

**PEMANFAATAN E-KOMIK BERBASIS INKUIRI DALAM PEMBELAJARAN
IPAS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KEGIATAN
EKONOMI SISWA SEKOLAH DASAR**

Tati Alifah Ratnamaya¹, Sariakin², Siti Mayang Sari³, Syarfuni⁴

¹Universitas Bina Bangsa Getsempena

tatialifaratnamaya@gmail.com, sariakin@bbg.ac.id,

mayang@bbg.ac.id, syarfuni@bbg.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to describe the utilization of inquiry-based e-comic media in IPAS (Integrated Science and Social Studies) learning and its impact on elementary students' understanding of economic activity concepts. This research employed a qualitative approach with a descriptive method. The participants were fifth-grade students of SD Negeri 54 Banda Aceh. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results indicate that the use of inquiry-based e-comics enhances student engagement in the learning process, facilitates the understanding of abstract concepts, and encourages critical thinking through questioning and discovery activities. In addition, the implementation of e-comics creates a more interactive and enjoyable learning environment. In conclusion, inquiry-based e-comics can serve as an effective alternative learning media in IPAS instruction at the elementary school level.

Keywords: e-comics, inquiry-based learning, IPAS, qualitative research, elementary education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media e-komik berbasis inkuiri dalam pembelajaran IPAS serta dampaknya terhadap pemahaman konsep kegiatan ekonomi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan e-komik berbasis inkuiri mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memudahkan pemahaman konsep abstrak, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui proses bertanya dan menemukan. Selain itu, penggunaan e-komik menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, e-komik berbasis inkuiri dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci : e-komik, inkuiri, IPAS, pembelajaran kualitatif, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa terhadap fenomena sosial dan lingkungan (Windi Anisa et al., 2020). Salah satu materi penting dalam IPAS adalah kegiatan ekonomi dan peran pelaku ekonomi yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa (Emilio, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 54 Banda Aceh, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kesulitan memahami konsep. Pembelajaran yang kurang variatif juga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan minimnya kemampuan berpikir kritis (Sukses, 2020).

Salah satu alternatif solusi adalah pemanfaatan model pembelajaran inkuiri. Model ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan pengetahuan melalui proses penyelidikan (Hasan et al., 2021). Agar lebih efektif, model ini

perlu didukung media pembelajaran yang menarik, salah satunya e-komik.

E-komik merupakan media visual berbasis digital yang menggabungkan gambar dan cerita sehingga memudahkan siswa memahami konsep abstrak (Fuldiaratman & Minarni, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa e-komik mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa ((Angga et al., 2020).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk memahami fenomena pemanfaatan e-komik berbasis inkuiri secara mendalam dalam konteks pembelajaran (Hanyfah et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif untuk memahami secara mendalam pemanfaatan e-komik berbasis inkuiri dalam pembelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 54 Banda Aceh dengan subjek siswa kelas V dan guru sebagai informan pendukung. Fokus penelitian meliputi proses pembelajaran, keterlibatan siswa, pemahaman

konsep kegiatan ekonomi, serta respon terhadap penggunaan media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan cara memilih informasi yang relevan dengan fokus penelitian seperti pemanfaatan e-komik berbasis inkuiri, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep, kemudian mengelompokkannya ke dalam kategori tertentu. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis agar mudah dipahami serta membantu peneliti melihat pola dan hubungan antar data. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, menginterpretasikan data yang telah disajikan untuk menemukan makna, pola, dan hubungan yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Kesimpulan yang diperoleh diverifikasi secara

terus-menerus melalui triangulasi agar hasil penelitian lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pemanfaatan E-Komik Berbasis Inkuiri dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-komik digunakan sebagai media utama dalam menyajikan materi kegiatan ekonomi. Dalam penggunaannya, e-komik disusun berdasarkan tahapan inkuiri, yaitu orientasi, perumusan masalah, hipotesis, pengumpulan data, hingga penarikan kesimpulan.

Siswa terlihat lebih aktif dalam mengamati cerita, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wulaningsih et al., 2012) bahwa pembelajaran inkuiri mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mandiri.

2. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Pemanfaatan e-komik dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, seperti lebih sering bertanya, berdiskusi, serta

menunjukkan perhatian yang lebih fokus terhadap materi yang disampaikan. Siswa juga tampak lebih antusias karena materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan dikemas melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan mereka, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, kombinasi antara gambar, teks, dan narasi dalam e-komik mampu merangsang perhatian serta membangkitkan minat belajar siswa secara lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional. Kondisi ini menunjukkan bahwa e-komik tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Angga et al., 2020)

3. Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi

E-komik membantu siswa memahami konsep produksi, distribusi, dan konsumsi secara lebih konkret melalui penyajian materi yang divisualisasikan dalam bentuk gambar dan alur cerita yang kontekstual. Konsep-konsep yang sebelumnya bersifat abstrak

dapat lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat contoh langsung melalui ilustrasi aktivitas ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, seperti proses pembuatan barang, penyaluran barang ke konsumen, hingga penggunaan barang tersebut. Selain itu, narasi yang disajikan dalam e-komik memandu siswa untuk mengikuti alur berpikir secara runtut, sehingga mereka tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami hubungan antar konsep secara lebih mendalam. Penggunaan kombinasi teks dan visual ini juga membantu memperkuat daya ingat siswa serta mempermudah mereka dalam mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Dengan demikian, e-komik mampu menjembatani kesenjangan antara konsep teoritis dan pemahaman praktis siswa dalam pembelajaran IPAS (Fuldiaratman & Minarni, 2021)

4. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis

Melalui tahapan inkuiri yang terintegrasi dalam e-komik, siswa dilatih untuk mengajukan pertanyaan, menganalisis

informasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil temuan mereka. Proses ini mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam mencari dan mengolah pengetahuan secara mandiri. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis siswa berkembang melalui aktivitas penyelidikan yang sistematis dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hidayat & Setiyawati, 2025)) yang menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.



Gambar 2. Bagian Dialog yang Menunjukkan Pertanyaan Inkuiri

D. Kesimpulan

Pemanfaatan e-komik berbasis inkuiri dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa selama pembelajaran, di mana siswa menjadi lebih aktif dalam mengamati, bertanya, dan berdiskusi. Selain itu, penyajian materi melalui visual dan alur cerita dalam e-komik memudahkan siswa dalam memahami konsep kegiatan ekonomi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual.



Gambar 1. Dialog E-komik

Penerapan tahapan inkuiri dalam e-komik juga mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, hingga menarik kesimpulan secara mandiri.

Dengan demikian, e-komik berbasis inkuiri tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Emilio. (2022). No Title הכי קשה לראות את מה שבאמת לנגד העיניים. הארץ, 2(8.5.2017), 2003–2005.
- Fuldiaratman, F., & Minarni, M. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Picture and Picture Berbantuan Media E-Komik. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 12(2), 62–67.
<https://doi.org/10.22437/jisic.v12i2.11087>
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 339–344.
<https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, D. I. A., & Setiyawati, E. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(1), 28–36.
<https://doi.org/10.35457/konstruktivisme.v17i1.3969>
- Sukses, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294.
- Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158–163.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Wulaningsih, S., Prayitno, B. A., & Probosari, R. M. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Sains Ditinjau Dari Kemampuan Akademik Siswa Science

Process Skills Viewed From
Student' S Academic. *Pendidikan*
Biologi, 4(2), 33–43.
<https://doi.org/10.1161/RES.0b013e31821e0b53>