



META ANALISIS EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL DI SEKOLAH DASAR

Putri Ayuk Nandasari^{*1}, Alex Yusron Al-Mufti²

^{1,2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Article Info

Article history:

Published March 30, 2024

Keywords:

Meta analisis
comic digital
sekolah dasar

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the effect of using digital comics in the elementary school environment by combining the results of various previous studies. In this study we used meta-analysis research by analyzing data from journals or articles about the influence of digital comic media for use in elementary schools. This research begins with searching, then finding and collecting research that is appropriate to the topic and at the same time selecting, calculating effect sizes, analyzing the results of effect sizes, calculations and draw conclusions and interpret research results through meta-analysis methods. Data were analyzed using quantitative methods. Based on the results of this study it can be concluded that digital comic media is quite effective for elementary school children. This is reflected in the average N-Gain percentage which is between 56-75% and the N-Gain is in the medium category. Improved learning outcomes can affect the average. It can be seen that before using digital comic media, the average value was 57.43 and after using digital comic media, it was 82.35.

Corresponding Author:

Putri Ayuk Nandasari,

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Jl. Taman Siswa, Pekeng, Kauman, Tahunan, Kec. Tahunan, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah 59451

E-mail: 211330000754@unisnu.ac.id

How to Cite:

Nandasari, P.A., Al-Mufti, A.Y.(2024). *Meta Analisis Efektifitas Penggunaan Media Komik Digital di Sekolah Dasar*. Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK), 18 (1), 103-109.



1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi digital di lingkungan pendidikan telah meningkat pesat dalam beberapa dekade terakhir. Di masa saat ini anak sudah terbiasa dengan perangkat teknologi, guru berusaha mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik pelajaran. Salah satu bentuk media digital yang mulai populer adalah komik digital. Komik digital dapat dengan mudah melampaui definisi umum kartun, karena dapat berisi gambar bergerak, termasuk musik, atau bahkan menceritakan sebuah cerita dengan cara multimedia. Keunggulan komik digital adalah perawatannya yang lebih lama. Kecepatan komik digital tidak boleh terikat dengan kecepatan cerita secara keseluruhan (Devi Meliana, Bing Bedjo Tanudjaja, 2020). Media komik digital memberikan cara belajar yang menarik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan membaca siswa serta memudahkan pembelajaran di lingkungan sekolah dasar.

Penggunaan komik digital dalam konteks pendidikan di berbagai tingkatan dan mata pelajaran yang berbeda telah banyak dipelajari dalam literatur buku teks. Analisis rinci dan sistematis yang menggabungkan hasil penelitian sebelumnya diperlukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap tentang efektivitas penggunaan media kartun digital di sekolah dasar. Ini disebut “meta-analisis”.

Meta-analisis adalah metode penelitian yang menggabungkan dan menganalisis hasil penelitian terkait dan serupa untuk sampai pada kesimpulan yang lebih terinformasi dan mendalam. Dalam hal ini, tujuan dari meta-analisis adalah untuk menguji pengaruh penggunaan kartun digital di lingkungan sekolah dasar dengan menggabungkan hasil dari berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Penelitian ini merangkum hasil penelitian sebelumnya tentang penggunaan kartun digital di sekolah dasar. Mempertimbangkan berbagai variabel seperti materi pembelajaran, interaksi siswa dengan media dan metode penilaian, meta-analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola umum dan keefektifan penggunaan komik digital untuk mendukung pembelajaran sekolah dasar.

