



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH 1 METRO

Ahmad Nur' Afief Dwianugraha^{1)*}, Muhammad Mona Adha²⁾, Abdul Halim³⁾

¹²³Universitas Lampung

E-mail: ahmadnurafidwianugraha@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik digital berbasis *QR-Code* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test, serta didukung oleh angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, uji hipotesis, serta uji *N-Gain Score*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital berbasis *QR-Code* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *Slide PowerPoint*. *N-Gain Score* hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen mencapai 70,17% kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya 45,17% kategori sedang. Hasil belajar afektif ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 55,7%. Pada ranah psikomotorik, hasil observasi memperlihatkan persentase sebesar 89,69% kategori sangat baik pada kelas eksperimen, dibandingkan 79,2% kategori baik pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *QR-Code* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Komik Digital; QR-Code; Hasil Belajar; Media Pembelajaran; Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of QR code-based digital comic learning media on the learning outcomes of eighth-grade students. The method used is quasi-experimental. Data collection techniques were carried out through pre-tests and post-tests, supported by questionnaires and observations. Data analysis techniques included descriptive statistical analysis, prerequisite tests, hypothesis testing, and N-Gain Score testing. The results of the study showed a significant difference between the experimental class that used QR code-based digital comic media and the control class that used PowerPoint slides. The N-Gain score for cognitive learning outcomes in the experimental class reached 70.17% in the high category, while the control class only reached 45.17% in the moderate category. Affective learning outcomes were indicated by a coefficient of determination of 55.7%. In the psychomotor domain, observation results showed a percentage of 89.69% in the very good category for the experimental class, compared to 79.2% in the good category for the control class. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of digital comic-based QR-Code learning media has a significant effect on improving students' cognitive, affective, and psychomotor learning outcomes in Pancasila Education compared to conventional learning media.

Keywords: Digital Comics; QR-Code; Learning Outcomes; Learning Media; Pancasila Education.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, mengubah pembelajaran konvensional menuju lingkungan yang interaktif dan terhubung. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan cara yang menarik dan menyenangkan, karena teknologi telah terintegrasi ke dalam proses pembelajaran, yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di abad ke-21. Untuk mengintegrasikan pembelajaran abad ke-21 secara efektif, pendidik harus mampu menciptakan strategi pengajaran yang inovatif dengan memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran, dan mengembangkan berbagai teknik pengajaran yang menarik dan menyenangkan (Rahayu et al., 2024). Salah satu hal yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan penyaluran pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan di era revolusi industri 4.0 menuntut keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta literasi teknologi (Nindiantika et al., 2019). Namun, dalam praktiknya, banyak pendidik masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher learning centered*) dengan media konvensional seperti modul dan lembar kerja, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi. Hal ini juga terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sering dianggap membosankan karena metode pengajaran yang monoton dan kurangnya inovasi dalam media pembelajaran (Japar et al., 2020).

Hasil pra observasi di SMP Muhammadiyah 1 Metro menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi belum dimanfaatkan secara optimal. Pendidik cenderung menggunakan *slide PowerPoint* sebagai media utama, tanpa variasi yang signifikan. Nilai rata-rata mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada beberapa kelas VIII masih di bawah KKTP, dengan banyak peserta didik yang belum mencapai kategori tuntas. Kondisi ini diperparah oleh rendahnya motivasi belajar dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penerapan media pembelajaran inovatif, seperti komik digital berbasis *QR-Code*. Komik digital menggabungkan teks dan gambar secara kreatif sehingga menarik perhatian dan mempermudah pemahaman konsep abstrak (Putri dan Kurniawan, 2019). Sementara itu, integrasi *QR-Code* dalam komik digital memungkinkan peserta didik mengakses materi melalui perangkat gawai secara fleksibel, mendukung pembelajaran mandiri, dan meningkatkan interaksi (Wulandari et al., 2023). Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dan teknologi *QR-Code* mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi peserta didik pada berbagai mata pelajaran (Anisa et al., 2023; Haqiqi dan Permadi, 2022).

Penelitian ini menghadirkan inovasi berupa integrasi komik digital interaktif dengan *QR-Code* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya berfokus pada ranah kognitif, tetapi juga mengukur dan menganalisis pengaruhnya terhadap ranah afektif dan psikomotorik peserta didik secara komprehensif. Pendekatan ini diharapkan memberikan model pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Qr-Code* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah 1 Metro. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.



METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, observasi dan wawancara. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam adalah teknik analisis statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian dan menganalisis data, penulis akan menjelaskan serta mempresentasikan data yang diperoleh dan yang telah dianalisis terkait dengan judul penelitian mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *QR-Code* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Metro. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimen*, yang dalam studi ini melibatkan dua kelas dengan kemampuan yang setara (seimbang), namun pada saat pelaksanaan penelitian diberikan perlakuan yang berbeda.

Dua kelas tersebut adalah kelas VIII A yang terdiri dari 33 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *QR-Code* dalam proses belajar, dan kelas VIII D yang juga terdiri dari 33 peserta didik sebagai kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak menerima perlakuan media pembelajaran komik digital berbasis *QR-Code* selama proses belajar. Hasil perolehan data dari dua kelas yang dijadikan sampel akan dibandingkan untuk melihat apakah media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Pada awal kegiatan penelitian, peneliti menyaksikan secara langsung proses pembelajaran di SMP Muhammadiyah 1 Metro yang tergolong kurang kondusif. Saat melakukan observasi, terdapat peserta didik yang tidak fokus pada pembelajaran dan terlihat bosan di kelas saat mengikuti pelajaran pendidikan Pancasila. Peneliti berusaha mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, namun peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan pendidik terkait masalah pembelajaran dalam pendidikan Pancasila. Hasil wawancara menunjukkan adanya tantangan dalam proses pembelajaran di kelas. Para pendidik masih menghadapi kesulitan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

Implementasi media pembelajaran berupa komik digital yang berbasis *QR-Code* diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen, yaitu kelas VIII A. Proses pembelajaran yang diterapkan dalam kelas eksperimen melibatkan penggunaan media pembelajaran selama tiga kali pertemuan, dengan durasi setiap sesi adalah 3 x 40 menit. Dalam penerapan media pembelajaran komik digital berbasis *QR-Code* ini, proses belajar akan difokuskan pada peserta didik dan pendidik dengan pendekatan ilmiah yang menekankan partisipasi aktif serta penerapan pembelajaran oleh peserta didik. Materi yang akan dibahas dalam penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *QR-Code* ini adalah mengenai Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda (BAB IV). Pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran komik digital berbasis *QR-Code* menggunakan bantuan proyektor LCD.



*Gambar 1 Tampilan Awal Komik Digital
Berdasarkan QR-Code*

Setelah penerapan media pembelajaran komik digital berbasis *QR-Code* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen, yaitu kelas VIII A, dengan materi tentang Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda, para peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran dan merasa tertarik untuk belajar. Para peserta didik menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi, yang terlihat dari keberanian beberapa di antara mereka untuk menyampaikan pendapat dalam diskusi dengan pendidik. Selain itu, pada pertemuan sebelumnya, peserta didik belum sepenuhnya memahami tentang Kebangkitan Nasional. Namun, dengan bantuan media komik digital berbasis *QR-Code* selama proses pembelajaran, peserta didik dapat memahami tentang kebangkitan nasional yang ada di Indonesia.

Di kelas kontrol, yaitu kelas VIII D, proses pembelajaran dilaksanakan tanpa memanfaatkan media pembelajaran berupa komik digital yang berbasis *QR-Code*. Meskipun demikian, rangkaian pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan tetap serupa, namun fokus pembelajaran hanya terpusat pada materi yang terdapat dalam buku paket dan Slide Powerpoint. Akibatnya, peserta didik cenderung tidak melakukan eksplorasi yang memadai selama proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar yang diupayakan oleh pendidik menjadi kurang optimal karena peserta didik lebih bergantung pada materi dari buku paket serta penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Hanya sedikit peserta didik yang memberikan respons terhadap rangsangan dari pendidik, dan hanya satu peserta didik yang mengajukan pertanyaan. Tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas kontrol tampak rendah, sehingga usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tidak berjalan dengan baik.

Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan saat ini adalah masih banyaknya pendidik yang melaksanakan proses pembelajaran dengan media yang sederhana sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Berkenaan dengan hal tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video atau gambar yang kreatif, perlu dipertimbangkan secara matang oleh pendidik agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta dapat menumbuhkan semangat belajar dan kreativitas peserta didik. Media pembelajaran merupakan sebuah instrumen krusial dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai saluran untuk mengirimkan informasi dari pengirim pesan (pendidik) ke penerima pesan (peserta didik). Fungsi media tidak hanya sebatas sebagai sarana penyampaian



informasi, tetapi juga untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Trikesumawati et al., 2025)

Tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan materi atau informasi secara efektif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dan menarik terbukti dapat menimbulkan keingintahuan serta mendorong peserta didik untuk belajar. Media yang dirancang secara interaktif dan inovatif memiliki kemampuan untuk merangsang dan menarik perhatian serta minat peserta didik. Kondisi ini secara langsung dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, yang pada akhirnya memperkuat motivasi intrinsik mereka untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam desain pembelajaran yang melibatkan proses perencanaan, pengembangan, dan pelaksanaan pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Nurhayati, 2014). Media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah media yang sesuai dengan kebutuhan mereka serta relevan dengan materi yang dipelajari. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, peserta didik akan termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajarpun akan meningkat (Yusnita et al., 2017).

Berkaitan dengan pemaparan di atas, maka peningkatan efektivitas media pembelajaran perlu untuk dilakukan. Media pembelajaran di era digital menuntut adanya pergeseran dari konvensional menuju inovasi yang interaktif dan berpusat kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku dan papan tulis dianggap tidak relevan lagi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang telah terbiasa dengan teknologi. Untuk itu, efektivitas dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif seperti video pembelajaran, simulasi, games edukatif, hingga komik digital yang mampu menyajikan materi dalam bentuk audio visual yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi, tetapi juga dapat merangsang pikiran, emosi, minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Inovasi media pembelajaran yang tepat guna menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, efektif dan inklusif bagi semua peserta didik (Utomo, 2023).

Adapun teori yang melatar belakangi penggunaan media pembelajaran komik digital dalam penelitian ini adalah teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika mereka menerima informasi melalui kombinasi teks dan gambar (statis maupun animasi), dibandingkan dengan hanya menggunakan kata-kata saja. Mayer mengembangkan sejumlah prinsip dalam teori ini, di antaranya adalah: *Multimedia Principle*, *Spatial Contiguity Principle*, *Redundancy Principle*, dan *Segmenting Principle*. Penyajian materi dengan komik digital secara terintegrasi dinilai mampu memperkuat daya ingat visual, menurunkan beban kognitif, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Komik digital juga memenuhi prinsip segmentasi karena materi disajikan secara bertahap dalam panel-panel cerita yang mudah dipahami. Dengan memanfaatkan komik digital berbasis *QR-Code*, peserta didik tidak hanya mendapatkan informasi dalam bentuk yang menarik, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi mandiri. Penggunaan media ini sejalan dengan dasar teori Mayer yang menekankan pentingnya desain instruksional yang responsif terhadap cara kerja pikiran manusia dalam memproses informasi (Mayer, 2020).

Pendidik memiliki peran penting dalam memahami berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia, karena media dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong semangat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dengan memilih media yang sesuai, proses



pembelajaran tidak hanya menarik, tetapi juga dapat mampu mengurangi kejenuhan peserta didik dan membantu mereka mencapai tujuan belajar yang lebih optimal. Ini menjadi sangat krusial, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang sering dianggap kurang menarik oleh sebagian besar peserta didik. Dampaknya, banyak dari mereka cenderung pasif dan hanya mendengarkan tanpa terlibat aktif dalam diskusi atau kegiatan belajar lainnya, yang mencerminkan rendahnya partisipasi dalam pembelajaran. Pendidikan Pancasila memegang peran penting dalam membentuk karakter bangsa Indonesia. Di tengah keragaman suku, budaya, agama dan bahasa yang dimiliki, Indonesia memerlukan landasan yang kokoh untuk mempersatukan seluruh elemen masyarakatnya. Sebagai dasar negara, Pancasila berperan penting dalam membangun dan membentuk karakter bangsa Indonesia (Nur et al., 2023).

