



## Similarity Report

### Metadata

Name of the organization

**Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

Title

**Hilda Halimah Hanum articel**

Author(s) Coordinator

**perpustakan umsidapet**

Organizational unit

**Perpustakaan**

### Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		33

### Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



**25**  
The phrase length for the SC 2

**3392**  
Length in words

**25262**  
Length in characters

### Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

#### The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	<a href="https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/download/1011/605/">https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/download/1011/605/</a>	30 0.88 %
2	<a href="https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4832/34530/38925">https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4832/34530/38925</a>	27 0.80 %
3	PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI BERBAHASA PADA SISWA KELAS 3 SD Kristin Firosalia, Pandanwangi Nadia Astri Universitas Kristen Satya Wacana, Indri Anugraheni;	25 0.74 %

4	Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi Ranting Ni Wayan, I Made Citra Wibawa;	23 0.68 %
5	<a href="https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4832/34530/38925">https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4832/34530/38925</a>	22 0.65 %
6	<a href="https://repo.undiksha.ac.id/6408/3/1711031294_BAB%20PENDAHULUAN.pdf">https://repo.undiksha.ac.id/6408/3/1711031294_BAB%20PENDAHULUAN.pdf</a>	21 0.62 %
7	<a href="https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/download/1011/605/">https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/download/1011/605/</a>	20 0.59 %
8	<a href="https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/download/1011/605/">https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/download/1011/605/</a>	18 0.53 %
9	<a href="https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/download/1011/605/">https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/download/1011/605/</a>	15 0.44 %
10	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS FILM DOKUMENTER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR Nugroho Mahendra Adhi,Suhita Anindita Laksmi;	14 0.41 %

from RefBooks database (3.48 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
<b>Source: Paperity</b>		
1	Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi Ranting Ni Wayan, I Made Citra Wibawa;	51 (4) 1.50 %
2	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS FILM DOKUMENTER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR Nugroho Mahendra Adhi,Suhita Anindita Laksmi;	27 (2) 0.80 %
3	PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI BERBAHASA PADA SISWA KELAS 3 SD Kristin Firosalia,Pandanwangi Nadia Astri Universitas Kristen Satya Wacana, Indri Anugraheni;	25 (1) 0.74 %
4	Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Berbasis Model PBL Di SMA Negeri Palembang Dina Yusnita, Meli Astriani;	9 (1) 0.27 %
5	Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring Rati Ni Wayan,Isnaini Irma Nur, Kadek Suranata;	6 (1) 0.18 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (8.84 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	<a href="https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/download/1011/605/">https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/download/1011/605/</a>	142 (10) 4.19 %
2	<a href="https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4832/34530/38925">https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4832/34530/38925</a>	49 (2) 1.44 %
3	<a href="https://repo.undiksha.ac.id/6408/3/1711031294_BAB%20PENDAHULUAN.pdf">https://repo.undiksha.ac.id/6408/3/1711031294_BAB%20PENDAHULUAN.pdf</a>	37 (3) 1.09 %
4	<a href="https://etheses.iainkediri.ac.id/5200/1/932600318_prabab.pdf">https://etheses.iainkediri.ac.id/5200/1/932600318_prabab.pdf</a>	18 (3) 0.53 %
5	<a href="https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/61225/1/19104050035_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf">https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/61225/1/19104050035_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf</a>	13 (2) 0.38 %

6	<a href="https://etheses.iainkediri.ac.id/11559/6/932607019_bab5.pdf">https://etheses.iainkediri.ac.id/11559/6/932607019_bab5.pdf</a>	11 (1) 0.32 %
7	<a href="https://jurnal.unigal.ac.id/bioed/article/download/14260/8646">https://jurnal.unigal.ac.id/bioed/article/download/14260/8646</a>	10 (1) 0.29 %
8	<a href="http://repository.uin-alauddin.ac.id/4685/1/SKRIPSI%20SYAMSIR.pdf">http://repository.uin-alauddin.ac.id/4685/1/SKRIPSI%20SYAMSIR.pdf</a>	8 (1) 0.24 %
9	<a href="http://repository.upi.edu/118093/4/S_KOM_2001787_Chapter%203.pdf">http://repository.upi.edu/118093/4/S_KOM_2001787_Chapter%203.pdf</a>	7 (1) 0.21 %
10	<a href="https://repository.uinsaizu.ac.id/27002/1/Prosiding%20Sendika%202024%20Vol.10%20No.2.pdf">https://repository.uinsaizu.ac.id/27002/1/Prosiding%20Sendika%202024%20Vol.10%20No.2.pdf</a>	5 (1) 0.15 %

## List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

Page | 1

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

Hilda Halimah Hanum 1), Vanda Rezania2)

1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,  
Indonesia

2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,  
Indonesia

Email: amumoeba@gmail.com1 , Vanda1@gmail.com2

Abstract. **Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik pada materi Jual Beli di kelas IV Sekolah Dasar guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.** 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 subjek sebanyak 14 peserta didik kelas IV. 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.

