

# Development of Buying and Selling Comic Media (MEKOJULI) to Increase Learning Motivation of Elementary School Students

## [Pengembangan Media Komik Jual Beli (MEKOJULI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar]

Hilda Halimah Hanum<sup>1)</sup>, Vanda Rezania<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email: [vanda1@umsida.ac.id](mailto:vanda1@umsida.ac.id)<sup>2)</sup>

**Abstract.** This research aims to develop learning media in the form of comics on the material of buying and selling in class IV elementary school in order to increase students' learning motivation. The media developed is called MEKOJULI (Media Comic of Buying and Selling). This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were obtained through observation, interviews, questionnaires, and media and material expert validation. The results of validation by experts showed that the media was declared very feasible with a score of 88% for media aspects and 91% for material aspects. Implementation was carried out at SD Muhammadiyah 11 Randegan with a population of 14 grade IV students, who were selected using purposive sampling technique. The evaluation results showed a significant increase in students' learning motivation with a gain value in the high category ( $g \geq 0.7$ ). Based on these results, the buying and selling comic media (MEKOJULI) is declared effective in increasing learning motivation and is suitable for use as an alternative learning media that is interesting and fun in elementary schools.

**Keywords** - Buying and selling; Comics; Learner motivation

**Abstrak.** Media yang dikembangkan bernama MEKOJULI (Media Komik Jual Beli). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan validasi ahli media dan materi. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak dengan skor 88% untuk aspek media dan 91% untuk aspek materi. Implementasi dilakukan di SD Muhammadiyah 11 Randegan dengan populasi sebanyak 14 peserta didik kelas IV, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik yang signifikan dengan nilai gain berada pada kategori tinggi ( $g \geq 0.7$ ). Berdasarkan hasil tersebut, media komik jual beli (MEKOJULI) dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci** – Jual Beli; Komik; Motivasi Peserta Didik

## I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran tentu saja menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, dalam bidang Pendidikan pun dituntut untuk mencapai tingkat efisiensi dan mencapai tingkat yang optimal [1]. Salah satu media pembelajaran yang bisa dikatakan efektif adalah media pembelajaran dengan berbagai gambar di dalam informasi yang dipaparkan. Komik menjadi salah satu media yang didalamnya terdapat gambar yang menarik minat baca siswa, komik sendiri adalah gambar atau foto-foto yang diposisikan secara berurutan, yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon dari pembaca [2]. Penerapan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi siswa dan motivasi belajar peserta didik, karena pembelajaran yang bermakna dan tidak cenderung monoton dan membosankan seperti hanya membaca buku dengan teks yang sangat banyak [3].

Jual beli ialah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh penjual dan pembeli di suatu tempat tertentu dengan menggunakan alat pembayaran yang sah yaitu uang [4]. Jual beli sendiri sangat penting dalam kehidupan manusia. Terutama proses terjadinya jual beli tersebut, proses jual beli meliputi distribusi yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, karena memastikan barang dan jasa dapat sampai ke konsumen dengan baik. Dalam proses distribusi, terdapat peran distributor sebagai pihak yang menyalurkan produk dari produsen ke konsumen. Contohnya, distributor dapat berupa agen, grosir, atau pengecer yang membantu penyebaran produk ke berbagai wilayah [5]. Dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, dijelaskan bahwa distribusi tidak hanya dilakukan secara langsung,

tetapi juga dapat melalui jalur online atau sistem pengantaran. Konsumen, sebagai pihak yang menggunakan barang atau jasa, menjadi tujuan akhir dari proses distribusi tersebut. Pembelajaran tentang distribusi dan peran konsumen sangat penting bagi peserta didik, karena mereka dapat memahami bagaimana barang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari sampai ke tangan mereka [6]. Pembelajaran jual beli tentulah sangat penting bagi peserta didik, karena dalam kehidupan sehari-hari kita tidak lepas dari kegiatan tersebut, maka dari itu diperlukannya pembelajaran yang efektif sebagai penunjang belajar dengan baik.

