



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

PENERAPAN MEDIA KOMIK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SYARIAH DI SMKN 3 DEPOK

Aulia Maharani Imani Fatihah¹⁾, Asnan Purba²⁾

¹⁾ Universitas Tazkia, Bogor, Indonesia
E-mail: 2110308018.aulia@student.tazkia.ac.id

²⁾ Universitas Tazkia, Bogor, Indonesia
E-mail: asnanpurba@tazkia.ac.id

Abstrak. Pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pada aspek motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu inovasi yang potensial adalah penggunaan media komik, yang memiliki daya tarik visual dan naratif untuk menyederhanakan konsep kompleks agar lebih mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media komik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Syariah di SMK Negeri 3 Depok. Metode penelitian yang digunakan adalah *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan uji Wilcoxon dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan motivasi belajar siswa ($p < 0,05$) dengan koefisien regresi sebesar 0,903, serta peningkatan signifikan hasil belajar siswa ($p < 0,05$) dengan koefisien regresi sebesar 0,926. Temuan ini menegaskan bahwa media komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai jembatan konseptual yang menghubungkan materi abstrak dengan pengalaman siswa. Dengan demikian, media komik dapat dijadikan strategi pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, serta relevan dalam membentuk peserta didik yang aktif, kreatif, dan bermotivasi tinggi.

Keywords: Media Komik, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Ekonomi Syariah.

Pendahuluan

Dalam era globalisasi dan kompetisi ekonomi yang semakin ketat, pendidikan memainkan peran esensial dalam membentuk individu yang berkompeten, berdaya saing global, dan memiliki integritas moral. Di Asia Tenggara, termasuk Indonesia, peningkatan kualitas pendidikan tetap menjadi prioritas utama. Saat ini, Indonesia masih menghadapi tantangan dalam hal peningkatan mutu dan efektivitas proses pembelajaran (Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda 2023). Laporan Indeks Pendidikan oleh (Badan Pusat Statistik (BPS) 2023) menunjukkan bahwa dengan indeks Pembangunan Pendidikan Indonesia berada pada angka 58,5, yang secara signifikan lebih rendah dibandingkan Malaysia (71,2) dan Singapura (76,4).

Untuk mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik, keberhasilan pendidikan perlu diukur secara menyeluruh melalui hasil belajar siswa, yang mencakup tiga aspek utama, yaitu *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*. Aspek *kognitif* berfokus pada

penguasaan pengetahuan, pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan analisis logis. Aspek *afektif* mencakup sikap, nilai, minat, motivasi, serta respons emosional siswa terhadap proses pembelajaran dan lingkungan sekitarnya. Sementara itu, aspek *psikomotorik* berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan keterampilan fisik, koordinasi motorik, dan ketepatan dalam melakukan berbagai aktivitas praktis. Ketiga aspek ini saling melengkapi dan menjadi indikator komprehensif untuk menilai sejauh mana tujuan pendidikan tercapai, sebagaimana dijelaskan dalam *Taksonomi Bloom* yang menekankan pentingnya pengembangan kemampuan intelektual, emosional, dan keterampilan praktis secara seimbang (Nafiati 2021).

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, tuntutan terhadap metode pengajaran yang inovatif semakin meningkat. Salah satu strategi yang banyak mendapat perhatian adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, seperti media komik. Penelitian oleh (Toh, T. L., Cheng, L. P., Ho, S. Y., Jiang, H., & Lim 2017) menunjukkan bahwa komik tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Hal ini menegaskan bahwa komik bukan sekadar media hiburan, melainkan sarana pedagogis yang mampu mendukung pembentukan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Lebih lanjut, Media komik dikenal memiliki daya tarik visual yang tinggi, sehingga mampu menyederhanakan konsep-konsep kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini didukung oleh (Pinatih 2021) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital dengan pendekatan saintifik menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, khususnya dalam muatan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 2 Gianyar. Dengan karakteristik tersebut, media komik berpotensi menjadi alat pembelajaran efektif, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman teori kompleks seperti Ekonomi Syariah. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Sejalan dengan itu, (Ali and Nejad 2021) melalui penelitian tentang “coding strips” menunjukkan bahwa komik dapat berfungsi sebagai sarana efektif untuk memperkenalkan dan memperkuat konsep-konsep yang bersifat abstrak. Temuan ini mendukung potensi komik sebagai media pembelajaran yang mampu mengubah materi sulit menjadi lebih mudah dipahami secara visual dan menyenangkan.

