

Penerapan Model Pembelajaran Cooperatif Learning Tipe TGT Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Evika Sari✉, Universitas PGRI Madiun

Bambang Eko Hari Cahyono, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

✉ evika_2002101185@mhs.unipma.ac.id

Abstract: Learning activities carried out by teachers are the core of education. The main focus in education is to ensure that students succeed in achieving optimal learning outcomes. By prioritizing the achievement process to produce good learning achievements, you can use adequate models and media. In this way, educators can create a learning environment that supports and motivates students to achieve their best potential. This research was conducted to determine the effect of using the Cooperative Learning learning model with digital comic media on the science and science learning outcomes of class IV students at SDN Sogaten on the topic of changing energy sources. The type of research used is Pre-Experimental Design with a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample for this research was class IV students who were determined using a saturated sampling technique with a population of all class IV students totaling 25 people. The instrument used to collect data in this research was a test. Based on analysis of pretest and posttest data using the paired t-test, the Sig value was obtained. Less than $0.001 < 0.05$ means there is a difference in learning outcomes between students who use digital comic media and students who study without using digital comic media. The use of digital comic media has a causal relationship of 0.884 towards increasing student learning outcomes on the topic of changing energy sources.

Keywords: Learning Models, Digital Comic Media, Learning Outcomes

Abstrak: Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru merupakan hal inti dari pendidikan. Fokus utama dalam pendidikan adalah untuk memastikan bahwa siswa berhasil mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan memprioritaskan proses pencapaian untuk menghasilkan prestasi belajar yang baik, dapat menggunakan model dan media yang memadai. Dengan demikian pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memotivasi siswa untuk mencapai potensi terbaik. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media komik digital terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Sogaten pada materi perubahan sumber energi. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV yang ditentukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh dengan populasi seluruh siswa kelas IV berjumlah 25 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes. Berdasarkan analisis data pretest dan posttest menggunakan uji paired t-test, diperoleh nilai Sig. Kurang dari $0,001 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media komik digital dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komik digital. Penggunaan media komik digital memiliki hubungan sebab akibat sebesar 0,884 terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi perubahan sumber energi.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Media Komik Digital, Hasil Belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tonggak utama dalam pembangunan individu dan masyarakat. Dengan pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pendidikan juga memainkan peran penting dalam membuka pintu kesempatan dalam karir dan kehidupan. Selain itu, pendidikan memiliki peran krusial dalam membangun fondasi bagi pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Namun, tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan hasil belajar siswa terus menjadi fokus perhatian. Salah satunya adalah kurangnya dukungan dan sumber daya pendidikan yang memadai, seperti buku teks yang terbaru, fasilitas pembelajaran yang memadai, dan jumlah guru yang cukup. Selain itu, faktor-faktor seperti kurangnya motivasi belajar dari siswa dan metode pengajaran yang kurang interaktif atau relevan dengan kebutuhan siswa juga dapat berkontribusi terhadap hasil belajar yang kurang maksimal.

Pengajaran yang kurang interaktif atau relevan dengan kebutuhan siswa dapat menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi hasil belajar yang kurang maksimal di tingkat Sekolah Dasar (Nabillah & Abadi, 2019). Metode pengajaran yang hanya bersifat monoton dan tidak memperhatikan keberagaman gaya belajar siswa dapat mengakibatkan ketidakminatan dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Misalnya, metode pengajaran yang didominasi oleh ceramah guru tanpa memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. menurut Yandi et al., (2023) menjelaskan bahwa ketidakrelevanan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari atau minat siswa juga dapat membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang bermakna bagi mereka. Guru perlu memahami kebutuhan, minat, dan latar belakang siswa mereka agar dapat merancang metode pengajaran yang lebih relevan dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan konten pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman hidup siswa, menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau eksperimen, dan menggunakan berbagai media atau sumber daya pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Pengajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa juga dapat melibatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti multimedia interaktif, permainan pendidikan, atau platform pembelajaran online. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan beradaptasi dengan gaya belajar siswa. Ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan di era digital saat ini. Penggunaan model pembelajaran memberikan kerangka kerja yang terstruktur bagi pendidik dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran. Salah satu bentuk pengajaran interaktif yaitu dengan memilih model yang tepat, seperti Cooperative Learning, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menantang. Sementara itu, media pembelajaran digital menambah dimensi baru dalam proses pembelajaran dengan menyediakan akses ke berbagai sumber daya belajar, simulasi interaktif, dan konten multimedia yang menarik. Kombinasi antara model pembelajaran yang efektif dengan media pembelajaran digital memberikan fleksibilitas dan keberagaman dalam pendekatan pembelajaran, sehingga memungkinkan adaptasi yang lebih baik terhadap gaya belajar siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Model pembelajaran inovatif seperti Cooperative Learning menjadi solusi yang menarik bagi pendidik. Salah satu varian dari model Cooperative Learning yang menonjol adalah TGT (Teams-Games-Tournament), yang mempromosikan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Menurut (Sofiah et al., 2020) Kerjasama dalam model pembelajaran Cooperative Learning TGT memainkan peran penting dalam meningkatkan interaksi sosial siswa serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan media komik digital sebagai alat bantu pembelajaran menawarkan pendekatan yang menarik dan inovatif. Komik digital menghadirkan materi pembelajaran dalam format yang menarik visual, memudahkan

