

Analisis Kebutuhan Media Komik Edukatif Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Kebutuhan dan Keinginan Siswa Sekolah Dasar

Annisa Nur Rohmah*, Abdul Aziz Hunaifi, Nara Setya Wiratama
Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

Corresponding Author: nisuln3@gmail.com

Article history

Dikirim:

03-07-2026

Direvisi:

08-07-2026

Diterima:

10-07-2026

Key words:

Komik Edukatif; PBL;
Kebutuhan dan
Keinginan; Sekolah
Dasar.

Abstrak: Pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan siswa di sekolah dasar dilatarbelakangi oleh masih berpusatnya pada guru yang menggunakan buku paket dan metode ceramah sebagai media utamanya sehingga siswa merasa kesulitan sekaligus merasa bosan dalam memahami materi. Kondisi tersebut menyatakan bahwa pentingnya media pembelajaran yang lebih menarik dan menyesuaikan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media komik edukatif pada materi kebutuhan dan keinginan di kelas IV SDN 1 Sukorejo. Penelitian ini merupakan penelitian analisis kebutuhan (*need assessment*). Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sukorejo dengan subjek 1 guru kelas IV dan 21 siswa. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kuisioner, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menyatakan bahwa 85% peserta didik kesulitan memahami materi dari buku paket dan 80% merasa bosan saat pembelajaran. Sebaliknya, 95% lebih tertarik pada media bergambar, 90% aktif berdiskusi, dan 90% telah mengenal komik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang cukup menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa, serta tidak membuat bosan tentunya, sehingga media komik edukatif dianggap sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan materi, kerja sama antar siswa, dan memotivasi belajar agar lebih semangat lagi.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran signifikan dalam meningkatkan kemampuan dan kapasitas setiap individu maupun kelompok. Melalui pendidikan, dalam menghadapi perubahan zaman setiap individu dapat mendapatkan berbagai keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan (Wiratama et al., 2025). Masa ini, peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi berlangsung sangat pesat sehingga dunia pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan tersebut (Wiratama, 2021). Maka dari itu, guru diharuskan untuk mampu berinovasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang cocok terhadap keperluan siswa supaya kegiatan belajar mengajar bisa berlangsung dengan baik dan mudah dipahami (Midiyanto & Hunaifi, 2022). Media pembelajaran merupakan alat belajar mengajar yang diperlukan untuk mendukung siswa dalam mencapai tujuan dan capaian pembelajaran (Laris,

Primasatya, & Hunaifi, 2024). Media tersebut dapat berupa buku, video, maupun berbagai sumber belajar lainnya. Selain penggunaan media pembelajaran, kemampuan literasi juga menjadi bagian penting dalam pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS menyalurkan acuan pengetahuan kepada peserta didik tentang kehidupan sosial, budaya, sejarah perjuangan bangsa Indonesia, serta kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan Masyarakat (Wiratama et al., 2023). Dengan mempelajari IPS, siswa diharapkan bisa mengenal bermacam-macam fenomena yang terdapat di sekitarnya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pelajaran ekonomi, peserta didik perlu dididik tentang kebutuhan dan keinginan sejak usia dini. Pengetahuan ini sangat penting untuk perkembangan pribadi mereka dan memberdayakan mereka untuk mengelola keuangan mereka dengan bijak, bertanggung jawab, dan hati-hati. Pembelajaran mengenai kebutuhan dan keinginan bukan hanya menyalurkan pemahaman terhadap siswa, melainkan melatih siswa harus bersikap bijak dan terampil dalam mengambil keputusan terkait penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut sangat signifikan dalam lingkungan ekonomi yang semakin kompleks dan terus berubah saat ini. Dengan memahami konsep kebutuhan dan keinginan, peserta didik belajar untuk memprioritaskan, mengelola uang mereka secara efektif, dan mengembangkan kebiasaan membuat keputusan yang bijaksana tentang sumber daya mereka. Selain itu, metode pembelajaran ini bisa mendukung siswa untuk lebih bersemangat lagi dan berpartisipasi lebih aktif terhadap proses belajar mengajar, sehingga lebih menarik dan memberikan manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari (V. E. Putri & Pradana, 2024). Untuk mendukung proses pembelajaran ini, guru dapat menggunakan media visual berupa komik edukatif. Komik ini menceritakan pengalaman atau fenomena dari kehidupan sehari-hari siswa, misalnya, tentang menabung, mengelola uang saku, dan membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Dengan menyajikan konten dalam bentuk gambar dan cerita, materi menjadi lebih mudah untuk dicermati siswa dan lebih meningkatkan motivasi belajar bagi siswa sekolah dasar (Dessiane & Hardjono, 2020). Hal tersebut membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak monoton, sehingga dapat menjadikan siswa lebih bersemangat lagi dalam melaksanakan pembelajaran.

