



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 1718-1730

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Komik Digital terhadap Motivasi Belajar SKI Peserta Didik Kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik

Munawir^{1✉}, Jauharotul Maknunah², Muti' Syarofani³, Nurlailatul Fadilah⁴

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Email : munawir.uinsby.ac.id^{1✉}

Abstrak

Minimnya pemakaian media pembelajaran yang dipakai guru dalam aktivitas pembelajaran dan teknik pengajaran guru yang konvensional berdampak pada kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap motivasi belajar SKI peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik pada materi Isra' mi'raj. Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini yakni penelitian kuantitatif dengan memakai metode eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang dipakai yakni eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan desain *Nonequivalent Control Group design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik yang berjumlah 21 anak. Pengujian hipotesis dalam penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh media komik digital terhadap motivasi belajar SKI peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik pada materi Isra' Mi'raj. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu sebesar 91,36 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol, yaitu sebesar 87,80.

Kata Kunci : *Komik Digital, Motivasi Belajar, Pembelajaran SKI.*

Abstract

The lack of use of learning media used by teachers in the learning process and very conventional teacher teaching techniques makes students' learning motivation in SKI learning reduced. This study aims to determine the effect of the use of digital comic media on the motivation to learn SKI class IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik students on the material *isra' mi'raj*. The type of research used in this research is quantitative research using experimental methods. The experimental research used in this study was a quasi experiment with the Nonequivalent Control Group design. The sample used in this study was class IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik, totaling 21 children. The result of testing the research hypothesis is that there is an influence of digital comic media on the SKI learning motivation of class IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik students on the material of *isra' mi'raj*. This is indicated by the results of the posttest average score of the experimental class being higher, which is equal to 91.36 compared to the posttest average value of the control class, which is equal to 87.80.

Keyword: *Digital Comics, Learning Motivation, SKI Learning*

PENDAHULUAN

Komik sebagai media visual dapat dikemas secara edukatif untuk proses pembelajaran (Fadillah, 2018). Bagi peserta didik, komik dapat mempermudah dalam memahami isi cerita (Indaryati & Jailani, 2015). Penggunaan bahasa yang masih berhubungan dalam kehidupan sehari-hari menjadi alasan komik dapat mudah dipahami oleh peserta didik (Fadillah, 2018). Selain itu, adanya gambar dan paduan warna dalam komik memiliki daya pikat bagi peserta didik (Budiarti & Haryanto, 2016). Dengan demikian, hadirnya komik dapat memberikan informasi dan pengalaman menarik dalam pembelajaran (Fadillah, 2018).

Komik memiliki potensi yang besar untuk lebih disenangi peserta didik dalam proses pembelajaran (Indaryati & Jailani, 2015). Pada proses pembelajaran, komik memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan buku pelajaran di sekolah (Rawa & Bhoke, 2017). Penjelasan yang panjang, lebar, dan rumit dalam buku pelajaran dapat dijadikan lebih singkat dan mudah dipahami serta diingat melalui komik (Suparman et al., 2020).

Berbeda dengan buku pelajaran, komik menghadirkan cerita bergambar serta disusun secara runtut sehingga mempermudah untuk diingat dalam jangka waktu yang lama (Mujawal et al., 2018). Walaupun penyajian materi dalam buku pelajaran saat ini telah banyak disajikan dengan gambar, masih banyak peserta didik belum tertarik dan minat dalam memahami materi pembelajaran (Suparman et al., 2020). Hadirnya komik diyakini mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dianggap sulit (Mujawal et al., 2018). Selaras dengan hal itu (Budiarti & Haryanto, 2016) menyatakan bahwa, penggunaan komik dalam pembelajaran dapat memotivasi peserta

didik untuk lebih semangat dalam belajar.

Pada umumnya komik sebagai media pembelajaran termasuk dalam kelompok media cetak (Indaryati & Jailani, 2015). Namun, saat ini komik telah banyak dikembangkan menjadi komik digital. Komik digital merupakan wujud modifikasi dari bentuk cetakan menjadi bentuk elektronik (Mulia & Kristin, 2023). Penyimpanan yang dilakukan secara *online* atau melalui *gadget* menjadi perbedaan utama antara komik cetak dan digital (Sukmanasa et al., 2017). Selain itu, dalam komik digital gambar diubah menjadi lebih nyata dengan animasi yang mampu bergerak (Mulia & Kristin, 2023).

