

IJEMD



INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATION METHODS DEVELOPMENT

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Digital Comic Development for Elementary Social Studies Learning Outcomes: Pengembangan Komik Digital untuk Hasil Pembelajaran Mata Pelajaran Sosial di Sekolah Dasar

Vanda Rezania, vanda1@umsida.ac.id (*)

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

Hilda Halimah Hanum, amumoeba@gmail.com

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

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: The integration of digital learning media in elementary education has become increasingly important to address students' low motivation and limited engagement in Social Studies learning. **Specific Background:** Digital comics represent a visual and narrative-based instructional medium that aligns with students' developmental characteristics and curriculum demands. **Knowledge Gap:** Although prior studies have discussed comic-based learning media, limited research has systematically developed and validated digital comics tailored to Social Studies content at the elementary level using a structured research and development framework. **Aims:** This study aims to develop and evaluate the feasibility and learning outcomes of a digital comic for fourth-grade Social Studies. **Results:** The product underwent expert validation, practicality testing, and implementation in classroom settings, demonstrating high validity and positive student responses, as well as measurable improvement in learning outcomes based on N-Gain analysis. **Novelty:** The study offers a structured digital comic design integrated with contextual content and validated through empirical classroom testing. **Implications:** The findings support the use of digital comics as an alternative instructional medium to support active learning and measurable academic improvement in elementary Social Studies.

Keywords: Digital Comic, Social Studies Education, Learning Outcomes, Elementary School, Research And Development

Key Findings Highlights:

The developed product achieved high expert validation scores.

Classroom implementation showed measurable score progression.

Students demonstrated positive engagement toward the visual narrative material.

Published date: 2026-02-20

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 timbullah 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 konvensional, 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 konkret.

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.

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:

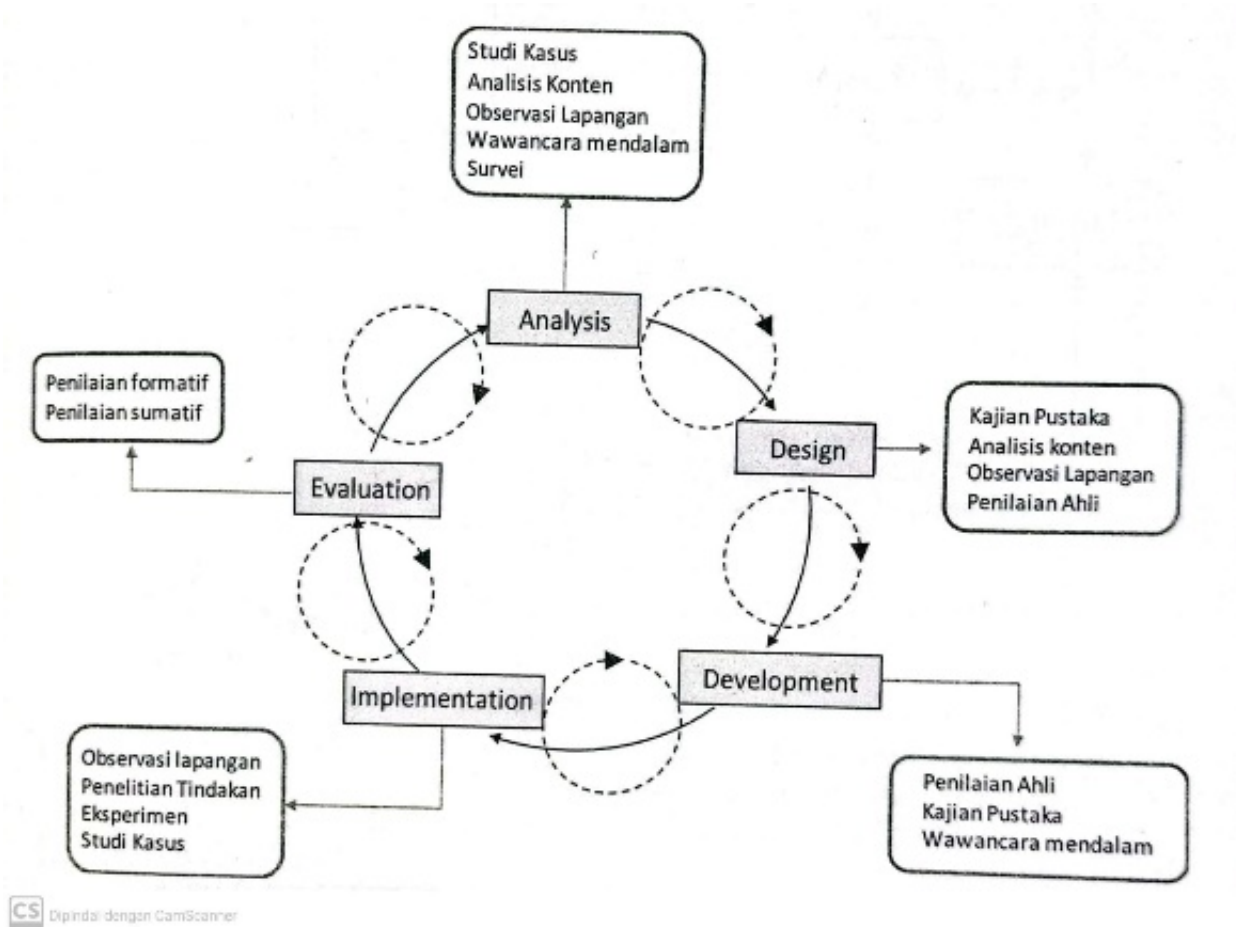


Figure 1. **Gambar 1.** Metode Penelitian Berdasarkan Kerangka ADDIE [25].