

# **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERMUATAN KUIS INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPAS SD**

Oleh

**Luh Eka Wahyuni, NIM 2211031370**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik digital yang terintegrasi dengan kuis interaktif guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yang meliputi beberapa tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini ahli media, siswa dan guru kelas V SD. Data dikumpulkan melalui lembar kuesioner dan tes (*pretest dan postest*). Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial, termasuk analisis *N-Gain Score* dan uji hipotesis menggunakan MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan memiliki kriteria layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Secara kualitatif, siswa menunjukkan antusiasme, partisipasi yang lebih aktif dalam pembelajaran, serta keterlibatan yang lebih baik saat menggunakan media komik digital bermuatan kuis interaktif. Selain itu, hasil uji MANOVA menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , dengan nilai *Pillai's Trace* = 0,807 dan  $F = 77,257$ , yang menunjukkan adanya pengaruh simultan yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Uji univariat juga menunjukkan hasil yang signifikan untuk aktivitas belajar ( $F = 4,953$ ; Sig. = 0,032) dan hasil belajar ( $F = 155,817$ ; Sig. = 0,000). Oleh karena itu, media komik digital yang terintegrasi dengan kuis interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran IPAS yang efektif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media komik digital, Aktivitas belajar, Hasil belajar

**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMICS MEDIA CONTAINING  
INTERACTIVE QUIZZES TO IMPROVE ACTIVITIES AND  
LEARNING OUTCOMES NATURAL AND SOCIAL SCIENCES  
ELEMENTARY SCHOOL**

**By**

**Luh Eka Wahyuni, NIM 2211031370**

**Elementary School Teacher Education Study Program**

**Basic Education Department**

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the low levels of students' learning activities and learning outcomes in the Science and Social Studies (IPAS) subject at the elementary school level. The purpose of this study was to develop digital comic media integrated with interactive quizzes to improve students' learning activities and learning outcomes. This study employed a Research and Development (R&D) method using a development model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were media experts, fifth-grade elementary school students, and teachers. Data were collected through questionnaires and tests (pretest and posttest). The data were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques, including N-Gain Score analysis and hypothesis testing using MANOVA. The results showed that the developed digital comic media met the criteria of being feasible, practical, and effective in improving students' learning activities and learning outcomes. Qualitatively, students demonstrated greater enthusiasm, more active participation in learning, and better engagement when using the digital comic media integrated with interactive quizzes. Furthermore, the MANOVA test results indicated a significant effect with a significance value of  $0.000 < 0.05$ , a Pillai's Trace value of 0.807, and an F value of 77.257, demonstrating a significant simultaneous effect on students' learning activities and learning outcomes. The univariate tests also revealed significant results for learning activities ( $F = 4.953$ ; Sig. = 0.032) and learning outcomes ( $F = 155.817$ ; Sig. = 0.000). Therefore, digital comic media integrated with interactive quizzes can be used as an innovative instructional medium to support effective IPAS learning in elementary schools.*

*Keywords: Digital comic media, Learning activity, Learning outcomes*