Guna meraih tujuan pembelajaran yang ideal, guru diharuskan untuk menetapkan media dan model pembelajaran yang selaras terhadap keperluan siswa (S. R. Putri, Hunaifi, & Damariswara, 2024). Media pembelajaran yang saksama dapat mengembangkan pengetahuan materi pelajaran, kemudian untuk model pembelajaran yang sesuai dapat mengembangkan kerja sama yang giat terhadap berlangsungnya belajar. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk pendidikan sains adalah *problem based learning* (PBL). Model ini menjadikan siswa berpikir kritis dalam memecahkan masalah, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam pembelajaran bersama teman sekelasnya, sehingga menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran mempunyai kedudukan yang signifikan terhadap berlangsungnya pembelajaran karena memotivasi siswa untuk mengetahui materi pembelajaran secara lebih efektif (Apriliani, Husniati, & Sobri, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang tepat terhadap keperluan siswa dapat menjadikan berlangsungnya belajar mengajar menjadi lebih baik dan tidak cepat bosan tentunya. Maka dari itu, media

pembelajaran dapat berpotensi besar dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga bisa mengembangkan semangat terhadap belajar siswa, dan mendukung dalam penyampaian isi materi yang diajarkan, sehingga kondisi ini menjadikan siswa untuk mempelajari lebih mendalam terhadap pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi yang dipelajari dapat meningkat (Sartika & Desriwita, 2020).

Berdasarkan observasi di kelas IV SD SDN 1 Sukorejo mengungkapkan bahwa pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan siswa pada mata pelajaran IPAS masih menggunakan metode pembelajaran. Guru sering menggunakan ceramah dan buku teks sebagai bahan pembelajaran utama. Hal ini mengakibatkan siswa tidak aktif berpartisipasi di kelas. Suasana kelas umumnya kurang interaktif, sehingga beberapa siswa kesulitan berkonsentrasi dan cepat bosan. Sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat, dan menjawab pertanyaan secara lisan. Penggunaan bahan pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa masih terbatas. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang membantu mereka lebih memahami materi. Observasi juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang perbedaan antara kebutuhan dan keinginan perlu ditingkatkan. Hal ini menjadi jelas ketika siswa ditanya apa yang biasanya mereka beli dengan uang saku mereka. Beberapa siswa menganggap mainan dan makanan ringan sebagai kebutuhan pokok, menunjukkan bahwa mereka masih kesulitan membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Lebih jauh lagi, kesadaran mereka tentang cara mengelola uang saku belum sepenuhnya berkembang. Beberapa siswa menghabiskan uang saku mereka tanpa memikirkan kebutuhan yang lebih penting.

Bersumber dari wawancara terhadap guru kelas IV, menyatakan bahwa ada beberapa siswa yang masih belum bisa membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian siswa sering mendahulukan keinginan daripada kebutuhan dan belum terbiasa mengelola uang saku secara bijak. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik mengenai pengelolaan keuangan dasar masih perlu ditingkatkan. Guru menjelaskan bahwa materi kebutuhan dan keinginan telah diajarkan dalam mata pelajaran IPAS kelas IV. Namun, penyampaian materi selama ini masih didominasi oleh penjelasan teori dan belum banyak dikaitkan dengan pengalaman konkret yang dekat dengan kehidupan siswa (Refi & Ritonga, 2021). Akibatnya, siswa belum mampu menerapkan konsep tersebut secara optimal dalam aktivitas sehari-hari. Selanjutnya, guru masih menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan gambar sederhana sebagai media utama (Khalida et al., 2025). Guru juga menyampaikan bahwa komik edukatif belum pernah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menurut guru, komik edukatif berpotensi menjadi media yang efektif karena menyajikan materi melalui cerita dan ilustrasi yang menarik. Media pembelajaran tersebut dinilai tepat dengan kondisi siswa sekolah dasar karena mampu memudahkan pemahaman materi, meningkatkan ketertarikan dalam belajar, serta membantu siswa mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman konkret dalam kehidupan sehari-hari (Putri et al., 2024).