Motivasi menjadi salah satu faktor yang menentukan suatu ketercapaian yang diperoleh peserta didik dalam hal prestasi yang baik [7]. Dalam pembelajaran IPS seperti yang kita kenal selama ini pembelajaran seringkali dipaparkan dengan metode *story telling* atau bercerita, dalam buku sendiri terdapat banyak tulisan teks informasi yang cukup banyak menjadikan peserta didik tidak antusias dalam belajar. Dengan adanya media komik dapat memberikan strategi pembelajaran yang menarik dan apabila diterapkan maka timbulah peningkatan minat membaca dan motivasi belajar peserta didik [8]. Kelebihan dari media komik sendiri pemanfaatan dalam pembelajaran ialah memberikan kesan visual yang menarik dikarenakan bergambar dan penuh warna sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, materi pun akan menjadi lebih mudah dicerna oleh peserta didik dengan konteks nyata [9].

Motivasi memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Ia tidak hanya menjadi pemicu awal untuk belajar, tetapi juga sebagai penggerak yang menjaga konsistensi dalam menghadapi tantangan pembelajaran [10]. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi lebih aktif, antusias, dan cenderung lebih berhasil dalam mengembangkan pemahaman materi. Sebaliknya motivasi bertampak pada kurangnya keterlibatan dan menurunnya hasil belajar [11].

Media pembelajaran seperti komik memiliki potensi untuk membangkitkan motivasi intrinsik peserta didik. Dengan tampilan visual yang menarik dan alur cerita yang relevan, komik mampu membangun keterlibatan emosional peserta didik, merangsang rasa ingin tahu, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan [12]. Selain itu pemahaman materi lebih mudah karena disajikan dalam bentuk yang sederhana namun bermakna. Jika peserta didik merasa berhasil memahami materi melalui media yang menyenangkan, maka motivasi belajar mereka akan meningkat secara alami dan berkelanjutan [13].

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwasannya media pembelajaran komik dinilai sangat layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di sekolah dasar, media komik pada penelitian sebelumnya dikembangkan sebagai media pembelajaran pada topik sumber energi dan pengembangan tersebut mendapatkan kualifikasi sangat baik, sehingga media komik layak digunakan dalam proses pembelajaran [14]. Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media komik juga dinilai sangat layak pada topik siklus air berbasis Tri Hita Karana, yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran [15]. Berdasarkan penelitian tersebut dikatakan bahwa media komik sangat layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran peserta didik sekolah dasar. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat penelitian secara khusus pada materi jual beli pembelajaran IPS. Sehingga penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik pada topik Jual Beli kelas IV.

Dengan adanya pengembangan komik ini sebagai alat untuk membantu mempermudah guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang lebih konkret sebagai pengaruh motivasi minat siswa dalam belajar. Pada kenyataannya, banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran karena guru masih kurang terampil dalam menggunakan media tersebut [16]. Hal ini diperkuat pada hasil kuesioner di SD Muhammadiyah 11 Randegan Kecamatan Tanggulangin yang terlaksana dari tanggal 17 sampai tanggal 21 Agustus 2024 yang diberikan kepada guru dan siswa pada kelas IV memperoleh hasil 66,7% guru menyatakan media pembelajaran yang digunakan lebih sering menggunakan media audio visual seperti video dan, 33,3% guru menyatakan dengan alasan pembelajaran Jual Beli menggunakan komik peserta didik lebih memahami dengan gambar yang sudah dirancang dan dikemas pada komik tersebut. Dan oleh siswa memperoleh hasil 9,4 % siswa merasa sangat bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan buku pelajaran, 23,7% siswa membutuhkan media pembelajaran komik dalam membantu proses pembelajaran, 23,7% siswa mengaku tidak suka membaca buku Pelajaran dikarenakan terlalu banyak teks pada buku dan 43,2% siswa mengaku biasa saja saat membaca buku Pelajaran.