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang penting dalam membentuk karakter peserta didik, terutama dalam memahami nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Salah satu materi krusial yang perlu dipelajari adalah makna Sila ketiga yakni Persatuan Indonesia. Materi ini penting karena mengajarkan bahwa semangat persatuan bangsa tidak muncul begitu saja, melainkan berakar kuat pada sejarah bangsa Indonesia, khususnya sejak masa Kebangkitan Nasional. Pada masa tersebut, kesadaran untuk bersatu mulai tumbuh dan menjadi landasan awal tumbuhnya rasa nasionalisme yang mengikat seluruh elemen bangsa. Sebagai generasi penerus bangsa, peserta didik diamanahkan untuk melanjutkan semangat perjuangan para tokoh perintis bangsa. Pemahaman materi terhadap nasionalisme yang berbasis pada sejarah perjuangan bangsa Indonesia perlu diperkuat dalam proses pembelajaran, hal tersebut bertujuan untuk membentuk warga negara yang partisipatif dan bertanggung jawab dalam menjaga keutuhan NKRI.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di setiap pertemuan kelas eksperimen, peserta didik diharapkan berperan aktif dalam mengambil kesempatan untuk berkontribusi dan membangun pengetahuan mereka sendiri, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara interaktif. Peran pendidik tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, melainkan juga mencakup sebagai pembimbing dan fasilitator yang membantu peserta didik dalam membangun argumen serta berkontribusi secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh pada kelas eksperimen, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peningkatan tersebut ditunjukkan dari hasil perbandingan antara nilai pre-test dan post-test, hasil angket, serta observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada ranah kognitif, peserta didik dikelas eksperimen menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, tercermin dari kenaikan signifikan nilai tes setelah perlakuan diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kelas eksperimen mampu mengaktifkan proses berpikir peserta didik, mulai dari mengingat, memahami, hingga menerapkan konsep. Hasil belajar kognitif tidak hanya berhenti pada penguasaan informasi, tetapi harus mampu membawa peserta didik ke tingkat berpikir yang lebih tinggi (Anderson dan Krathwohl, 2001).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *QR-Code* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, di antara ketiga ranah yang dikaji baik dari domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif dalam penelitian ini menjadi aspek yang menonjol. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil analisis nilai pre-test dan post-test peserta didik pada kelas eksperimen, *N-Gain Score* hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen mencapai 70,17% kategori tinggi, sedangkan kelas



kontrol hanya 45,17% kategori sedang yang menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hasil uji *independent sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi ($<0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar secara bermakna antara peserta didik yang menggunakan media komik digital dengan yang tidak menggunakannya. Pencapaian signifikan dalam ranah kognitif ini tidak dapat dilepaskan dari karakteristik media komik digital yang secara efektif mengintegrasikan teks dan gambar, yang sebagaimana dijelaskan dalam teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Media yang menyajikan informasi atau materi melalui teks naratif dan ilustrasi visual secara bersamaan terbukti dapat mengoptimalkan proses pengolahan informasi peserta didik, sehingga dapat mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat konseptual, seperti nilai-nilai dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

Domain afektif dalam penelitian ini juga dapat dikatakan berhasil, dengan media komik digital berbasis *QR-Code* juga dapat memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap perkembangan dalam domain afektif peserta didik. Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,557 yang menunjukkan bahwa sebesar 55,7% variasi dalam sikap peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran komik digital. Indikator domain afektif yang mengalami peningkatan yang cukup signifikan antara lain *valuing* sebesar 57,5% dan *characterization* sebesar 57,7%. Hal tersebut mencerminkan bahwa peserta didik tidak hanya memahami isi materi, melainkan juga menunjukkan sikap positif dan pendalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sebagai bentuk keterlibatan emosional terhadap proses pembelajaran. Domain psikomotorik juga menunjukkan peningkatan, meskipun tidak sebesar dua ranah lainnya. Hasil observasi pada kelas eksperimen menunjukkan persentase hasil belajar sebesar 89,87 %, yang termasuk ke dalam kategori sangat aktif, sedangkan kelas kontrol tercatat persentase keaktifan sebesar 79,2 %, yang termasuk ke dalam kategori aktif. Dari analisis nilai rata-rata hasil belajar, terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki tingkat hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran yang tidak memanfaatkan media tersebut.

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelas eksperimen lebih aktif secara fisik dalam mengikuti pembelajaran, misalnya melalui kegiatan berdiskusi, menyusun narasi ulang dari isi komik, serta mempresentasikan hasil pemahaman mereka secara lisan. Hal tersebut menunjukkan bahwa komik digital turut memfasilitasi pengembangan keterampilan psikomotorik peserta didik melalui aktivitas yang menuntut interaksi, partisipasi, dan keterlibatan langsung. Dapat disimpulkan, bahwa pengaruh media pembelajaran komik digital terlihat jelas dalam domain kognitif, karena berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi secara signifikan. Akan tetapi, kontribusi terhadap domain afektif dan psikomotorik tidak dapat diabaikan, karena keduanya juga mendukung tercapainya hasil belajar yang utuh dan komprehensif.