Keberhasilan pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan di SDN 1 Sukorejo dapat diamati dari kemampuan siswa dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan, serta meningkatkan kebiasaan menabung dalam kehidupan sehari-hari. Pada usia sekolah dasar, supaya dapat membangun sikap yang bijak dan

bertanggung jawab pada konsep keuangan, siswa perlu memiliki pemahaman dasar mengenai literasi finansial (Trisnani et al., 2025). Berdasarkan hasil wawancara, bahwasanya siswa dalam memahami materi kebutuhan dan keinginan serta kemampuan menabung masih bersifat. Hanya beberapa siswa saja yang sudah menerapkan menabung dalam kegiatan sehari-hari. Penyebab secara umumnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi dan kurang menarik serta kurang memotivasi siswa dalam belajar juga. Padahal, media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik (Saragih et al., 2024). Maka dari itu, diharapkan peningkatan media pembelajaran yang tepat dengan keperluan siswa dan berinovasi, salah satunya komik edukatif berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Melalui cerita, gambar, dan fenomena yang terkait dengan kehidupan siswa, media ini diharapkan dapat mendukung mereka mengetahui konsep kebutuhan dan keinginan serta membiasakan pengelolaan keuangan secara lebih baik.

Upaya mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang bisa menjadikan kegiatan pembelajaran yang lebih berinovasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta menyajikan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Sarwendah, Putri, & Hunaifi, 2023). Peneliti menerapkan model pembelajaran salah satunya adalah *Problem Based Learning* (PBL), yang memiliki arti model pembelajaran yang memposisikan siswa sebagai sarana pembelajaran melalui pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Fatonah et al., 2026). Media komik edukatif dapat menjadi media yang tepat, karena di dalamnya menyajikan sebuah materi yang dibalut dengan desain yang menarik, dan alur cerita yang sesuai, sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Media komik juga memiliki daya tarik visual yang dapat mengembangkan perhatian dan dorongan belajar siswa. Dalam komik tersebut menggunakan cerita pengalaman yang dekat dengan siswa contohnya pengalaman sehari-hari, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Refi & Ritonga, 2021). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pengembangan komik edukatif berbasis PBL dinilai sebagai solusi yang tepat untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorejo.

Media komik edukatif teruji dapat mengembangkan minat, partisipasi, dan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena di dalam komik tersebut terdapat materi yang digabungkan dengan berbagai gambar-gambar dan warna yang tidak terlalu mencolok sehingga dapat memahami dengan mudah (Dessiane & Hardjono, 2020). Selain itu, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) juga terbukti berhasil dalam mengembangkan pemahaman materi serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dikarenakan mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pengalaman yang ada di dekat mereka yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Ningsih et al., 2023). Media pembelajaran yang dirancang menggunakan pendekatan PBL bisa menjadikan kegiatan belajar yang menyenangkan, berinovasi, lebih bervariasi, interaktif, dan kolaboratif. Melalui kegiatan pemecahan masalah, siswa bukan hanya mendapatkan pemahaman, melainkan juga terlatih untuk berpikir kritis dan bekerja sama dengan teman sebayanya (Zakiyah et al., 2023). Berdasarkan hal tersebut, penerapan komik edukatif berbasis PBL berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, mengembangkan kerja sama yang giat

terhadap siswa selama pembelajaran, serta mendukung tercapainya motivasi dan hasil belajar yang lebih baik.