siswa untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Namun, meskipun potensi model Cooperative Learning TGT dan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa telah diperhatikan, penelitian yang mendalam masih diperlukan untuk memahami secara menyeluruh dampaknya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan model pembelajaran tersebut dalam konteks pembelajaran yang spesifik. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan akan ditemukan wawasan baru tentang strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menjadi penting karena relevansinya dengan konteks pembelajaran di era digital saat ini. Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan siswa, sehingga memanfaatkannya dalam proses pembelajaran menjadi sangat krusial. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berharga bagi praktisi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang peran model Cooperative Learning TGT berbantuan media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui pemahaman ini, diharapkan dapat dirumuskan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Sehingga, para siswa dapat mengalami pengalaman pembelajaran yang lebih berarti dan memuaskan, serta dapat mencapai potensi belajar mereka secara maksimal.

Pengertian Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT

Menurut Najmi et al., (2021) model pembelajaran cooperative tipe TGT tidak hanya mengutamakan sebuah rasa tanggung jawab, kolaborasi, persaingan sehat namun dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan sebuah permainan yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih nyaman dan efektif. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang dirasa tidak monoton dan banyak interaksi antar siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru. Dengan tipe pembelajaran ini pembelajaran terbentuk dalam beberapa kelompok tanpa membedakan suku, adat, agama dan sebagainya dalam proses pembelajarannya.

Media Komik Digital

Komik digunakan untuk menghibur penonton dengan menghadirkan karakter yang diterapkan pada plot yang terkait erat dengan bentuk gambar. Untuk memudahkan pemahaman isi cerita, komik menggunakan struktur naratif yang terdiri dari urutan desain gambar dengan kotak atau batasan yang mendefinisikan setiap plot (Narestuti et al., 2021). Literasi media digital mengacu pada kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi dan sarana komunikasi untuk memperoleh, menangani, menganalisis, dan menilai informasi dengan efektif, menghasilkan pengetahuan dan pemahaman baru yang dapat disesuaikan dengan kehidupan masyarakat (Sari, 2019).

Hasil Belajar

Menurut Sohil & Sohail, (2022) berpendapat bahwa Prestasi belajar memberikan gambaran yang jelas tentang pencapaian yang dapat diperoleh melalui partisipasi dalam program tertentu baik itu pelatihan singkat atau program gelar, pencapaian pembelajaran harus dicantumkan dan dijabarkan sebelum memulai kursus, untuk memastikan bahwa kursus tersebut dirancang dan dijalankan dengan baik. Hasil belajar dapat ditandai dengan berbagai indikator, termasuk pencapaian siswa dalam tes atau evaluasi akademik, tingkat pemahaman dan penerapan konsep yang diajarkan, serta partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

METODE

Bentuk eksperimen yang digunakan adalah Pre-eksperimental Design, karena dalam desain ini masih terdapat variabel luar yang mempengaruhi terbentuknya variabel independen. Akibatnya, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen tidak semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini disebabkan oleh ketiadaan variabel kontrol dan pemilihan sampel yang tidak dilakukan secara acak.

Penelitian eksperimen dengan bentuk pre-eksperimen memiliki berbagai macam desain. Penggunaan desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Berdasarkan hal tersebut, penulis memilih desain One Group Pre-test – Post-test. Desain ini melibatkan eksperimen pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Dalam penelitian ini, subjek akan diberikan pre-test terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, kemudian subjek menerima treatment atau perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, subjek akan menjalani post-test atau tes akhir untuk mengetahui dampak dari perlakuan tersebut.

Metode eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji hipotesis mengenai hubungan kausal (sebab-akibat) secara akurat. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti akan memberikan perlakuan sebanyak dua kali. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul, data tersebut akan disusun, diolah, dan dianalisis secara statistik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang telah dilaksanakan dalam penelitian.