Kesesuaian media komik dengan pendekatan pembelajaran kontekstual juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang tengah digalakkan di berbagai sekolah di Indonesia. Berdasarkan analisis (Darmayanti, V., Dewi, N. D. L., & Arif 2023) strategi pembelajaran yang fleksibel dan adaptif sangat diperlukan untuk mendorong pembelajaran yang mandiri dan kontekstual. Dalam hal ini, media komik memiliki keunggulan dalam menyajikan skenario dunia nyata secara sederhana dan relevan, sehingga membantu siswa dalam mengaitkan teori dengan praktik secara lebih mudah. Pendapat ini didukung oleh (Rahman, EY, & Maulana 2024), yang dalam penelitiannya menekankan bahwa media pembelajaran inovatif, seperti komik, mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar melalui pendekatan kontekstual dan menyenangkan.

Namun demikian, meskipun media komik menjanjikan manfaat yang besar, terdapat tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah pengembangan konten yang relevan dan bermakna bagi siswa. Berdasarkan penelitian (Puspananda 2022) menekankan bahwa agar komik menjadi media pembelajaran yang efektif, perlu adanya kurikulum yang terstruktur dan desain yang baik agar media tersebut dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks lokal, (Salsabila, A., Purnomo, H., & Kurniawati 2024) menggaris bawahi pentingnya integrasi tema-tema lokal dalam komik dalam meningkatkan relevansi dan daya tarik pembelajaran bagi siswa di Indonesia.

Salah satu mata Pelajaran di Indonesia yang masih memerlukan perhatian khusus adalah Ekonomi Syariah. Ekonomi Syariah dapat menjadi solusi yang relevan dalam menghadapi tantangan ekonomi modern karena mengedepankan prinsip keadilan dan keseimbangan dan etika (Ayu, D., & Anwar 2022). Meski potensinya besar, jumlah institusi pendidikan yang menawarkan program ekonomi syariah di Indonesia masih sangat terbatas. Dalam hal ini, SMK Negeri 3 Depok ini menjadi salah satu pengecualian dengan menghadirkan jurusan ekonomi syariah, hal ini memberikan peluang bagi siswa untuk memahami dan mengembangkan potensi ekonomi berbasis nilai-nilai Islam.

Dalam konteks pembelajaran di SMK Negeri 3 Depok, media komik diyakini memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Syariah. Mengingat kompleksitas konsep-konsep seperti transaksi halal, pengelolaan usaha syariah, dan etika bisnis Islam, maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Penelitian oleh (Purba, A., & Maturidi 2020) menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran Ekonomi di tingkat menengah atas sangat dipengaruhi oleh penggunaan metode dan media yang kontekstual serta relevan dengan kehidupan siswa. Menurut (Umar, F. A., & Salahudin 2023) menjelaskan bahwa ekonomi Islam memiliki peran penting dalam globalisasi ekonomi, sehingga pelajar membutuhkan pemahaman mendalam untuk menjadi praktisi di masyarakat ekonomi ASEAN.

Motivasi dan hasil belajar merupakan aspek penting yang saling berkaitan dalam proses pendidikan. Motivasi menjadi pendorong internal yang menggerakkan siswa untuk belajar, sementara hasil belajar menunjukkan pencapaian dari proses tersebut. (Rosnawati 2021) mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan yang membuat seseorang belajar secara intensif dan konsisten. (Pinatih 2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif, seperti komik digital, mampu memperkuat motivasi siswa dengan pendekatan visual dan naratif yang menarik serta sesuai dengan minat siswa.