Dalam pembelajaran ekonomi, pemanfaatan media visual seperti komik edukatif dapat mendorong siswa mengetahui konsep dasar keuangan dengan lebih mudah. Melalui ilustrasi yang menarik dan alur cerita yang sederhana, siswa dapat mengetahui materi secara lebih konkret. Misalnya, cerita tentang tokoh anak yang rajin menabung untuk membeli mainan dapat memberikan gambaran nyata mengenai pentingnya menabung dan mengelola uang sejak dini (Wibowo, 2025). Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian sebelumnya, media pembelajaran yang memanfaatkan visual dan pendekatan berbasis masalah terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun demikian, belum terdapat penelitian yang mengembangkan komik edukatif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi kebutuhan dan keinginan di SDN 1 Sukorejo. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi atas kebutuhan media pembelajaran yang lebih variatif serta berkontribusi dalam pengembangan media IPAS yang efektif, inovatif, dan relevan terhadap kondisi siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap media komik edukatif pada materi kebutuhan dan keinginan peserta didik di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan, yaitu mengidentifikasi dan mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Melalui pendekatan tersebut, peneliti mendapatkan gambaran mengenai suasana pembelajaran, permasalahan yang dihadapi, karakteristik media yang diperlukan sebagai dasar pengembangan media komik edukatif. Peneliti menelaah kembali sumber yang sudah ditetapkan dan menyesuaikannya dengan yang ada pada latar belakang (Wiratama, Budianto, & Afandi, 2021). Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sukorejo dengan melibatkan 1 guru kelas IV dan 21 peserta didik kelas IV. Fokus penelitian berada pada tahap analisis kebutuhan (*need assessment*) sebagai dasar dalam merancang media yang sesuai dengan karakteristik pengguna (Afandi et al., 2022).

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian dirangkai berdasarkan tujuan penelitian untuk menganalisis kebutuhan penggunaan media komik edukatif. Observasi digunakan untuk melihat kondisi pembelajaran, fasilitas yang tersedia, serta media yang digunakan guru. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran dan kebutuhan media pendukung. Sementara itu, angket diberikan kepada 21 peserta didik guna mengetahui minat belajar, tingkat pemahaman materi, serta kebutuhan terhadap media komik edukatif. Kisi-kisi instrumen penelitian diuraikan pada tabel 1, tabel 2, dan tabel 3. Berikut penyajian data dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel. 1 Kisi-kisi / Indikator Instrumen Observasi

No	Aspek Yang Diamati	Indikator
1	Proses Pembelajaran	Pemanfaatan model pembelajaran yang dijalankan guru
2	Media pembelajaran	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran: a. Media pembelajaran visual.

		b. Buku paket. c. Video.
3	Partisipasi aktif siswa	Keaktifan dan semangat siswa selama pembelajaran
4	Kendala pembelajaran	Kesulitan guru dan siswa dalam berlangsungnya pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan.
5	Pemahaman materi	Siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Tabel 2. Kisi-kisi / Indikator Wawancara Guru

No	Aspek Yang Diamati	Indikator
1	Penggunaan media pembelajaran	Media yang diperlukan guru dalam kegiatan belajar mengajar materi kebutuhan dan keinginan.
2	Kebutuhan pengembangan media.	Pendapat guru terhadap pentingnya pengembangan komik edukatif sebagai media utama di kelas.
3	Respons siswa	Rasa bersemangat siswa pada media yang digunakan pembelajaran saat ini.
4	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	Keselarasan media dengan karakteristik siswa kelas IV.
5	Keterlibatan siswa.	Tingkat kerja sama antar siswa dalam pembelajaran.
6	Kesesuaian dengan model PBL.	Pendapat guru terhadap penggabungan komik edukatif berbasis PBL sesuai tujuan pembelajaran.
7	Saran pengembangan media	Masukan guru yang berhubungan dengan desain, isi, dan pengembangan media komik edukatif.

Tabel 3. Kisi-kisi / Indikator Instrumen Angket Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Indikator
1	Penggunaan media pembelajaran	Pemanfaatan buku paket sebagai media pembelajaran utama.
2	Minat belajar.	Tingkat keminatan siswa selama mengikuti pembelajaran.
3	Ketertarikan pada media visual	Ketertarikan siswa pada media visual bergambar.
4	Partisipasi dalam pembelajaran	Keaktifan siswa selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.
5	Kegiatan tanya jawab.	Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru.
6	Mengenal media komik.	Pengenalan atau pengetahuan siswa mengenai media komik edukatif.