Dalam dunia pendidikan modern, pendekatan yang berpusat pada peserta didik menjadi perhatian utama dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media komik sebagai bentuk inovasi pembelajaran bukan hanya sekedar sarana hiburan, namun juga terbukti mampu menjembatani antara konten materi dengan cara berpikir anak-anak yang visual dan kontekstual [17]. Komik memungkinkan visualisasi informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Komik juga mendukung pembelajaran diferensial, karena dapat diakses dengan cara yang fleksibel oleh peserta didik dengan berbagai gaya belajar [18]. Oleh karena itu dalam konteks kurikulum merdeka yang menekankan pada kreativitas dan kemandirian belajar, penggunaan komik sebagai media pembelajaran selaras dengan prinsip-prinsip tersebut.

Selain itu, integrasi media komik dalam pembelajaran dapat berperan sebagai media yang inklusif. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami teks panjang dalam buku pelajaran konvesional, terutama mereka

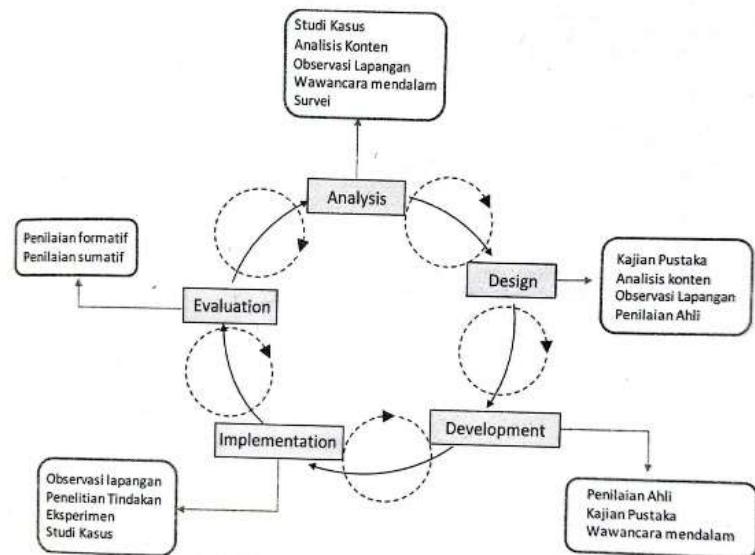
yang memiliki kebutuhan belajar khusus atau yang berasal dari latar belakang literasi rendah [19]. Dengan komik, penyampaian materi menjadi lebih akomodatif. Narasi visual yang kuat tidak hanya menumbuhkan minat belajar, tetapi juga meningkatkan retensi informasi dalam jangka panjang. Hal ini mendasari pentingnya inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan-tantangan tersebut secara koncret.

Dari keadaan tersebut, sangat diperlukan adanya proses pembelajaran kearah yang lebih menarik dan menyenangkan. pembelajaran yang dikatakan menyenangkan apabila proses belajar aktif dan peserta didik dapat mampu memahami materi dengan baik dari segi tampilan maupun dari segi visual [20]. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran komik. Kelebihan komik sendiri membuat belajar menjadi lebih menarik [21]. Penyajian kelebihan komik mengandung unsur serta visual yang kuat, dengan begitu secara baik emosional pembaca terlibat dibandingkan dengan buku teks yang didalamnya tidak ada gambar serta tidak ada ilustrasi menarik pembaca. komik diharapkan dapat membangkitkan minat siswa untuk lebih rajin belajar sehingga hasil belajarnya dapat meningkat [22].

Dari permasalahan yang ada dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: "Bagaimana proses pengembangan media komik jual beli pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran?" dan "bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan media komik sebagai alat bantu pembelajaran pada materi jual beli di kelas IV dan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?". Dari rumusan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik yang efektif dan menarik untuk mengajarkan materi jual beli serta tujuan penelitian ini akan mengkaji Langkah-langkah dan strategi yang digunakan dalam pengembangan media komik, termasuk pemilihan materi, desain, dan evaluasi.