Komik digital merupakan salah satu media untuk mempermudah memahami materi pembelajaran. Komik digital mampu memudahkan pemahaman materi yang abstrak menjadi lebih konkret (Hidayah, 2017). Senada dengan hal itu, Raneza dan Widowati dalam (Megantari et al., 2021) mengatakan bahwa, penggunaan komik digital dalam pembelajaran mampu mengilustrasikan peristiwa dengan mudah dalam waktu yang singkat sehingga dapat mengembangkan imajinasi peserta didik. Menurut (Rohmawati & Wibisono, 2020), penggunaan komik digital diyakini akan lebih menarik minat serta motivasi peserta didik.

Motivasi memiliki peran yang strategis dalam kegiatan belajar. Pada proses pembelajaran motivasi diibaratkan sebagai motor penggerak peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Motivasi yang kuat diyakini dapat menjadi penyemangat peserta didik sehingga dirinya dapat berupaya keras dalam menghadapi segala tantangan dan rintangan dalam belajar (Supardi, 2021). Dengan demikian, adanya motivasi belajar yang optimal maka peserta didik dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal pula (Rahman, 2021).

Setiap peserta didik memiliki motivasi belajar yang berbeda satu sama lain (Rahmawati, 2016). Terdapat peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat dan lemah. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang kuat umumnya tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya, tampak gagah, dan rajin membaca untuk menaikkan hasil belajar. Sedangkan, peserta didik yang mempunyai motivasi belajar lemah cenderung tidak mau tahu, gampang menyerah, serta perhatiannya tak terfokus pada aktivitas pembelajaran. Dengan begitu peserta didik yang memiliki motivasi lemah akan mengalami kesulitan dalam belajar (Rahman, 2021).

Motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar peserta didik terdorong untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar dapat berpengaruh langsung pada seberapa besar ketercapaian hasil belajar (Rismawati, M., & Khairiati, 2020). Oleh sebab itu, lemahnya motivasi belajar peserta didik merupakan suatu masalah yang harus segera dituntaskan (Rismawati, M., & Khairiati, 2020).

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan kejadian masa lalu memiliki perspektif yang kurang menarik di mata sebagian besar peserta didik. Hal tersebut tentunya dipengaruhi oleh faktor proses pembelajaran yang kurang menyenangkan. Apalagi jika materi dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) disampaikan hanya dengan menggunakan metode cerita di depan kelas (Amin, 2019). Siti Aisa juga menjelaskan bahwa kurang relevannya metode pembelajaran yang dipakai serta karakter peserta didik, media pembelajaran yang kurang menunjang, penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, serta kurangnya pemanfaatan lingkungan bisa menjadi pemicu kurang tertariknya peserta didik sehingga tak merasa termotivasi dalam mengikuti aktivitas pembelajaran di kelas (Farhurohman & Saádiyah, 2020).

Salah satu upaya agar pembelajaran bisa menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik yaitu dengan memilih dan memakai atau mengembangkan media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Dengan begitu tercipta aktivitas pembelajaran yang lebih efektif karena peserta didik tertarik untuk melihat serta mempelajarinya (Ratnaningsih & Nastiti, 2018). Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, motivasi, serta merangsang kegiatan belajar, bahkan berpengaruh pada psikologis peserta didik (Kuwatno et al., 2022).

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, penggunaan media komik digital sebagai media pembelajaran dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian sebagai pembuktian pernyataan tersebut. Adapun judul penelitian yang diambil yaitu "Pengaruh Media Komik Digital terhadap Motivasi Belajar SKI Peserta Didik Kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik". Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mengetahui motivasi belajar SKI sebelum penggunaan media komik digital pada peserta didik kelas IV di MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik; (2) mengetahui motivasi belajar SKI sesudah penggunaan media komik digital pada peserta didik kelas IV di MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik; dan (3) mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap motivasi belajar SKI pada peserta didik kelas IV di MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan desain *Nonequivalent Control Group design*. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyiapkan kelompok kontrol

sebagai pembandingnya. Peneliti memilih metode *quasi eksperimen* karena penelitian ini berupa penelitian pendidikan dengan menggunakan subjek penelitian yaitu manusia, dalam hal ini tidak semua variabel yang muncul dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat.