Angket disusun dalam bentuk pilihan "Ya" dan "Tidak" agar mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Pertanyaan mencakup pemahaman materi, ketertarikan terhadap media pembelajaran, dan kebutuhan penggunaan komik edukatif dalam proses belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui beberapa tahapan, yaitu menyederhanakan data yang diperoleh, menyajikannya secara sistematis, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis (Hunaifi & Zaman, 2025). Hasil analisis kebutuhan ini digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media komik edukatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru.

Analisis data pada penelitian ini dilaksanakan dengan cara deskriptif melalui tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Hamid et al., 2024). Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan memfokuskan informasi penting yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket (V. E. Putri & Pradana, 2024). Selanjutnya, data dipaparkan dalam bentuk narasi, tabel, dan diagram agar lebih mudah dipahami. Terakhir, peneliti menentukan kesimpulan dengan menghubungkan hasil temuan dengan teori dan penelitian yang relevan. Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media komik



edukatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Syafitri, Lubis, M, Irsan, & Parluhutan, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diuraikan berdasarkan perolehan data melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan terhadap guru dan siswa kelas IV SDN 1 Sukorejo. Perolehan data tersebut kemudian diolah untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran pada materi kebutuhan dan keinginan (Hunaifi & Zaman, 2025). Hasil penyajian analisis dibagi menjadi dua bagian, diantaranya hasil analisis kebutuhan guru dan hasil analisis kebutuhan siswa (Midiyanto & Hunaifi, 2022). Hasil bagian ini berguna untuk menyampaikan gambaran yang lebih runtut mengenai suasana pembelajaran serta kebutuhan media yang diperlukan sebagai dasar pengembangan media komik edukatif. Berikut penyajian data hasil analisis kebutuhan guru dan hasil analisis kebutuhan siswa:

A. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru dilaksanakan dalam kegiatan observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi terhadap berlangsungnya pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran, serta kebutuhan guru mengenai media yang membantu penyampaian materi (S. R. Putri et al., 2024). Data tersebut menjadi acuan dalam menentukan pentingnya pengembangan media komik edukatif yang tepat dengan karakteristik siswa. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa guru telah memahami penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, media yang paling sering digunakan masih berupa buku paket dan gambar. Meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas seperti laptop dan proyektor, pemanfaatannya belum dilakukan secara maksimal. Bahkan, dengan kurangnya siswa dalam memahami materi menyebabkan guru mengalami tingkat kesulitan dalam menjelaskan materi yang diajarkan (Sarwendah et al., 2023). Maka dari itu, guru memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah digunakan, dan mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret.

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

No	Identitas Masalah	Jawaban (Analisis)	Simpulan identifikasi
1	Media apa saja yang biasanya Bapak/Ibu gunakan saat mengajar materi kebutuhan dan keinginan?	Biasanya saya menggunakan buku paket, gambar, video pembelajaran, dan contoh benda yang ada di sekitar peserta didik untuk menjelaskan materi kebutuhan dan keinginan.	Guru masih menggunakan media pembelajaran berupa buku paket, gambar, dan video pembelajaran. Penggunaan media yang lebih variatif dan interaktif masih perlu ditingkatkan untuk mengembangkan minat belajar siswa.
2	Jika kemungkinan saya mau mengembangkan sebuah media berupa komik apakah Bapak/Ibu setuju?	Saya setuju karena media komik dapat membuat pembelajaran lebih menarik, mendorong siswa mengetahui materi, dan meningkatkan minat membaca.	Guru memberikan respons positif terhadap pengembangan media komik karena dinilai mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.
3	Bagaimana respons Peserta didik saat	Peserta didik umumnya lebih antusias dan aktif	Peserta didik terlihat bosan dikarenakan pembelajaran yang