Kami berharap hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga bagi para guru, pembuat kebijakan, dan peneliti untuk lebih memahami manfaat penggunaan komik digital di sekolah dasar. Selain itu, hasil analisis ini diharapkan dapat membuka jalan bagi pengembangan lebih lanjut pemanfaatan teknologi digital di lingkungan pendidikan, khususnya bagi berkembangnya metode belajar mengajar yang kreatif dan inovatif di zaman modern ini.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta-analisis. Meta-analisis adalah metode untuk meringkas, meninjau dan menganalisis data penelitian dari berbagai hasil penelitian sebelumnya. Menurut DeCoster, ada lima langkah untuk melakukan meta-analisis. Langkah pertama adalah cari tahu terlebih dahulu topik yang ingin di jadikan penelitian, kemudian cari dan kumpulkan penelitian yang sesuai dengan topik tersebut dan sekaligus pilih, lakukan perhitungan ukuran efek, analisis hasil efek ukuran. perhitungan dan menarik kesimpulan menarik dan menginterpretasikan hasil penelitian melalui metode meta-analisis (Treshinta Putri Dhamayanti, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelusuran di Publish and perish menggunakan kata kunci: Hasil belajar, komik digital, sekolah dasar, dipilih 11 artikel penelitian antara lain: (Nova Triana Tarigan, 2018), (Mawan Akhir Riwanto, 2018), (Endah Yuliana Lestari, Dewi Shinta, Joko Susilo, 2022), (Intan Ghaida Safitri, Atep Sujana, 2023), (Tri Astuti, Sholeh Hidayat, 2021), (Almas Barizah Fathaniah, 2023), (Henzi Haryanto, Kartono, 2023), (Leni Marlina, 2020),

(Fironika Kusumadewi, Rida Ulia & Sari, 2020), (Dibrina Raseuki Ginting, 2020), (Saadah & Karjatin, 2021). Hasil analisis terkait efektivitas media pembelajaran komik digital bagi siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut:

Table. 1 Hasil Analisis Media Komik Digital

No.	Topik Penelitian	Peneliti	Peningkatan Hasil Belajar					
			pretest	posttest	Pos-pre	Skor ideal	N-Gain	N-Gain (%)
1.	efektivitas media komik berbasis pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas iii sd negeri karundang 2	Tri Astuti, Sholeh Hidayat, Isti Rusdiyani	45,90	84,09	38,19	54,1	0,70	70,5
2.	Perbandingan Efektivitas Media Poster, Video, Serta Komik Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Sarapan Pada Anak SDN Margahayu XIX Bekasi	Almas Barizah Fathaniah, Ratih Kurniasari	60,9	80,75	19,85	39,1	0,50	50,7
3.	Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis	Intan Ghaida Safitri, Atep Sujana, Ani Nur Aeni	20,83	81,39	60,56	79,17	0,76	76,4
4.	Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar	Endah Yuliana Lestari, Dewi Shinta, Joko Susilo, Khoirulloh	49,58	75,83	26,25	50,42	0,52	52,0
5.	Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi	Mawan Akhir Riwanto, Mey Prihandani Wulandari	60,5	75,5	15	39,5	0,37	37,9
6.	Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd	Henzi Haryanto, Kartono, Rio Pranata	62,03	72,59	10,56	37,97	0,27	27,8

No.	Topik Penelitian	Peneliti	Peningkatan Hasil Belajar					
			pretest	posttest	Pos-pre	Skor ideal	N-Gain	N-Gain (%)
	Negeri 5 Pontianak Timur							
7.	Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar	Fironika Kusumadewi, Rida Ulia, Nuhyal Sari, Yunita	70	97,5	27,5	30	0,91	91,6
8.	Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar	Dibrina Raseuki Ginting	61	74,6	13,6	39	0,34	34,8
9.	Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar	Leni Marlina, Heru Subrata	57,69	80,76	23,07	42,31	0,54	54,5
10.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Nova Triana Tarigan	64,89	88,53	23,64	35,11	0,67	67,3
11.	Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Siswa Sekolah Dasar Influence of Digital Comic Media on Student Knowledge about Hand Washing	Saadah, Syiva Nur Karjatin, Atin	78,46	94,35	15,89	21,54	0,73	73,7
Mean			57,43	82,35	24,91	42,56	0,57	57,98

Tabel 2: Pembagian N-Gain score

Pembagian N-Gain Score	
Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3: Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain score

Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gai	
Presentase	Tafsiran
<40	Tidak Efektik
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan hasil kajian meta analisis dapat disimpulkan bahwa media comic digital cukup efektif untuk anak sekolah dasar. Hal ini tercermin dari rata-rata N-Gain Presentase berada di antara 56-75% dan N-Gainnya termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan hasil belajar dapat mempengaruhi rata-rata. Tampak sebelum menggunakan media komik digital rata-rata nilai yaitu 57,43 dan setelah menggunakan media komik digital yaitu 82,35.