Desain ini terdiri atas dua kelompok yang masing-masing diberikan angket motivasi awal sebelum pembelajaran dimulai yang disebut dengan (*pretest*) dan angket motivasi belajar setelah peserta didik melalui proses pembelajaran disebut dengan (*posttest*). Langkah-langkah desain *quasi eksperimen* kelompok *Nonequivalent Control Group Design* dapat dijabarkan dibawah ini:

Tabel 1. Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁ : *Pretest* kelompok eksperimen

O₂ : *Posttest* kelompok eksperimen

O₃ : *Pretest* kelompok kontrol

O₄ : *Posttest* kelompok kontrol

X : penggunaan media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran SKI

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian adalah peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Sampel penelitian terdiri dari kelompok eksperimen serta kelompok kontrol yang dipilih secara acak dengan menggunakan sebuah permainan konsentrasi. Perlakuan kelompok eksperimen sama dengan kelompok kontrol, hanya saja kelompok eksperimen diberikan media pembelajaran berupa komik digital. Pada intinya, kelompok kontrol *Nonequivalent* ini sama dengan jenis eksperimen murni *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol perbedaannya terletak pada penempatan subjek secara acak.

Kelompok Ekperimen : Kelas IV yang terdiri dari atas 11 Siswa

Kelompok Kontrol : Kelas IV yang terdiri dari atas 10 Siswa

3. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesiner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti memperoleh informasi atau data

engan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden. Kuesioner atau angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI. Lembar angket akan diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran SKI berlangsung. Instrumen angket motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI ini dikembangkan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno. Adapun skala pengukuran yang digunakan pada lembar instrumen angket ini adalah skala likert 1-4, dimana skor 4 menunjukkan jawaban sangat setuju (SS), tiga untuk setuju (S), dua untuk tidak setuju (TS), dan empat untuk sangat tidak setuju (STS). Instrumen angket ini sudah divalidasi dengan menggunakan sistem validasi *construct*, dan diperiksa oleh ahli. Adapun indikator serta sub indikator motivasi belajar SKI sebagaimana dicantumkan dalam tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator dan Sub Indikator Motivasi Belajar SKI

Indikator Motivasi	Sub Indikator Motivasi
Adanya keinginan untuk berhasil	Aktif dalam belajar Senang dalam belajar Tidak cepat menyerah atau putus asa Tidak mudah puas dengan hasil yang didapatkan Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Memiliki tujuan yang jelas dalam belajar Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi Adanya umpan balik Memiliki minat dalam belajar
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Sungguh-sungguh dalam belajar
Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran	Menghindari hukuman Mengharap pujian (penghargaan) Mendapatkan prestasi di kelas
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Tempat belajar yang menyenangkan Senang dengan cara mengajar guru di kelas

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan analisis parametrik, untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka peneliti membuat hipotesis dan asumsi. Untuk tes asumsi, peneliti menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk menguji normalitas dan *Levene Test* digunakan untuk uji homogenitas. Sedangkan untuk uji hipotesis, peneliti menggunakan *Paired Sample T-test* dan *Independent Sample T-test*. Uji statistik dilakukan dengan

program PSPP. Adapun hipotesisi dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan pada peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ha : Ada perbedaan yang signifikan pada peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Analisis Data

Sebelum melakukan uji normalitas dan homogenitas, data dihitung menggunakan deskriptif statistik terlebih dahulu untuk mengetahui sebaran data, seperti rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum data penelitian. Berikut ini merupakan hasil dari analisis deskriptif statistik.

	N	Mean	Std Dev	Minimum	Maximum
pretest_kontrol	10	84.00	3.83	77.00	90.00
posttest_kontrol	10	87.80	1.87	85.00	90.00
Pretest_Eksperimen	11	88.09	2.17	85.00	91.00
Posttest_Eksperimen	11	91.36	3.04	87.00	96.00
Valid N (listwise)	12				
Missing N (listwise)	2				

Gambar 1. Hasil Analisis Deskriptif Statistik

2. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji *Paired Sample T-test* dan *Independent Sample T-test*, terdapat dua syarat yang harus terpenuhi, yaitu normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel terdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan data menggunakan uji *Shapiro-Wilk* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran SKI materi Isra' mi'raj. Terdapat dua hipotesis dalam uji normalitas data yaitu: H_0 (Sampel dari populasi yang berdistribusi normal) dan H_1 (Sampel dari populasi yang tidak berdistribusi normal). Perhitungan uji normalitas data pada hasil motivasi belajar siswa kelas IV materi Isra' mi'raj yaitu:

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai_Motivasi	,99	10	,99
Pretest Kontrol	,90	10	,21
Posttest Kontrol	,93	11	,42
Pretest Eksperimen	,93	11	,43

Gambar 2. Hasil Uji Tes Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* diperoleh sampel data terdistribusi normal, hal ini dikarenakan seluruh sampel memiliki nilai signifikansi di atas 0,05. Hal ini dibuktikan dengan signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar $0,99 > 0,05$ dan signifikansi *posttest* kelas kontrol sebesar $0,21 > 0,05$, sedangkan signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,42 > 0,05$ dan signifikansi *posttest* kelas eksperimen sebesar $0,43 > 0,05$. Dengan demikian hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak, dalam artian asumsi normalitas data sudah terpenuhi, sehingga peneliti bisa melakukan uji *Paired samples T-test* dan *Independent Samples T-test*.