	menggunakan media yang seadanya pada saat ini?	ketika menggunakan media yang bergambar atau berbentuk nyata karena sebelumnya saya hanya menggunakan buku paket mereka terlihat bosan.	hanya menggunakan buku teks.
4	Menurut Bapak/Ibu, apakah media ini sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV?	Menurut saya sesuai, karena peserta didik kelas IV masih menyukai media yang memiliki gambar, warna menarik, dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.	Media komik dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV yang cenderung menyukai gambar, warna, dan cerita yang menarik dalam proses pembelajaran.
5	Bagaimana keterlibatan peserta didik pembelajaran saat ini?	Keterlibatan peserta didik biasanya cukup baik. Tetapi, mereka kurang fokus, dengan keterbatasannya media pembelajaran.	Keterlibatan peserta didik selama pembelajaran sudah cukup baik. Namun, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan perhatian dan fokus belajar peserta didik belum optimal, sehingga dibutuhkan media yang lebih memotivasi belajar siswa.
6	Apakah Bapak/Ibu berkenan jika isi komik nanti menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran berbasis PBL?	Saya berkenan jika isi komik disesuaikan dengan tujuan pembelajaran berbasis PBL agar peserta didik dapat belajar memecahkan masalah secara lebih nyata.	Guru mendukung pengembangan komik yang disesuaikan dengan pembelajaran berbasis Problem Based Learning (PBL) agar peserta didik dapat belajar melalui penyelesaian masalah yang kontekstual.
7	Apa saran Bapak/Ibu untuk pengembangan media komik ini ke depannya?	Saran saya, komik dibuat dengan bahasa yang mudah dipahami, gambar yang menarik, serta memuat permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	Media komik sebaiknya menggunakan bahasa yang sederhana, gambar yang menarik, dan menyajikan permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik agar lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Hasil analisis kebutuhan siswa menyampaikan gambaran mengenai suasana kegiatan belajar mengajar, tingkat pengetahuan konsep materi, partisipasi aktif siswa, serta kebutuhan terhadap media yang diperlukan di kelas (Midiyanto & Hunaifi, 2022). Data tersebut menjadi acuan dalam menentukan pentingnya pengembangan media komik edukatif yang tepat dengan karakteristik siswa (Larisa et al., 2024). Hasil angket kebutuhan peserta didik kelas IV menunjukkan bahwa 85% peserta didik masih kesulitan memahami materi yang hanya menggunakan buku paket dan 80% merasa bosan selama pembelajaran. Namun, 95% peserta didik lebih antusias belajar dengan media bergambar dan 90% aktif dalam diskusi kelas. Tingkat keaktifan dalam tanya jawab masih rendah, yaitu 47%. Selain itu, 90% peserta didik telah mengenal media komik, sehingga media tersebut berpotensi membantu berlangsungnya pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.



Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Pembahasan

Hasil angket memberikan hasil akhir bahwasanya buku paket yang dipakai guru pada pembelajaran saat ini belum mampu menghasilkan pemahaman secara optimal dikarenakan sumber belajar yang belum memadai. Siswa mengalami kesulitan memahami materi melalui penjelasan dari buku paket sebanyak 85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penjelasan materi yang terdapat pada buku paket masih kurang membantu siswa dalam memahami konsep materi yang disajikan (Hunaifi & Zaman, 2025). Siswa pada Sekolah Dasar lebih cenderung memahami materi melalui media nyata dan dilengkapi dengan unsur menarik sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan tidak monoton dan tidak bosan (Refi & Ritonga, 2021). Kondisi tersebut menjelaskan pentingnya media pembelajaran yang menarik dan penuh inovasi dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik (S. R. Putri et al., 2024).

Selama pembelajaran, siswa terlihat sangat jenuh dan mengalami tingkat kesulitan dalam memahami materi, dan sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat guru menjelaskan di depan (Saragih et al., 2024). Berdasarkan data yang didapat, sebesar 80% siswa mengatakan bahwa mereka merasa bosan dalam pembelajaran. Fenomena tersebut memberikan hasil bahwa pembelajaran yang berlangsung guru masih berfokus pada penggunaan buku paket dan masih belum menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan (Sarwendah et al., 2023). Rasa bosan tersebut dapat menyebabkan siswa tidak fokus, tidak mendengarkan penjelasan guru, tidak semangat dalam belajar, dan menurunnya motivasi belajar. Jika fenomena ini terus menerus terjadi, maka tujuan pembelajaran akan sulit untuk dicapai (Ningsih et al., 2023). Berdasarkan hasil tersebut, guru harus memiliki atau meningkatkan inovasi media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa semangat belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang nyaman dan menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Larisa et al., 2024).