## II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE. Pada model ADDIE memiliki beberapa tahap yakni: Tahap Analisis (*Analysis Phase*), Tahap Perancangan (*Design Phase*), Tahap Pengembangan (*Development Phase*), Tahap Implementasi (*Implementation Phase*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation Phase*) [23]. Dipilihnya model ini dikarenakan memiliki alur yang sistematis jelas dengan kegiatan yang terurut dalam memecahkan suatu permasalahan belajar yang berhubungan dengan sumber belajar [24]. Secara lebih jelas terdapat tahapan yang disajikan pada Gambar 1:



**Gambar 1.** Metode Penelitian Berdasarkan Kerangka ADDIE [25].

**Tabel 1.** Rencana analisis, desain dan pengembangan pembelajaran menggunakan kerangka ADDIE

	<b>Konsep</b>	<b>Prosedur</b>
<b>Analisis</b>	Menganalisis terkait materi yang menjadi kebutuhan untuk diterapkan pada peserta didik.	Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan menganalisis kurikulum serta tujuan pembelajaran sesuai dengan fokus penelitian.
<b>Desain</b>	Merancang komik dengan materi Jual Beli.	Peneliti mulai merancang gambar, alur cerita dan bentuk <i>story line</i> sesuai dengan materi yang telah didapatkan dari hasil analisis pada tahap sebelumnya
<b>Pengembangan</b>	Mengembangkan media	Peneliti mulai mengembangkan media mulai dari menggabungkan gambar dan panel secara utuh, kemudian apabila media telah jadi, maka selanjutnya akan diuji validasi oleh ahli media dan materi oleh dosen PGSD UMSIDA guna mengetahui kelayakan sebelum diuji coba.
<b>Implementasi</b>	Mengujicobakan produk	Peneliti mulai mengujicobakan produk pada kelas IV Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 11 Randegan dengan subjek penelitian berjumlah 22 peserta didik sebagai populasi dan uji coba kelompok kecil berjumlah 14 peserta didik.
<b>Evaluasi</b>	Melakukan penskoran kelayakan	Peneliti menghitung persentase kelayakan media hasil pengukuran menggunakan angket dengan rumus yang tersedia.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dengan guru sebagai data sekunder, angket respon peserta didik penilaian uji ahli validitas dan tes sebagai hasil motivasi sebagai data primer. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana peneliti secara sengaja memilih individu berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Teknik analisis data menggunakan skala likert 1-4 yaitu kurang (1), cukup (2), bagus (3), sangat bagus (4), dapat dilihat pada tabel 2. Sedangkan interpretasi skor kelayakan dan validitas dapat dilihat pada tabel 3 [26].

**Tabel 2.** skala likert

<b>Skala likert</b>	<b>Nilai</b>
Sangat bagus	4
Bagus	3
Cukup	2
Kurang	1

Selanjutnya menghitung persentase jumlah rata-rata nilai dengan rumus berikut [27].:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

f = Skor penilaian ahli

n = Skor maksimal penilaian

**Tabel 3.** Interpretasi skor kelayakan dan validitas

Presentase	kriteria
0 – 20 %	Sengat lemah
20 – 40 %	Lemah
40 – 60 %	Cukup
60 – 80 %	Layak
80 – 100 %	Sangat layak

Pada variabel motivasi, besarnya peningkatan pada motivasi siswa dapat diukur menggunakan persamaan nilai Gain [28]. sebagai berikut:

$$\text{Gain standar} = \frac{\text{skor sesudah} - \text{skor sebelum}}{\text{skor maksimum} - \text{skor sebelum}}$$

Nilai Gain yang diperoleh dikonversi dengan kriteria gain dari knight [29]. pada tabel 4 berikut:

**Tabel 4.** kriteria gain skor ternormalisasi

Kriteria peningkatan gain	Skor ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g-Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

### III. HASIL PENELITIAN

#### 1. Tahap Analisis (Analysis)

Pengambilan data pada pendahuluan di SD Muhammadiyah 11 Randegan yang berupa wawancara dengan guru kelas 4 dan diperoleh beberapa informasi. Informasi yang diperoleh tersebut mengenai proses pembelajaran yang dilakukan di kelas belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang sering digunakan guru ialah buku paket. Proses pembelajaran yang membosankan dapat berdampak pada motivasi peserta didik dalam belajar menjadi rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan, peneliti dapat melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran yang dapat membantu proses penelitian. Berikut adalah hasil dari tahap analisis yang telah dilakukan:

##### a. Analisis kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum ini peneliti melakukan analisis kurikulum yang berlaku di SD Muhammadiyah 11 Randegan yaitu kurikulum merdeka. Isi materi yang tersedia dalam media komik jual beli (MEKOJULI) ini mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan membantu peserta didik untuk dapat termotivasi dalam pembelajaran sehingga mudah dalam memahami konsep.

b. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan semangat dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar menjadi meningkat.

c. Analisis tujuan pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mulai melakukan observasi di kelas 4 SD Muhammadiyah 11 Randegan, jumlah siswa yang hadir ada 14 peserta didik. Saat pembelajaran berlangsung terdapat peserta didik yang mengobrol, mengantuk, dan belajar sambil tiduran. Guru yang mengajar masih belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran secara optimal. Pembelajaran hanya terpaku pada buku paket dan pembelajaran masih dominan pada peran guru.

Motivasi belajar tentu sangat dibutuhkan peserta didik dalam melakukan proses belajar. Salah satu yang mempengaruhi motivasi belajar siswa ialah penggunaan media pembelajaran di kelas. Oleh karena itu diharapkan guru dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, siswa juga dapat lebih mudah untuk memahami materi yang sedang dipelajari, media komik jual beli (MEKOJULI) dapat menjadi alternatif dalam menjadi media pembelajaran yang menarik.

## 2. Tahap Perencanaan (Design)

Pada tahap ini yaitu peneliti mulai menyusun kompetensi dasar, indikator dan materi yang telah dikembangkan guna menunjang media komik jual beli (MEKOJULI), materi yang diambil yaitu materi pada semester genap IPAS. Setelah dilakukan penyusunan peneliti mulai menyusun konsep media komik jual beli. Dalam penyusunan komik ini terdapat beberapa tahap sebagai berikut:

a. Pembuatan *story line*

Story line merupakan alur cerita dan urutan kejadian yang disampaikan melalui panel-panel, menekankan pada pentingnya struktur cerita dari awal, tengah, dan akhir [30]. Materi yang telah diambil disusun kedalam sebuah cerita yang menarik. Pada story line ini memiliki 4 tokoh yakni Ibu, Maya, Aji, dan penjual beras di pasar.

b. Menentukan animasi

Pada tahap ini peneliti dibantu dengan aplikasi pembantu yakni canva dan ibispaint x untuk membuat dan mencari animasi tokoh dan latar yang menarik disesuaikan dengan story line yang telah dibuat. Menentukan dengan baik proporsi warna yang menarik agar dapat menarik motivasi peserta didik melalui gambar dan warna.

## 3. Tahap Pengembangan (Development)

pada tahap pengembangan ini peneliti mulai menyusun panel-panel komik dan menyusun gambar animasi yang telah dibuat. Setelah pengembangan media selesai dilakukan penilaian materi, komik, dan instrumen media komik jual beli (MEKOJULI) pada ahli materi, ahli media, selanjutnya melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang sudah telah dikembangkan. Berikut ialah persentase hasil validasi yang telah dilaksanakan:

**Tabel 5.** Presentase Hasil Validasi Ahli Pengembangan Media Komik Jual Beli (MEKOJULI)

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Validitas	Keterangan
1.	Media	88%	Sangat Layak
2.	Modul Ajar	91%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada validasi media dan materi pada media komik jual beli (MEKOJULI) yang telah dikembangkan sangat layak digunakan dalam mengajarkan materi Jual Beli pada peserta didik. Sebelum dilakukannya uji coba dan penelitian terdapat revisi produk yang telah disarankan oleh Ahli media sebagai berikut:



Gambar 2. Media Sebelum di Revisi



Gambar 3. Media Telah di Revisi

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini peneliti mulai mengimplementasikan kepada peserta didik produk yang telah dibuat dan telah dikatakan layak oleh para ahli. Media diimplementasikan sebagai uji coba pada tanggal 17 Februari 2025 dan dilakukannya penelitian pada tanggal 15 sampai 16 April 2025.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap evaluasi ini peneliti mulai menghitung hasil yang telah diperoleh pada saat penelitian mengimplementasikan produk MEKOJULI yang telah dilaksanakan di SD Muhammadiyah 11 Randegan. Hasil yang telah diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 6.** Presentase Hasil Validasi Responden Pengembangan Media Komik Jual Beli (MEKOJULI)

