

Pengembangan Media Komik Jual Beli (MEKOJULI) untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar

Oleh:

Hilda Halimah Hanum,

Vanda Rezania

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2025

Pendahuluan

- **Variabel X: Media Komik Jual Beli (MEKOJULI)**
- Merupakan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan secara khusus untuk menyampaikan materi jual beli pada siswa kelas IV SD. Komik dipilih karena memiliki keunggulan visual yang menarik, menyajikan informasi melalui gambar berurutan dan cerita sederhana yang mampu meningkatkan minat baca siswa. Berdasarkan pendahuluan, komik dipandang mampu menyederhanakan materi kompleks seperti proses jual beli (distribusi, konsumen, produsen) ke dalam bentuk visual yang mudah dipahami anak-anak, selaras dengan tahap perkembangan berpikir konkret mereka. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan tidak membosankan, berbeda dengan buku teks biasa yang penuh tulisan.

Pendahuluan

- **Variabel Y: Motivasi Belajar Siswa**
- Merupakan dorongan internal siswa untuk terlibat aktif dan bersemangat dalam proses belajar. Dalam pendahuluan dijelaskan bahwa motivasi belajar sangat menentukan ketercapaian hasil belajar. Media konvensional cenderung tidak membangkitkan antusias siswa, apalagi jika hanya berupa teks panjang. Sebaliknya, komik memiliki daya tarik emosional dan visual yang mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa tertarik, terlibat, dan lebih mudah memahami materi. Data dari kuesioner juga menunjukkan bahwa banyak siswa merasa bosan belajar hanya dari buku dan lebih menyukai pembelajaran berbasis komik.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana proses pengembangan media komik jual beli (MEKOJULI) yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar?
- Rumusan ini muncul karena adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai karakteristik siswa SD. Komik dikembangkan melalui tahapan perencanaan, desain, dan evaluasi untuk memastikan efektivitasnya dalam menyampaikan materi jual beli.
- Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media komik jual beli (MEKOJULI) sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar?
- Ini berdasarkan temuan di lapangan bahwa sebagian besar guru belum menggunakan media yang bervariasi dan siswa merasa bosan dengan metode konvensional. Maka perlu dilihat apakah media komik ini benar-benar diterima dan dirasakan manfaatnya oleh guru dan siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan analisis kurikulum untuk menentukan kebutuhan materi. Desain dilakukan dengan merancang komik jual beli mencakup gambar, alur, dan storyline. Tahap pengembangan menggabungkan elemen visual secara utuh dan divalidasi oleh ahli. Implementasi dilakukan di SD Muhammadiyah 11 Randegan pada kelas IV dengan uji coba terbatas. Evaluasi dilakukan melalui penskoran angket menggunakan skala Likert 1–4 dan interpretasi kelayakan berdasarkan persentase. Instrumen meliputi wawancara guru, angket respon siswa, validasi ahli, dan tes motivasi. Peningkatan motivasi diukur menggunakan rumus gain dan diklasifikasikan dalam kategori tinggi, sedang, atau rendah berdasarkan kriteria Knight.



Hasil

Penelitian ini merupakan pengembangan media komik pembelajaran "MEKOJULI" dengan model ADDIE, dimulai dari tahap analisis melalui wawancara dengan guru kelas 4 SD Muhammadiyah 11 Randegan yang menunjukkan rendahnya penggunaan media pembelajaran dan kurangnya motivasi belajar siswa. Peneliti kemudian menganalisis kurikulum merdeka, kebutuhan siswa terhadap media menarik, serta tujuan pembelajaran yang mendukung penggunaan media inovatif. Pada tahap desain, peneliti menyusun kompetensi dasar, indikator, dan materi IPAS semester genap serta mengembangkan alur cerita (story line) dan animasi melalui aplikasi Canva dan IbisPaint X. Tahap pengembangan mencakup penyusunan panel komik yang divalidasi oleh ahli media dan materi dengan hasil sangat layak (88% dan 91%). Produk kemudian diimplementasikan pada siswa kelas 4 dengan uji coba dan penelitian di bulan Februari sampai April 2025. Evaluasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan berdasarkan validasi responden (media 80%, materi 81%, fungsi media 85%) dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan skor gain 0,11 yang tergolong dalam kategori peningkatan tinggi.