Media komik digital merupakan media visual yang menggunakan ilustrasi dan narasi yang mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi secara jelas dan menarik perhatian peserta didik (Natalia dan Widodo, 2025). Komik digital merupakan salah satu jenis media dengan sajian cerita yang berisikan sebuah dialog, dalam seri gambar yang memiliki karakteristik sendiri. Cerita yang dibuat dengan seri gambar membuat komik digital terlihat lebih nyata. Komik digital terdapat informasi yang mudah dipahami karena adanya kolaborasi antara teks dan gambar di dalam rangkaian cerita sehingga menciptakan kekuatan



padakomik tersebut (Urip et al., 2023). Sementara itu, komik digital juga memiliki keunggulan laindibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Komik digital lebih interaktif dan menarik karena menggunakan visual yangberwarna dan animasi. Situasi tersebut tentu akan lebih menarikperhatian peserta didik dibandingkan dengan buku teks yang hanyaberisi teks dan gambar statis.

Dengan komik digital, peserta didik juga dapat belajar secara mandiri, karena mereka dapat mengakses komik tersebut melalui perangkat digital mereka kapan saja dan di mana saja. Berdasarkan hal tersebut, komik digital dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan gaya belajar mereka (Gultom dan Rosmaini, 2024). Pengembangan media pembelajaran komik digital, memiliki potensi besar dalammeningkatkan kualitas pendidikan. Komik digital tidak hanya mampumenarik perhatian peserta didik, tetapi juga meningkatkan pemahamanmereka terhadap materi pelajaran, baik dalam aspek kognitif maupun. Kondisi ini dibuktikan dengan penelitian sebelumnya bahwa melaluimedia komik digital ini terbukti efektif dalam merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih aktifdalam proses belajar, serta meningkatkan kemandirian belajar melaluieksplorasi materi yang sesuai dengan minat dan kecepatan masing-masing peserta didik (Sutomo dan Kusmaryono, 2025).

Berdasarkan temuan tersebut, temuan ini selaras dengan teori *multimedia learning* oleh Richard E. Mayer, yang menekankan bahwa kombinasi teks, gambar, dan elemen visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman serta retensi belajar dengan memanfaatkan saluran kognitif ganda (audio dan visual). Peningkatan signifikan pada hasil belajar kognitif membuktikan bahwa media ini mampu membantu peserta didik memahami, mengingat, dan mengaplikasikan materi dengan lebih efektif. Sementara itu, hasil belajar psikomotorik yang tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan keterampilan praktik, dan memperkuat koordinasi motorik yang relevan dengan materi. Sejalan dengan hal tersebut B.S Bloom juga menegaskan bahwa pembelajaran efektifharus mencakup peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilansecara terpadu.

Berdasarkan data yang diperoleh terkait dengan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII, kelas VIII A berfungsi sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VIID berperan sebagai kelompok kontrol. Data hasil belajar afektif diperoleh melalui instrumen angket, yang menunjukkan bahwapenerapan media pembelajaran komik digital berbasis *QR-Code* berpengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat dan perhatian peserta didik, membuat mereka lebih aktif mengajukan dan menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Keterlibatan aktif ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara menyeluruh, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Penggunaan media pembelajaran komik digital juga meningkatk anantusiasme peserta didik dalam mempelajari Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran interaktif seperti komik digital dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, media pembelajaran yang inovatif berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, respons peserta didik terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media komik digital sangat positif. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran di kelas dan berpartisipasi secara aktif dengan cara bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta



berinteraksi dengan kelompok lain. Penyajian materi yang menggabungkan gambar untuk menarik perhatian dan teks untuk menyampaikan isi materi menciptakan suasana belajar yang baru, yang pada gilirannya meningkatkan minat dan interaksi peserta didik. Dengan menyajikan konten yang menarik dan relevan, komik digital mampu menciptakan keterhubungan emosional antara peserta didik dan materi pelajaran, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga mendukung perkembangan karakter dan sikap positif mereka. Penerapan media pembelajaran komik digital berbasis QR-code tidak hanya memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik, tetapi juga mempresentasikan suatu inovasi yang selaras dengan perkembangan teknologi pembelajaran berbasis ICT. Integrasi antar komik digital yang menyajikan materi secara visual dan interaktif dengan QR-code yang menghubungkan langsung dengan sumber belajar tambahan, membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan fleksibel. Konsep tersebut sejalan dengan prinsip-prinsip yang dipelajari dalam mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran berbasis ICT, yang menekankan pentingnya pemilihan, perancangan, dan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif, efisien, serta relevan dengan karakteristik peserta didik.