No	Aspek yang Dinilai	Percentase	Keterangan
1	Media	80%	Layak
2.	Materi	81%	Sangat Layak
3.	Fungsi Media	85%	Sangat Layak

Pada tahap ini peneliti juga mengukur peningkatan motivasi peserta didik setelah penerapan produk media komik jual beli (MEKOJULI) menggunakan *gain score*. Motivasi yang diperoleh meningkat atau tidaknya dapat diketahui melalui dua data, yaitu data motivasi awal sebelum pembelajaran menggunakan media dan data motivasi akhir setelah pembelajaran menggunakan media. Berdasarkan hasil perhitungan dari angket yang telah disebar sebelum penggunaan media komik jual beli dan setelah penggunaan media komik jual beli diketahui bahwasannya skor motivasi belajar sebagai berikut:

**Tabel 7.** Skor Motivasi Belajar Awal dan Skor Motivasi Belajar Akhir

Angket Motivasi Belajar Awal	Angket Motivasi Belajar Akhir
783	918

**Tabel 8.** Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Gain Score

Skor	Keterangan
0,11 $\geq$ 0,7	Tinggi

Berdasarkan perhitungan pada tabel 7 dan 8, maka dapat diperoleh hasil bahwasannya peningkatan motivasi belajar peserta didik terdapat pada kategori tinggi.

## IV. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik pembelajaran (MEKOJULI) yang layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran materi jual beli di kelas 4 Sekolah Dsar. Berdasarkan hasil validasi ahli

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

materi, ahli media, serta respon peserta didik, media ini dinilai sangat layak digunakan, baik dari segi isi, tampilan visual, maupun keterpaduan materi dengan ilustrasi cerita.

Media komik pembelajaran yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu pemahaman mereka terhadap materi. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dan naratif digunakan dalam mekojuli sesuai dengan karakteristik peekembangan kognitif anak usia sekolah dasar, di mana anak lebih mudah memahami konsep konkret melalui cerita bergambar. Sebagai contoh pada penelitian sebelumnya, menunjukkan pada penggunaan komik dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konsep-konsep dasar di pada pelajaran IPAS pada peserta didik sekolah dasar [31].

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari penelitian lainnya yang mengembangkan komik edukatif untuk materi ekonomi di sekolah dasar [32]. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media komik secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep ekonomi yang sebelumnya dianggap sulit dan abstrak. Peneliti tersebut juga menyatakan bahwa visualisasi dalam bentuk karakter dan cerita membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses belajar, hal yang juga terlihat dalam penelitian ini ketika peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan MEKOJULI. Seperti yang ditemukan oleh peneliti yang lainnya, edukatif memfasilitasi peserta didik dalam menghubungkan konsep abstrak dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mempercepat proses belajar mereka [33].

Penelitian yang lainnya juga mengungkapkan bahwasannya media pembelajaran berbasis komik dapat membangun pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik [34]. Dalam penelitiannya, peserta didik merasa terbantu memahami materi pelajaran karena narasi dalam komik disusun berdasarkan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga materi terasa relevan dan mudah dicerna. Hal ini serupa dengan MEKOJULI yang menyajikan kisah kontekstual tentang aktivitas jual beli di lingkungan pasar tradisional, sekolah, dan rumah. Penelitian lainnya menemukan bahwa komik berorientasi pada konteks lokal sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan dengan caya yang menyenangkan [35].

Dari sudut pandang teori belajar, penggunaan komik sebagai media pembelajaran selaras dengan teori dual coding dari Paivio, yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah diproses dan diingat ketika disampaikan melalui dua saluran: verbal (teks) dan visual (gambar). MEKOJULI berhasil mengintegrasikan kedua saluran ini melalui penyusunan cerita dan visualisasi yang menarik, sehingga memfasilitasi proses encoding informasi ke dalam memori jangka panjang peserta didik. Hasil dari penelitian sebelumnya juga mendukung teori ini, dengan menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar melalui kombinasi teks dan gambar mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan peserta didik yang hanya menggunakan teks [36].