3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya suatu varians dari dua atau lebih kelompok yang bersifat homogen. Uji homogenitas data menggunakan uji Levene Test terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran SKI materi *isra' mi'raj*. Terdapat dua hipotesis dalam uji homogenitas data yaitu: H_0 (data memiliki varians yang homogen) dan H_1 (data memiliki varians yang tidak homogen). Berikut ini merupakan tabel hasil perhitungan uji homogenitas *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	.11	1	19	.744

Gambar 3. Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan uji homogenitas dengan Levene Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,74, yang berarti lebih besar dari 0,05 ($0,74 > 0,05$). Maka dari itu varians data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas kontrol memiliki karakteristik yang sama atau homogen. Dengan demikian hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak. Uji homogenitas ini menjadi salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji *Independent sampel T-test*. Dalam penelitian ini uji homogenitas sudah terpenuhi.

4. Uji t (Hipotesis)

Setelah mengetahui sampel data bersifat normal, maka data harus dianalisis terlebih dahulu untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap motivasi belajar siswa, dengan menggunakan Uji *Paired Samples T-test*. Berikut data hasil uji *paired sampel T-test*.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	S.E. Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	posttest_kontrol - pretest_kontrol	3.80	2.44	.77	2.05	5.55	4.92	9	.001
Pair 2	Posttest_Eksperimen - Pretest_Eksperimen	3.27	2.05	.62	1.89	4.65	5.28	10	.000

Gambar 4. Hasil Uji Paired Samples T-test

Berdasarkan tabel hasil uji paired sample T-test di atas, pada output pair 1 diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001, yang artinya $0,001 < 0,05$. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dari penjelasan tersebut dapat kita ketahui bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar untuk pretest dan posttest pada kelas kontrol, dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Sedangkan pada output pair 2 diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang artinya $0,000 < 0,05$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dari penjelasan tersebut dapat kita ketahui bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar untuk pretest dan posttest pada kelas eksperimen, dengan menggunakan media pembelajaran komik digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran SKI materi Isra' mi'raj. Hal ini juga diperkuat dengan hasil rata-rata antara nilai pretest dan posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 3,27%, yang bisa dilihat pada tabel deskriptif Paired sampel T-test berikut ini.

Paired Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	S.E. Mean
Pair 1 posttest_kontrol	10	87.80	1.87	.59
pretest_kontrol	10	84.00	3.83	1.21
Pair 2 Posttest_Eksperimen	11	91.36	3.04	.92
Pretest_Eksperimen	11	88.09	2.17	.65

Gambar 5. Statistik Deskriptif Paired Sample T-test

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang sudah dilakukan, data tersebut bersifat normal dan homogen. Sehingga akan dilakukan uji Independent Sample T-test. Terdapat 2 hipotesis dalam uji independen T-test yaitu: H_0

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances					T-Test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	2.85	.108	3.19	19.00	.005	3.56	1.12	1.23	5.90
	Equal variances not assumed			3.26	16.83	.005	3.56	1.09	1.26	5.87

Group Statistics

Group	N	Mean	Std. Deviation	S.E. Mean
Hasil belajar siswa Post test eksperimen (media komik)	11	91.36	3.04	.92
Post test kontrol (konvensional)	10	87.80	1.87	.59

Gambar 6. Hasil Uji Independent Samples T-test

Berdasarkan data di atas diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,005, yang artinya $0,005 < 0,05$. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dari penjelasan tersebut dapat kita Tarik kesimpulannya, bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa antara menggunakan media komik digital dengan pembelajaran konvensional pada pembelajaran SKI materi Isra' mi'raj. Rata-rata motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran komik digital sebesar 91,36 sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa dengan pembelajaran konvensional sebesar 87,80. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 3,56%. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan media komik lebih efektif dari pada pembelajaran secara konvensional.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik yang melibatkan peserta didik kelas IV yang berjumlah 21 anak. Dalam satu kelas, peserta didik di acak secara random untuk menentukan peserta didik yang termasuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Peserta didik pada kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan apapun, mereka hanya diajar menggunakan metode konvensional dalam bentuk ceramah. Sedangkan peserta didik pada kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan diajar menggunakan media komik digital selama proses pembelajaran berlangsung. Namun sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok tersebut, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi angket motivasi belajar terlebih dahulu sebagai *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran SKI.