Pemanfaatan media ini mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), memberikan fleksibilitas dalam mengatur kecepatan dan strategi belajar, serta memfasilitasi partisipasi aktif dan mandiri. Selain memperkuat motivasi dan keterlibatan emosional, integrasi media berbasis ICT ini juga berpotensi untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, yang mencakup berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pendidik dan calon pendidik dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, relevan, dan berkontribusi bagi peningkatan mutu pembelajaran, khususnya dalam ranah Pendidikan Pancasila.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian data, penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *QR-code* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Efektivitas ini terlihat dari hasil *N-Gain Score*, di mana kelas eksperimen yang menggunakan media ini mengalami peningkatan sebesar 70,17%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 45,17%. Perbedaan ini tidak hanya tampak pada nilai tes akhir, tetapi juga pada suasana pembelajaran di kelas yang menjadi lebih interaktif. Peserta didik juga terlihat lebih fokus memahami materi, berani mengemukakan pendapat, aktif bertanya dan menjawab, serta menunjukkan keterampilan kerja sama dan sikap saling menghargai dalam kegiatan kelompok. Keunggulan media ini terletak pada perpaduan visual naratif komik yang menarik dengan kemudahan akses materi tambahan melalui *QR-code*, yang membuat proses belajar lebih hidup, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Materi yang disajikan tidak hanya memudahkan pemahaman konsep (kognitif), tetapi juga menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran (afektif) dan melatih keterampilannya di kelas (psikomotorik). Pendekatan ini sekaligus memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk belajar sesuai tempo mereka, sehingga mendorong terwujudnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Keterbaruan penelitian ini terletak pada penerapan media komik digital berbasis QR-code dalam konteks Pendidikan Pancasila, yang bertujuan membentuk karakter, menanamkan nilai moral, dan membangunkesadaran berbangsa dan bernegara. Dengan dukungan teknologi berbasis ICT, nilai-nilai Pancasila dapat dihadirkan secara lebih kontekstual, menyenangkan,



dan mudah diinternalisasi. Selain itu, media ini turut mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi. Dengan demikian, media komik digital berbasis QR-code bukan hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran inovatif yang memperkaya pengalaman belajar dan menjawab tuntutan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives (Complete ed.)*. Addison Wesley Longman.
- Anisa, R. F., Sujana, A., & Julia, J. (2023). Pengaruh komik digital dalam meningkatkan penguasaan konsep dan daya berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 121–135.
- Gultom, A., & Rosmaini, M. P. (2024). Pengembangan materi ajar cerita fantasi berbantuan komik digital pada siswa kelas VII. *Jurnal Hukum JUSMA*, 2(1).
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik kelas III tema I subtema I di MI The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172.
- Japar, M., Irawaty, I., Syarifa, S., & Fadhilah, D. N. (2020). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT untuk meningkatkan kompetensi guru PPKn SMP. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 264–269. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i2.10534>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Natalia, L., & Widodo, S. T. (2025). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Ngaliyan 05. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1363–1376.
- Nindiantika, V., Ulfatin, N., & Juharyanto, J. (2019). Kepemimpinan situasional untuk meningkatkan daya saing luaran pendidikan abad ke-21. *JAMP: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 2(2), 40–48.
- Nur, R., Truvadi, L., Agustina, R., & Salam, I. (2023). Peran pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter bangsa Indonesia: Tinjauan dan implikasi. *Advances in Social Humanities Research*, 1(4), 501–510.
- Nurhayati, D. A. W. (2014). Redesigning instructional media in teaching English of elementary schools' students: Developing minimum curriculum. *Proceedings of the 61st TEFLIN International Conference*.
- Putri, S. M., & Kurniawan, R. (2019). Komik pendidikan karakter sebagai upaya penanaman pendidikan karakter di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 1(1), 132–141.



- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 357–363.
- Sutomo, S., & Kusmaryono, I. (2025). Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar dan berpikir kritis. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 101–112.
- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran media dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539.
- Urip, I. N., Renol, R., & Tarupay, H. K. (2023). Pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 7(2).
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Wulandari, D., Rejekiingsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis kebutuhan media komik digital untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 6(1), 8854–8865.
- Yusnita, D., Wahyudin, D., & Fathoni, T. (2017). The use of sequencing pictures media towards the increasing of reading comprehension skills. *Educational Technologia*, 1(1).