Pengembangan media ini juga mengacu pada pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL), di mana materi dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik. Cerita dalam komik MEKOJULI menggambarkan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik seperti kegiatan belanja di pasar, yang membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep jual beli karena berkaitan langsung dengan realitas mereka.

Pada sisi model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, model pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sangat relevan dalam pengembangan MEKOJULI. Model ini mengedepankan evaluasi berkelanjutan pada setiap tahap untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan standar kurikulum. Proses analisis mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terhadap materi jual beli, sedangkan tahap desain dan pengembangan berfokus pada pembuatan konten komik yang menarik dan edukatif. Implementasi dilakukan melalui uji coba di kelas, dan tahap evaluasi mengumpulkan *feedback* untuk memperbaiki kualitas yang telah dikembangkan. Penelitian yang lain menegaskan bahwa model ADDIE adalah alat yang efektif dalam merancang dan mengevaluasi media pembelajaran untuk mencapai hasil optimal [37].

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa media komik merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk jenjang sekolah dasar. MEKOJULI tidak hanya mampu menarik perhatian peserta didik, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi jual beli yang tergolong abstrak bagi peserta didik sekolah dasar.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menyediakan bahan ajar yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Guru dapat memanfaatkan MEKOJULI sebagai media pendamping buku teks dalam menyampaikan materi ekonomi, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama yang terkandung dalam cerita komik tersebut.

## V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, mendapatkan kesimpulan bahwasannya mengembangkan media pembelajaran komik jual beli (MEKOJULI) dilakukan melalui 5 tahap sesuai dengan model ADDIE yakni: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap *analysis* dipilih media komik dengan materi jual beli pada pembelajaran IPAS yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tahap *design* melibatkan pengumpulan data dan materi, menyusun *story line* dan membuat animasi. Tahap *development* melibatkan validasi oleh ahli materi,

ahli media dan dilanjutkan revisi produk. Pada tahap *implementation*, antusiasme yang tinggi dan mampu dalam memahami materi. Evaluasi akhir menunjukkan bahwasannya media ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 4 umar SD Muhammadiyah 11 Randegan dengan score gain  $0,11 \geq 0,7$  yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dari berbagai aspek seperti media, materi dan fungsi media. Namun demikian media ini memiliki beberapa kekurangan, diantaranya tidak semua peserta didik cocok dengan media visual, beberapa peserta didik lebih mudah memahami informasi melalui bacaan panjang atau penjelasan verbal. Media komik mungkin bisa jadi kurang efektif bagi peserta didik dengan gaya belajar auditori atau kinestetik.

## REFERENSI

- [1] 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://ejurnal.unzah.ac.id/index.php/alfikru/article/view/571/564>
- [9] F. Isnani and V. Rezania, “Media e-Komik Berbasis Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Materi Keanekaragaman Bangsa,” *judikdas*, vol. 3, no. 1, pp. 9–21, Dec. 2023, doi: 10.51574/judikdas.v3i1.1011.
- [10] M. Abdul Shomad and S. Rahayu, “Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika,” *Journal of Technology*, vol. 2, 2022, [Online]. Available: <https://ejurnal.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/Jthoms/article/view/2952>
- [11] P. Gunawan and Sujarwo, “Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa,” *Journal of Hystory Education and Historiography*, vol. 6, 2022, [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jhi/article/view/17948/8234>
- [12] E. Rama Mahendra, G. Siantoro, and M. Pramono, “Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” vol. 9, 2021, [Online]. Available: <https://journal.pts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375/1295>
- [13] F. Rosadi and N. Akhlakul Nurul Karimah, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*, vol. 1, 2022, [Online]. Available: <https://prosiding.senapadma.nusaputra.ac.id/index.php/prosiding/article/view/67>
- [14] N. W. Ranting and I. M. C. Wibawa, “Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi,” *j. edutech.*, vol. 10, no. 2, pp. 262–270, Dec. 2022, doi: 10.23887/jeu.v10i2.47743.
- [15] I. K. R. Supartayasa and I. M. C. Wibawa, “Belajar Siklus Air dengan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana,” *JP2*, vol. 5, no. 1, pp. 127–137, May 2022, doi: 10.23887/jp2.v5i1.46279.
- [16] C. Rafa Apandini, “Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Komik Digital,” vol. 2, 2023, [Online]. Available: <https://primary.ump.ac.id/index.php/primary/article/view/54/60>
- [17] M. Zahfira Utami, I. Setiawan, E. Risdianto, and E. Viona, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik,” *Seminar Nasional Pendidikan*, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5700>
- [18] S. Pratiwi, “Pemberian Komik Jajanan Terhadap Perilaku Jajan Anak Kelas IV Dan V SD,” *Jurnal Medika Usada*, vol. 2, 2019, doi: <https://doi.org/10.54107/medikausada.v2i1.27>.