HASIL PENELITIAN

Berikut disajikan hasil dari hasil pre-test dan post-test hasil pembelajaran siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT berbantuan media komik digital.

Data skor awal (pre-test) pada pembelajaran matematika pokok bahasan sumber energi alternatif sebelum diberikan perlakuan.

TABEL 1. Nilai *posttest*

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abdurrahman Aziz	55
2	Aditya Dwi Ramadhani	60
3	Andhika Syaputra	55
4	Athala Al Akbar	60
5	Awaliyah Siti Marvu'ah	60
6	Azka Novarian Raditya Pratama	50
7	Bagas Pratama	55
8	Bustom Faqih Yamada	60
9	Cristian Fernando Prasetyo	50
10	Devira Indriani Sabila Putri	70
11	Dhika Arya Satya Rahman	60
12	Dika Rezki Dermawanto	65
13	Elviaz Ubaidillah	55
14	Fredi Rizky Pujiyanto	50
15	Imam Alwi Ramadhan	50
16	Khairunnisa Azmi Athifa	60
17	Maina Frisga Fukayna Alvajavier	60
18	Maya Nadin Aprilia	70
19	Muhammad Rizky Al Ayyubi	60

20	Muhammad Zhakariya	50
21	Rehan Zaky Pratama	65
22	Revaldo Pratama	65
23	Varel Adetya Dhendy Pratama	50
24	Akbar Rafandra Saputra	65
25	Dionysius Bima Zirconia Putra Gavriel	70

Data skor akhir setelah diberikan perlakuan (posttest) pada pembelajaran IPAS pokok bahasan sumber energi alternatif sesudah diberikan perlakuan.

TABEL 2. Nilai *posttest*

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abdurrahman Aziz	80
2	Aditya Dwi Ramadhani	90
3	Andhika Syaputra	80
4	Athala Al Akbar	85
5	Awaliyah Siti Marvu'ah	80
6	Azka Novarian Raditya Pratama	75
7	Bagas Pratama	75
8	Bustom Faqih Yamada	85
9	Cristian Fernando Prasetyo	75
10	Devira Indriani Sabila Putri	90
11	Dhika Arya Satya Rahman	80
12	Dika Rezki Dermawanto	95
13	Elviaz Ubaidillah	80
14	Fredi Rizky Pujianto	75
15	Imam Alwi Ramadhan	75
16	Khairunnisa Azmi Athifa	85
17	Maina Frisga Fukayna Alvajavier	80
18	Maya Nadin Aprilia	95
19	Muhammad Rizky Al Ayyubi	85
20	Muhammad Zhakariya	70
21	Rehan Zaky Pratama	80
22	Revaldo Pratama	90
23	Varel Adetya Dhendy Pratama	70
24	Akbar Rafandra Saputra	85
25	Dionysius Bima Zirconia Putra Gavriel	95

Peningkatan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran (pretest) dan sesudah pembelajaran (posttest) dijangar dengan menggunakan soal yang sudah diuji cobakan di sekolah yang berbeda. Sehingga soal yang diberikan merupakan hasil analisis soal yang sudah memadai dari segi validitas dan reabilitas.

Data peningkatan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan disajikan tabel dibawah ini :

TABEL 3. Penguasaan konsep siswa sebelum perlakuan

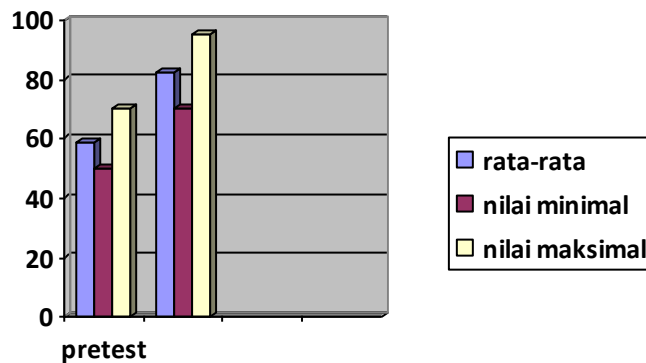
No	Faktor yang dihitung	Data kelas nilai tes awal
1	Rata-rata (x)	58,8
2	Standar Deviasi (SD)	6,66
3	Nilai Maksimum	70
4	Nilai Minimum	50

Tabel 3 menunjukkan data peningkatan hasil belajar dari 8 orang sebelum kegiatan pembelajaran dengan nilai rata-rata 58,8 yang tersebar diantara nilai maksimal 70 dan nilai minimal 50 serta memiliki standar deviasi 6,66.