Hasil angket juga menyatakan bahwa siswa lebih semangat jika dalam pembelajaran menggunakan media visual atau berbentuk nyata (Wibowo, 2025). Sebesar 95% siswa berterus terang bahwa mereka lebih antusias apabila

menggunakan media yang berupa gambar-gambar daripada buku yang banyak tulisannya. Perolehan ini menunjukkan bahwa media yang memiliki unsur visual memiliki kerja sama yang baik dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta minat belajar siswa. Unsur visual berupa gambar dapat konsep yang sulit dimengerti siswa menjadi lebih nyata, sehingga materi lebih mudah dipahami (Apriliani et al., 2023). Selain itu, media visual data menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar dan tentunya konsentrasi dalam memperhatikan materi yang dijelaskan guru (S. R. Putri et al., 2024). Perolehan ini menunjukkan bahwa media yang memadukan unsur visual dan materi pembelajaran berpeluang memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif (Sarwendah et al., 2023).

Tingginya semangat belajar siswa terhadap media visual berupa gambar dapat dilihat dari tingkat keterlibatan siswa dalam berlangsungnya pembelajaran (S. R. Putri et al., 2024). Hasil angket membuktikan sebesar 90% siswa merasa senang serta terlihat aktif dalam pembelajaran di kelas dan bekerja sama dengan baik. Hal ini menyatakan yakni media yang penuh inovasi dapat membantu kerja sama antar siswa menjadi lebih baik. Namun, sebanyak 47% siswa masih kurang percaya diri dalam kegiatan tanya jawab. Berdasarkan hasil tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mendorong keberanian dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar (Dessiane & Hardjono, 2020). Tidak hanya itu saja, siswa juga lebih antusias dalam kegiatan tanya jawab apabila media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik mereka. Dan dapat dibuktikan bahwa media komik ini sudah hampir membuat siswa merasa menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya kegiatan tanya jawab (Refi & Ritonga, 2021).

Kemudian, hasil angket menyatakan bahwasanya 90% siswa sudah mengetahui media komik edukatif dan ada beberapa yang sudah membacanya dalam kehidupan sehari-hari. Tingginya tingkat pengenalan media komik ini dapat membuktikan bahwa media ini bukan hal yang asing bagi mereka, sehingga dapat membantu dengan mudah dalam kegiatan belajar mengajar (Fatonah et al., 2026). Terdapat kelebihan tersendiri pada komik ini, diantaranya penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa, desain gambar yang menarik dan tidak terlalu mencolok sehingga siswa tidak kehilangan fokusnya dalam membaca komik tersebut, serta alur ceritanya yang tidak kalah menarik (Dessiane & Hardjono, 2020). Dengan penggabungan antara cerita dan gambar, proses kegiatan pembelajaran mejadi lebih efektif dan siswa juga menjadi lebih semangat dikarenakan menggunakan media yang isinya tidak hanya tulisan saja (S. R. Putri et al., 2024). Berdasarkan perolehan data tersebut, pengembangan media komik edukatif dinyatakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IV. Peneliti berharap bahwa media ini dapat mengoptimalkan pemahaman materi, keterlibatan aktif siswa khususnya dalam kegiatan tanya jawab, meningkatkan motivasi belajar, dan megurangi kejenuhan pada saat pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *need assessment* yang dilakukan, penelitian ini menyatakan bahwa siswa kelas IV SDN 1 Sukorejo membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, berinovasi, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil observasi, wawancara, dan angket menyatakan bahwa guru menggunakan buku paket sebagai media utama belum mampu meningkatkan sebagian besar siswa mendalami materi