Tabel 4: Paired Samples T-Test

Paired Samples T-Test

								95% Confidenc e Interval			
		stati stic	df	p	Mean differ ence	SE differ ence	Lo wer	Up per	Eff ect Siz e		
pret est	post test	Stud ent's t	- 5.2 7	9. 00	<.0 01	-23.6	4.48	- 33. 7	- 13. 5	Coh en's d	- 1.6 7

Note. $H_a \mu_{\text{Measure 1 - Measure 2}} \neq 0$

Normality Test (Shapiro-Wilk)

		W	p
pretest	- posttest	0.748	0.003

Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of normality

Normality Test menggunakan Shapiro-Wilk dan hasil P-valuenya $0.003 < 0.05$

Descriptives

	N	Mean	Median	SD	SE
pretest	10	58.6	61.0	15.27	4.83
posttest	10	82.2	80.8	8.58	2.71

Table 4 diatas menunjukkan bahwa menggunakan media komik digital di sekolah dasar mengalami peningkatan rata yang cukup tinggi dan signifikan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $p = 0,001 < 0,005$ sehingga H_0 ditolak yang artinya adanya perbedaan dari nilai pretest dan protest. Untuk normality $p = 0,003 < 0,005$ sehingga untuk normalitynya tidak normal. Tentang hasil analisis data tentang keefektifan penggunaan media komik digital, kita dapat menyimpulkan bahwa belajar penggunaan media animasi dalam sains cukup efektif bila digunakan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media komik, siswa menerima hasil belajar meningkat, hal ini terlihat dari rata-rata sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan media. Pada dalam analisis, persentasenya bervariasi dari yang terkecil hingga yang terbesar. Beberapa faktor berkontribusi terhadap perbedaan tersebut, termasuk faktor internal dan faktor eksternal bagi siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan di atas disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antar hasil siswa penggunaan pembelajaran melalui media komik digital dengan yang tidak. Hal ini terlihat dari Tampak sebelum menggunakan media komik digital rata-rata nilai yaitu 57,43 dan setelah menggunakan media komik digital yaitu 82,35. Dan bisa dilihat pada hasil uji hipotesis yang diperoleh 0.001, maka H_0 ditolak. Dari sini dapat disimpulkan bahwa belajar dengan menggunakan media komik digital berpengaruh positif Hasil Belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Almas Barizah Fathaniah, R. K. (2023). Perbandingan Efektivitas Media Poster, Video, Serta Komik Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Sarapan Pada Anak SDN Margahayu XIX Bekasi. *Jurnal Media Gizi Pangan*.
- Devi Meliana, Bing Bedjo Tanudjaja, D. K. (2020). Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun. *Jurnal DKKV Adiwarna*, 2 (17), 9.
- Dibrina Raseuki Ginting. (2020). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar. *Digilib.Uin-Suka.Ac.Id*.
- Endah Yuliana Lestari, Dewi Shinta, Joko Susilo, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol 6 No 2.
- Fironika Kusumadewi, Rida Ulia, N., & Sari, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Muhammad Izzatul Faqih*, 10(1), 85–101.
- Henzi Haryanto, Kartono, R. P. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 5 Pontianak Timur. *Fonditia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 331–339.
- Intan Ghaida Safitri, Atep Sujana, A. N. A. (2023). Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Volume 14, 111–125.
- Leni Marliana, H. S. (2020). Keefektifan penggunaan media komik digital dalam kemampuan membaca pemahaman siswa kelas iv sekolah dasar. *Ejournal.unesa.ac.id*, 1274–1283.
- Mawan Akhir Riwanto, M. P. W. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, Vol. 2, No, 2550–0619.
- Nova Triana Tarigan. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, Vol.02 No., 2597–9507.

- Saadah, S. N., & Karjatin, A. (2021). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Siswa Sekolah Dasar Influence of Digital Comic Media on Student Knowledge about Hand Washing. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 2(1), 60–64.
- Treshinta Putri Dhamayanti, A. Y. (2020). The Effectiveness of Mindfulness Therapy for Anxiety: A Review of Meta Analysis. *Journal PSIKODIMENSIA*, Volume 19, 1411–6073.
- Tri Astuti, Sholeh Hidayat, I. R. (2021). Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sd Negeri Karundang 2. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8 (2).

<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/index>