Pembahasan

Penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa komik edukatif efektif meningkatkan pemahaman konsep abstrak siswa SD. Setiawan & Haryanto (2022) menemukan bahwa komik ekonomi membantu siswa lebih memahami materi melalui cerita dan visual menarik. Anwar, Sari, & Nugroho (2023) juga menyatakan bahwa komik yang kontekstual membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Hasil ini mendukung keberhasilan MEKOJULI, yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dan terbukti meningkatkan minat serta pemahaman siswa dalam materi jual beli.

Temuan Penting Penelitian

Media MEKOJULI sangat layak digunakan. Hasil validasi oleh ahli materi (91%) dan ahli media (88%) menunjukkan bahwa komik pembelajaran MEKOJULI sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi jual beli kelas 4 SD, baik dari segi isi, visual, maupun keterpaduan materi dan ilustrasi.

Meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Penggunaan MEKOJULI terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep jual beli. Hasil gain motivasi siswa sebesar 0,11 menunjukkan adanya peningkatan, meskipun termasuk dalam kategori rendah, namun disertai antusiasme tinggi dari siswa.

Media sesuai dengan perkembangan kognitif anak SD. Pendekatan visual dan naratif dalam MEKOJULI memudahkan siswa memahami konsep konkret, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka, seperti juga ditemukan dalam penelitian Setiawan & Haryanto (2022) dan Anwar et al. (2023).

Cerita kontekstual memperkuat keterhubungan konsep dengan kehidupan nyata. Konten MEKOJULI yang menampilkan aktivitas jual beli di pasar, sekolah, dan rumah terbukti relevan dengan kehidupan siswa, mempercepat pemahaman materi sebagaimana dikuatkan oleh penelitian lain tentang komik kontekstual.

Model ADDIE efektif dalam pengembangan media pembelajaran. Setiap tahap dalam model ADDIE berjalan sistematis dan berkelanjutan, memastikan produk yang dikembangkan sesuai kebutuhan siswa dan kurikulum. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian lain yang menegaskan efektivitas model ADDIE.



Manfaat Penelitian

Bagi Peserta Didik: Media komik pembelajaran MEKOJULI membantu siswa lebih mudah memahami materi jual beli melalui pendekatan visual dan naratif yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Media ini juga meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar.

Bagi Guru: MEKOJULI dapat menjadi alternatif bahan ajar yang menarik dan kontekstual, sehingga guru memiliki media pendamping buku teks yang efektif dalam menyampaikan materi ekonomi sekaligus menanamkan nilai karakter seperti kejujuran dan tanggung jawab.

Bagi Pengembang Media Pembelajaran: Penelitian ini memberikan contoh implementasi model ADDIE dalam pengembangan media berbasis komik, yang dapat dijadikan acuan bagi pengembang lain dalam menciptakan media serupa yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa SD.

Bagi Peneliti Lain: Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa komik edukatif berbasis cerita kontekstual dan visualisasi yang baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga bisa menjadi referensi atau landasan teori untuk penelitian lanjutan dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

Referensi

- A. Kristanto, Media Pembelajaran. Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.
- [2] S. McCloud, Understanding Comics the Invisible Art. New York: Harper Collins Publisher, 1994.
- [3] Y. Abdi Mulia and F. Kristin, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD," vol. 4, 2023, [Online]. Available: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/15106/11944>
- [4] M. S. Muhammad and A. Munajad, Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- [5] E. Nur Aini and F. Ma'rufah Rohmanurmeta, "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Pendekatan TaRL pada Materi Kegiatan Ekonomi Jual Beli di Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan dan Bahasa, vol. 1, 2024, doi: <https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.888>.
- [6] M. Mardiana, N. Ganda, and Karlimah, "Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, vol. 8, pp. 72–76, 2021.
- [7] A. Rahim et al., MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE KANCING GEMERINCING. CV. BUREKA MEDIA AKSARA, 2021.
- [8] N. Mazidah Nafala, "IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA," Jurnal Pendidikan dan sains, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unzah.ac.id/index.php/alfikru/article/view/571/564>