Keywords - 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 penyebarluasan 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

2 | P a g e

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 konkrit 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

P a g e | 3

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]

4 | P a g e

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

### Konsep Prosedur

Analisis 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.

Desain Merancang komik dengan materi Jual Beli.

Peneliti mulai merancang gambar, alur cerita dan bentuk story line sesuai dengan materi yang telah didapatkan dari hasil analisis pada tahap sebelumnya

Pengembangan Mengembangkan media Peneliti mulai mengembangkan media mulai dari menggabungkan gambar dan panel secara utuh, kemudian apabila media telah jadi, maka selanjutnya akan di uji validasi oleh ahli media dan materi oleh dosen PGSD UMSIDA guna mengetahui kelayakan sebelum di uji coba.

Implementasi 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.

Evaluasi Melakukan penskoran kelayakan

Peneliti menghitung presentase 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 Skala likert Nilai Sangat bagus**

Bagus

Cukup

Kurang

4

3

2

1

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

P a g e | 5

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

f = Skor penilaian ahli

n = Skor maksimal penilaian

**Tabel 3 interpretasi skor kelayakan dan validitas Presentase kriteria 0 – 20 %**

20 – 40 %

40 – 60 %

60 – 80 %

80 – 100 %

Sengat lemah

Lemah

Cukup

Layak

Sangat layak

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

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-Sedang

g-Rendah

$g \geq 0,7$

$0,7 > g \geq 0,3$

$g < 0,3$

### 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

6 | P a g e

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 presentase 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

P a g e | 7

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:

#### 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 Persentase 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  
558 702

8 | P a g e

Tabel 8 Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Gin Score

Skor Keterangan

0,11 ≥ 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

Pengembangan media komik jual beli (MEKOJULI) menggunakan model pengembangan ADDIE.

Model ini terdiri dari 5 tahap yakni:

### a. Analysis

Dalam analisis produk media pembelajaran ini memuat isi dan materi yang tersaji dalam produk komik, materi yang digunakan ialah materi jual beli pada pembelajaran IPAS. Isi dari komik sendiri disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran, yakni untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

### b. Design

Peneliti merancang konsep yang akan dimuat dalam produk media komik, mengumpulkan materi yang nantinya akan menjadi isi yang di bahas dalam komik, menentukan alur cerita dan juga tokoh animasi. Media komik jual beli (MEKOJULI) ini memuat sampul komik, daftar isi, tujuan pembelajaran, tokoh, dan materi yang termasuk dalam cerita. Komik ini terdiri dari 29 halaman. Dalam setiap halaman terdapat topik dan sub topik yang berbeda disajikan oleh beberapa tokoh.

Dalam komik ini juga memiliki kekurangan yakni hanya bersifat pelengkap dan tidak dapat menggantikan peran dalam unsur-unsur konvensional dalam pembelajaran dan materi yang disajikan hanya sebatas materi aktiva yang tetap. Komik ini tetap dikembangkan hanya sebagai media pembelajaran. Dan media disajikan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar.

### c. Development

Media pembelajaran komik jual beli (MEKOJULI) yang telah dicetak kemudian di uji kelayakan oleh ahli dari media dan materi yakni dosen dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang memiliki kompetensi dalam bidangnya. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh 88% untuk media dan untuk materi diperoleh 91%,

persentase tersebut menunjukkan bahwasannya media sudah sangat layak untuk di implementasikan.

d. Implementation

Uji lapangan dilaksanakan oleh peneliti yang melibatkan 14 peserta didik di dalam kelas 4 umar SD Muhammadiyah 11 Randegan. Peserta didik terlihat begitu antusias dan terlihat fokus membaca komik. Guru membantu dalam proses pengkondisian kelas sebelum implementasi produk komik dimulai.

e. Evaluate

Tujuan utama dari pengembangan media komik jual beli (MEKOJULI) ini ialah **untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik**. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran komik **dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam kategori tinggi**. **Dengan** dilihat dari perbandingan **angket motivasi belajar peserta didik** awal dan akhir yang dianalisis menggunakan gain score. Pada tahap ini dapat diambil kesimpulan bahwasannya media

P a g e | 9

pembelajaran MEKOJULI efektif **digunakan dalam pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik**.

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.