TABEL 4. Penguasaan konsep siswa setelah diberikan perlakuan (posttest)

No	Faktor yang dihitung	Data kelas nilai tes awal
1	Rata-rata (x)	82,2
2	Standar Deviasi (SD)	7,37
3	Nilai Maksimum	95
4	Nilai Minimum	70

Tabel 5 menunjukkan data penguasaan konsep dari 20 siswa setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata 82,2 yang tersebar diantara nilai maksimal 95 dan nilai minimal yaitu 70 dengan standar deviasi 7,37.



GAMBAR 1. Rekapitulasi pretest dan posttest hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS

Setelah diperoleh skor siswa, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah pengolahan data. Prosedur yang dilakukan antara lain sebagai berikut :

- a. Penilaian

Setelah lembar jawaban terkumpul, maka dilakukan penilaian jawaban yang benar sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

- b. Pengelompokan jenis data
Data yang terkumpul dan diberi nilai selanjutnya dipisahkan antara jawaban yang pre test dan post test.
- c. Perhitungan
Penghitungan data yang terkumpul dengan menggunakan Uji paired t-test. Hal ini dilakukan atas pertimbangan jumlah sampel yang kecil. Terdapat dasar dalam pengambilan keputusan 2 kriteria penilaian dalam hal ini yaitu jika Sig. < 0,05 maka H_a diterima dan jika nilai Sig. > 0,05 H_0 ditolak. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji paired t-test dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 5. Hasil Anaisi Uji Paired T Test

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided P	Two-Sided p
Pair 1	Pretest hasil belajar & posttest hasil belajar	25	.884	<,001	<,001

Berdasarkan tabel diatas dengan menganalisis menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikan *pretest* dan *posttest* < 0,01. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. <0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* dengan media komik digital terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa. Terbukti bahwa ada perubahan setelah menggunakan media komik digital. Sejalan dengan pendapat dari (Nurrita, 2018) bahwa hasil belajar adalah pencapaian siswal dalam bentuk pengujian setelah menyelesaikan rangkaian pembeajaran melalui penilaian pengetahuan siswa. Sebelum menggunakan media komik digital 22 dari 25 siswa memiliki nilai dibawah KKM. Hal ini terjadi karena peserta didik kurang berminat terhadap media pembelajaran yang dipakai, seperti halnya buku paket siswa. Sejalan dengan pendapat dari (Bungalangan et al., 2015) menjelaskan bahwa media dan metode yang diterapkan oleh guru daam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi hasil pelajar siswa.

Dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* dengan komik digital sebagai media mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar, karena siswa dapat dengan mudah membaca komik digital melalui chrombook ataupun Handphone masing-masing. Selain itu juga dengan model yang digunakan saat pembelajaran sangat menarik dikarenakan siswa masih bisa bermain dengan menggunakan tebak kata. Selain itu, model pembelajaran kooperatif mendorong interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa, yang berkontribusi pada suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Penggunaan media komik digital ini dianggap efektif, hal ini dapat diketahui melalui nilai ketuntasan siswa dengan nilai diatas KKM. Sebelum menggunakan media komik digital, presentase siswa yang tuntas sebanyak 12% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 88%. Sesudah menggunakan media komik digital, ketuntasan siswa meningkat dan sudah mencapai hasil yang maksimal, karena seluruh siswa mendapatkan nilai diatas 70 dengan kategori penilaian sekolah Tuntas.

Dari hasil analisis data statistik deskriptif yang menunjukkan adanya sebuah peningkatan hasil belajar IPAS dari hasil nilai pretest dan posttest serta hasil data statistik

inferensial dengan hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig. pada pretest dan posttest siswa yang sudah diberikan perlakuan yaitu model pembelajaran cooperative learning dengan media komik digital adalah kurang dari 0,001 yang berarti $< 0,05$. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu dari analisis data tersebut maka terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran cooperative learning dengan media komik digital terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa. Terbukti bahwa ada perubahan setelah menggunakan media komik digital. Sejalan dengan pendapat dari Nurrita, (2018) bahwa hasil belajar adalah pencapaian siswa dalam bentuk pengujian setelah menyelesaikan rangkaian pembelajaran melalui penilaian pengetahuan siswa. Sebelum menggunakan media komik digital 22 dari 25 siswa memiliki nilai dibawah KKM. Hal ini terjadi karena peserta didik kurang berminat terhadap media pembelajaran yang dipakai, seperti halnya buku paket siswa. Sejalan dengan pendapat dari Bungalangan et al., (2015) menjelaskan bahwa media dan metode yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran pokok dalam proses belajar mengajar. Peneliti memilih menggunakan media komik digital karena peneliti ingin memperkenalkan komik digital kepada peserta didik karena untuk menambah motivasi belajar peserta didik. Sesuai dengan pendapat dari Susanti, E., & Wulandari, (2021) bahwa komik digital dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, memudahkan pemahaman materi melalui visualisasi, dan mengakomodasi berbagai gaya belajar. Penelitian menunjukkan bahwa media visual seperti komik digital efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep. Komik digital juga menyediakan fleksibilitas akses dan relevansi kontekstual yang penting bagi pembelajaran modern.

Dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning dengan komik digital sebagai media mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar, karena siswa dapat dengan mudah membaca komik digital melalui chrombook ataupun Handphone masing-masing. Selain itu juga dengan model yang digunakan saat pembelajaran sangat menarik dikarenakan siswa masih bisa bermain dengan menggunakan tebak kata. Selain itu, model pembelajaran kooperatif mendorong interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa, yang berkontribusi pada suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Penggunaan media komik digital ini dianggap efektif, hal ini dapat diketahui melalui nilai ketuntasan siswa dengan nilai diatas KKM. Sebelum menggunakan media komik digital, presentase siswa yang tuntas sebanyak 12% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 88%. Sesudah menggunakan media komik digital, ketuntasan siswa meningkat dan sudah mencapai hasil yang maksimal, karena seluruh siswa mendapatkan nilai diatas 70 dengan kategori penilaian sekolah Tuntas.

Dari hasil analisis data statistik deskriptif yang menunjukkan adanya sebuah peningkatan hasil belajar IPAS dari hasil nilai pretest dan posttest serta hasil data statistik inferensial dengan hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig. pada pretest dan posttest siswa yang sudah diberikan perlakuan yaitu model pembelajaran cooperative learning dengan media komik digital adalah kurang dari 0,001 yang berarti $< 0,05$. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu dari analisis data tersebut maka terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran cooperative learning dengan media komik digital terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

SIMPULAN

Kesimpulan dari teks tersebut adalah bahwa pendidikan merupakan kunci utama dalam pengembangan individu dan masyarakat. Meskipun pendidikan memiliki peran vital dalam membuka peluang karir, meningkatkan ekonomi, dan memaksimalkan potensi individu, tantangan tetap ada. Tantangan-tantangan ini termasuk kurangnya dukungan dan sumber daya pendidikan yang memadai, metode pengajaran yang tidak interaktif, dan rendahnya motivasi belajar siswa. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan model pembelajaran inovatif seperti Cooperative Learning TGT yang didukung oleh media komik digital.

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning TGT yang dibantu dengan media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Data menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari pre-test ke post-test. Metode pengajaran yang lebih interaktif dan relevan, seperti penggunaan teknologi dan pendekatan berbasis proyek, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Sehingga, implementasi model ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Bungalangan, Y. T., Isu, R. J., Hadi, M. P., Astuti, N. N. T., Dibia, I. K., Riastini, P. N., Addailani, S. H., Santoso, A. B., Sulastri, Imran, Firmansyah, A., Tefa, P. I., Bulu, V. R., Nitte, Y. M., Idrus, C., Lidia, W., Hairunisya, N., Sujai, I. S., Distya, M., ... Arikunto, S. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 240. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD%0Ahttp://perspektif.ppj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/75%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/29825-ID-perbedaan-hasil-belajar-siswa-menggunakan-metode-pembelajaran-kooperatif-tipe->
2. Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
3. Najmi, N., Rofiq, M. H., Anas, M., & Arif, M. (2021). the Effect of Cooperative Learning Model Type of Teams Games Tournament (Tgt) on Student'S Learning Achievement. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 246-258. <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/291>
4. Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
5. Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
6. SARI, S. (2019). Literasi Media Pada Generasi Milenial Di Era Digital. *Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(2), 30-42. <https://doi.org/10.37676/profesional.v6i2.943>
7. Sofiah, R., Suhartono, S., & Hidayah, R. (2020). Analisis Karakteristik Sains Teknologi Masyarakat (Stm) Sebagai Model Pembelajaran: Sebuah Studi Literatur. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 1-18. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2611>
8. Sohil, F., & Sohail, M. U. (2022). Measuring the impact of COVID-19 on distance learning for educational sustainability. *Cogent Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2034248>

9. Susanti, E., & Wulandari, S. (2021). The Use of Digital Comics in Teaching Narrative Texts to Improve Students' Reading Comprehension. *Journal of English Language Teaching, 10(1)*, 78-85.
10. Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara, 1(1)*, 13-24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>