis memungkinkan peserta didik membangun representasi mental yang lebih utuh terhadap konsep-konsep abstrak. Integrasi tersebut membantu mengurangi beban

kognitif dan memfasilitasi pemrosesan informasi secara lebih efisien, sehingga peserta didik tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kajian dalam literatur multimedia yang menyatakan bahwa penyajian visual yang terintegrasi dengan teks efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep kompleks dalam pembelajaran Matematika.

Selanjutnya, ditinjau dari teori kognitif belajar, media komik berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam mengorganisasi, menyederhanakan, dan mengaitkan informasi baru dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Bruner (1966) menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Dalam penelitian ini, ilustrasi dan alur cerita pada media komik menyediakan representasi visual yang konkret dan kontekstual, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif mengaitkan konsep-konsep matematika melalui narasi visual yang sistematis. Temuan ini sejalan dengan pendapat Lesmono et al. (2021) yang menyatakan bahwa komik mampu membantu peserta didik memahami materi yang kompleks melalui visualisasi dan alur cerita yang terstruktur, serta diperkuat oleh penelitian Putri (2025) yang menunjukkan bahwa media komik atau e-comic efektif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar Matematika dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui perspektif teori konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual (Piaget, 1970). Media komik memungkinkan peserta didik melihat penerapan konsep matematika dalam situasi yang relevan melalui narasi dan ilustrasi visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Proses ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara kognitif dan afektif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Hasil uji MANOVA yang menunjukkan adanya pengaruh simultan media komik terhadap motivasi dan hasil belajar menegaskan bahwa kedua variabel tersebut saling berkaitan dan dipengaruhi secara holistik oleh strategi

pembelajaran yang digunakan. Ketika peserta didik memperoleh kemudahan dalam memahami materi melalui representasi visual yang sesuai dengan karakteristik kognitif mereka, motivasi belajar cenderung meningkat, yang selanjutnya berdampak pada peningkatan capaian akademik secara keseluruhan. Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya menunjukkan signifikansi statistik, tetapi juga memperkuat teori-teori pendidikan yang menyatakan bahwa motivasi, media pembelajaran, dan hasil belajar merupakan komponen yang saling berhubungan dan saling memperkuat dalam proses pembelajaran.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru dan sekolah dasar untuk mengintegrasikan media visual-naratif, seperti komik, dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Media komik dapat dijadikan sebagai alternatif maupun pelengkap media pembelajaran tradisional guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, antara lain perbedaan kemampuan awal antar kelas, penggunaan angket sebagai satu-satunya instrumen pengukuran motivasi, serta keterbatasan cakupan penelitian pada satu satuan pendidikan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan populasi yang lebih luas, menggunakan instrumen pengukuran yang lebih beragam, serta menerapkan desain penelitian yang lebih kuat guna memperkuat generalisasi dan validitas temuan terkait efektivitas media komik dalam pembelajaran Matematika.

## Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media komik terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran Matematika. Hasil analisis independent-samples t-test dan MANOVA menunjukkan bahwa media komik berpengaruh signifikan, ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga media komik terbukti mampu meningkatkan motivasi serta capaian akademik siswa. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu sekolah dan penerapannya terbatas pada materi operasi pecahan sehingga generalisasinya belum luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas sampel, menerapkan media komik pada berbagai materi atau mata pelajaran lain,

serta menambahkan variabel lain seperti minat belajar, kemandirian belajar, atau kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk memperkaya kontribusi penelitian dalam pengembangan pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

## Referensi

- Anita, anita. (2023). Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Visual. *Jurnal Dzurriyat Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 9–15. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i2.45>
- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71–89. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Fernando, yogi, Andriani, popi, & Syam, H. (2024). The importance of learning motivation in improving student learning outcomes. *Alfihris: Journal of Educational Inspiration*, 2(3), 61–68.
- Hidayat, R., & Kurniawati, D. (2022). Tantangan motivasi dan pemahaman konsep dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 115–124.
- Juita, D. P., Priya, P., Azwardi, M., & Amra, A. (2024). Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia pada Lembaga Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3068–3077. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Motivasi belajar siswa*. CV Rizquna.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- OECD (2023). PISA 2022 Results Country Notes: Indonesia.
- Pagarra, H. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Prasetyo, A. (2023). *Pengaruh media visual naratif terhadap attensi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Teknologi dan Media Pembelajaran*, 8(1), 45–56.
- Putri, N, A. (2025). *Pengaruh Media E-Komik Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas 5A Di SD Inpres BTN IKIP I. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 327–331. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27896>
- Sari, N., & Hidayah, L. (2021). Analisis kesulitan belajar matematika siswa sekolah dasar dan faktor penyebabnya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 115–124.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Uno, H. B. (2014). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Nirmana*, 7(1), 45–55.