- [19] N. komang Arie Suwastini and N. Malyani Asril, "Inklusi Pendidikan Karakter Lewat Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Pencegahan Paham Radikalisme Di Sma 1 Gerokgak," *Proceeding Senadimas Undiksha*, 2022, [Online]. Available: <https://conference.undiksha.ac.id/senadimas/2022/prosiding/file/119.pdf>
- [20] I. Murti Wulandari and I. Anugraheni, "Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Visual Pada Materi Kerucut dan Tabung Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 7, 2021, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.4683023>.
- [21] T. Astuti, S. Hidayat, and I. Rusdiyani, "Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Sd Negeri Karundang 2," *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, vol. 8, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/13124>
- [22] N. L. P. A. S. Dewi, N. W. Rati, and W. I. Y. Sukmana, "Media Pembelajaran E-KOMED Topik Siklus Hidup Makhluk Hidup Kelas IV SD," *JP2*, vol. 5, no. 3, pp. 455–464, Nov. 2022, doi: 10.23887/jp2.v5i3.49243.
- [23] E. Winaryati, M. Munsafir, Mardiana, and Suwarhono, *Circular Model of RD&D*. Bajen-Bojonegoro-Jawa Timur: KBM Indonesia, 2021.
- [24] A. T. Abu, R. A. A. Rashid, and S. Saleh, "[The Development of al-Quran Teaching Module (al-Alaq) by Using ADDIE Instructional Model]," vol. 3, no. 3, 2020.
- [25] M. Rusdi, *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. PT RajaGrafiinfo Persada, 2018.
- [26] Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R % D*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia, 2013.
- [27] S. Priadana and D. Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books, 2021.
- [28] I. Sukarelawa, T. Indratno, and S. Ayu, *N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Yogyakarta: Surya Cahya, 2024.
- [29] N. Sari, A. Gani, and Kamaladini, "Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Paedagoria*, vol. 1, 2021.
- [30] S. McCloud, *Membuat Komik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007.
- [31] V. Esa Putri and S. Rayhan Pradana, "Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD," *Journal of Elementary School Education*, 2024, [Online]. Available: <https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/JESE/article/view/2224/535>
- [32] A. Fitriani, S. Mulyani, and J. Caturiasari, "Pengembangan bahan ajar berbasis komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi di sekolah dasar," vol. 7, 2024, doi: <https://doi.org/10.22460/collase.v7i5.20085>.
- [33] A. Juliastomo Gundo, "Perancangan Media Pembelajaran Komik Untuk Materi Keterampilan Menjelaskan Pada Mata Kuliah Microteaching," vol. 10, 2024, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13163485>.
- [34] F. T. Wahyuni, A. G. Wicaksono, and O. Handini, "Pengaruh Media Buku Komik Terhadap Kecakapan Literasi Peserta Didik Kelas Vsd Negeri Gandekan Tahun Ajaran 2022/2023," vol. 5, 2024, doi: <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i10.2642>.
- [35] L. putu Mekar Wulandari and N. W. Suniasih, "Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar," vol. 5, 2022, doi: <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>.
- [36] A. Dwi Sarifah and Suhartiningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd," vol. 8, 2023.
- [37] Z. Amanatul Muslimah, D. Effendi, and E. Pratiwi, "Pengaruh Media Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sd Negeri 21 Palembang," vol. 5, 2025.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.