Setelah diketahui kemampuan awal peserta didik, selanjutnya peserta didik pada kelas kontrol diberi pembelajaran dengan cara konvensional sedangkan peserta didik pada kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan cara yang berbeda, yaitu menggunakan media komik digital. Setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kembali diberi angket motivasi belajar SKI sebagai *posttest*. Adapun nilai rata-rata *posttest* pada kelas

kontrol adalah 87,80, sedangkan pada kelas eksperimen adalah 91,36. Dilihat dari rata-rata nilai posttest, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol. Dengan menggunakan Uji t diperoleh bahwa nilai t hitung > t tabel dengan taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya penggunaan media komik digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi isra' mi'raj berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik.

Hasil ini sejalan dengan penelitian berjudul "Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" yang dilakukan oleh Senjaya, dkk (2022). Tujuan penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran komik digital. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) serta menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define, Design, Development, and Dissemination*. Subjek penelitian adalah kepala sekolah dan guru kelas V Negeri Purwamekar sebagai ahli dan siswa sebagai subjek uji coba produk komik digital. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji ahli yang dilakukan oleh kepala sekolah dan guru kelas V SD Negeri Purwamekar memperoleh nilai sebesar 88% dan uji coba produk yang dilakukan kepada siswa mendapat presentase sangat baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi siswa dapat meningkat melalui penggunaan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran IPA materi vertebrata dan avertebrata di sekolah dasar. Selain itu, media pembelajaran komik digital juga sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media komik digital merupakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik untuk meningkatkan motivasi belajar mereka dalam pembelajaran SKI materi isra' mi'raj

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Media Komik Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran SKI Materi Isra' Mi'raj di MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik Tahun ajaran 2022/2023, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran SKI materi isra' mi'raj pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata hasil *posttest* lebih tinggi yaitu sebesar 91,36,

sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol, yaitu sebesar 87,80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas IV lebih baik nilainya ketika diajar menggunakan media komik digital. Berdasarkan analisis data nilai *posttest* dengan menggunakan uji-t diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% , sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran SKI materi Isra' Mi'raj di MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. M. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Ski Mi. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 5(1), 1–56. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- Budiarti, W. N., & Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>
- Farhurohman, O., & Saádiyah, S. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) di MADRASAH IBTIDAIYAH (MI). *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 36–50. <http://103.20.188.221/index.php/ibtidai/article/download/3363/2683>
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Indaryati, & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Kuwatno, Noerhasmalina, & Khasanah, B. A. (2022). Pengembangan Media Papan Permainan Matematika (Paper Math). *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 10(1), 93–105. <https://doi.org/10.23960/mtk/v10i1.pp93-105>
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Belajar Sumber Daya

- Alam Melalui Media Komik Digital. In *MIMBAR PGSD Undiksha* (Vol. 9, Issue 1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Mujawal, W. A., Bani, A., & Nani, K. La. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi SPLDV. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 1–14.
- Mulia, Y. A., & Kristin, F. (2023). JOTE Volume 4 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 55-64 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Pembelajaran Teks Eksplanasi Bahasa Indonesia dengan Metode Kunjung Karya sebagai Alternatif Pengajaran Inovatif. *Journal On Teacher Education*, 4(4), 55–64.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Mrdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*. 289–302.
- Rahmawati, R. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran. In *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ratnaningsih, S., & Nastiti, G. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 275. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.3397>
- Rawa, N. R., & Bhoke, W. (2017). Pengaruh Penggunaan LKS Matematika Berbentuk Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Math Educator Nusantara Volume*, 3(1), 20–29. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/159>
- Rismawati, M., & Khairiati, E. (2020). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 203–213. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.860>
- Rohmawati, N. E., & Wibisono, G. (2020). Penggunaan Media Komik Berbahasa Mandarin terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Penggunaan Media Komik Berbahasa Mandarin Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Perhotelan SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. *Mandarin Unesa*, 3(1), 1–5.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Supardi. (2021). Kata kunci 3. *Cakrawala Pendidikan*, 11(2), 305–322.
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 57–64. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>