kebutuhan dan keinginan secara maksimal. Sebagian besar siswa kesulitan dalam mendalami materi, cepat bosan selama berlangsungnya pembelajaran, serta lebih minat dengan media pembelajaran yang berupa penggabungan antara gambar dan cerita. Fenomena tersebut sama halnya dengan hasil analisis kebutuhan guru yang mengungkapkan pentingnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan konsep dan berpartisipasi aktif siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan, tujuan penelitian untuk menelaah kebutuhan media komik edukatif telah terlaksana. Hasil analisis data menunjukkan bahwa 85% siswa kesulitan dalam mendalami materi melalui buku paket, sebanyak 80% siswa terlihat bosan dalam berlangsungnya pembelajaran, selanjutnya sebanyak 95% siswa lebih menyukai media perpaduan gambar dan cerita, 90% aktif berpartisipasi saat pembelajaran, dan sebanyak 90% telah mengenal media komik. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa media komik edukatif sudah layak dikembangkan sebagai media pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan untuk mendukung meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengungkapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang berperan serta menyalurkan motivasi dalam penulisan artikel ini. Ungkapan terima kasih secara mendalam dikhususkan kepada Kepala Sekolah, guru kelas IV, serta seluruh siswa kelas IV SDN 1 Sukorejo yang telah memberikan izin, mendampingi, dan mendukung kelancaran proses pengumpulan data melalui kerja sama yang baik. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Abdul Aziz Hunaifi dan Bapak Nara Setya Wiratama dari Universitas Nusantara PGRI Kediri atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat membantu sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Z., Yatmin, Budianto, A., Budiono, H., Widiatmoko, S., Wiratama, N. S., Lestari, S. N., et al. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Guru di SMAN 6 Kediri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 110–121.
- Apriliani, I. G. A. D., Husniati, & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 42–46.
- Fatonah, Juriah, & Siburian, J. (2026). Literatur Review: Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Mengembangkan Literasi Sains dan Higher Order Thinking Skills (Hots) Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 16(1), 45–57.



- Hamid, A. S. R., Soeprianto, H., Turmuzy, M., & Arjudin. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Software Powtoon terhadap Hasil Belajar dan Minat Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 693–701.
- Hunaifi, A. A., & Zaman, W. I. (2025). Analisis Keberhasilan Sekolah Dalam Mengatasi Kesulitan dalam Mengoptimalkan Capaian Literasi Budaya dan Kewarganegaraan. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 411–426.
- Khalida, N. A., Ramadhayanti, A., Azzahra, C. S., Haris, M. I., Suriansyah, A., & Maimunah. (2025). Peran Media Komik Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Fase B: Kajian Pustaka. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 254–265.
- Larisa, M. A., Primasatya, N., & Hunaifi, A. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 125–137.
- Midiyanto, V. F. F., & Hunaifi, A. A. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa SD Kelas IV pada Materi Pecahan. *SINKESJAR*, 2(1), 255–260.
- Ningsih, D. A. S., Hambali, H., & Imran, M. E. (2023). Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Diah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 695–706.
- Putri, S. R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Kediri Pada Materi Pendapat Pribadi Isi Buku SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 647–656.
- Putri, V. E., & Pradana, S. R. (2024). Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD. *Journal of Elementary School Education*, 1(2), 95–104.
- Refi, S., & Ritonga, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 3(1), 11–20.
- Saragih, S. M., Aisyah, M., & Firmansyah, M. A. (2024). Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MIS Al – Anwar Medan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 16177–16180.
- Sartika, F., & Desriwita, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115–128.
- Sarwendah, R. E. N., Putri, K. E., & Hunaifi, A. A. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–8.
- Syafitri, A., Lubis, W., M, Z., Irsan, & Parluhutan, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T . A 2023 / 2024. *Junal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 39920–39928.



- Trisnani, N., Sulistyawati, D. Y. R., Utaminingtyas, S., & Evitasari, A. D. (2025). Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar : Peran Kurikulum , Lingkungan , serta Media dan Teknologi. *Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2), 153–189.
- Wibowo, W. (2025). Literasi Keuangan Untuk Siswa : Efektivitas Buku Cerita Anak Bergambar Dalam Edukasi Finansial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1585–1593.
- Wiratama, N. S. (2021). Kemampuan Public Speaking Dalam Pembelajaran Sejarah. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 17(1), 1–16.
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budiono, H., Budianto, A., Widiatmoko, S., Yatmin, Sasmita, G. G., et al. (2025). Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk. *JPMNT: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nian Tana*, 3(1), 113–123.
- Wiratama, N. S., Budianto, A., & Afandi, Z. (2021). Perkembangan Sosialisme Di Dunia Abad Ke-19 Serta Pengaruhnya Di Indonesia. *Danadyaksa Historica*, 1(2), 128–140.
- Wiratama, N. S., Yatmin, Afandi, Z., Budiono, H., Widiatmoko, S., Budianto, A., Sasmita, G. G., et al. (2023). Pendampingan Pembuatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Untuk MGMP Sejarah SMA Kabupaten Kediri. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4(1), 42–54.
- Zakiah, R. E., Suryana, D., & Zulkarnaen, R. H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1852–1861.