Dengan memperhatikan berbagai pertimbangan tersebut, penerapan media komik dalam pembelajaran Ekonomi Syariah di SMK Negeri 3 Depok bukan hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga menawarkan solusi praktis untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Inovasi ini sesuai dengan rekomendasi penelitian yang mendukung penggunaan media kreatif dalam pembelajaran, serta mendukung upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang sekaligus relevan dengan konteks global dan lokal. Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan potensi media komik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, masih diperlukan studi lebih lanjut yang berfokus pada penerapan media ini dalam mata pelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

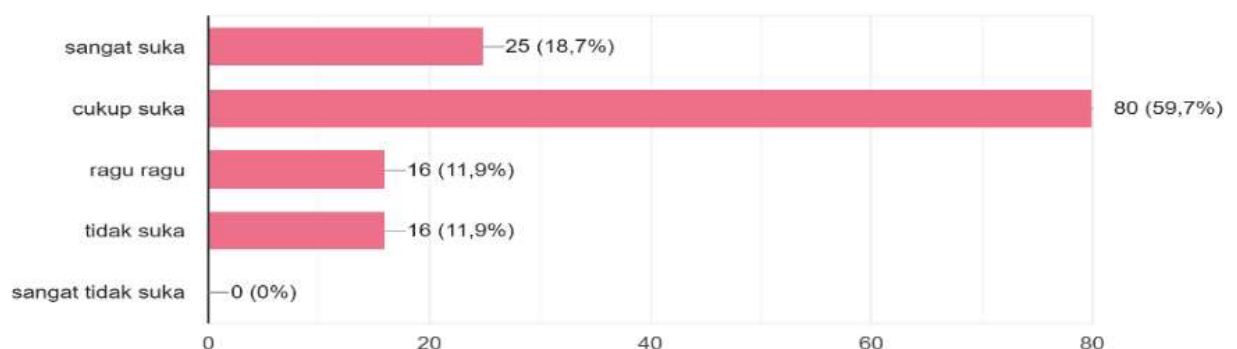
Penelitian ini didasarkan pada pendekatan filosofis yang digunakan pada tiga pandangan besar dalam dunia pendidikan, yaitu *progresivisme*, *humanisme*, dan *konstruktivisme*. Ketiga pendekatan ini saling melengkapi dalam memberikan dasar mengapa media komik layak dipilih sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Pandangan *progresivisme*, seperti yang dikemukakan oleh John Dewey, menekankan pentingnya proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman (Mustaghfiroh 2020). Belajar tidak hanya sekedar menghafal, tetapi juga mengalami dan memahami. Komik dapat menjadi media yang relevan karena dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mampu menyampaikan materi yang kompleks secara sederhana dan mudah dipahami, Hal ini sejalan dengan pendapat (Huda, N., & Heryahya 2024), yang menegaskan bahwa kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik..

Selain itu, pendekatan *humanistik* juga memberikan kontribusi penting dalam kerangka penelitian ini. *Humanisme* percaya bahwa setiap siswa memiliki potensi unik yang harus dihargai dan dikembangkan (Sultani, S., Alfitri, A., & Noorhaidi 2023). Dalam konteks ini, media komik tidak hanya berperan menyampaikan informasi, tetapi juga menyentuh sisi emosional dan minat siswa. Cerita, gambar, dan gaya bahasa dalam komik dapat membangun kedekatan emosional yang mendorong motivasi belajar secara alami. Hal ini sejalan dengan penelitian (Moreno-vera and Moreno-vera 2021) yang menemukan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional peserta didik. Komik sebagai media naratif tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga membangun ikatan psikologis yang memperkuat dorongan belajar siswa.

Terakhir, pendekatan *konstruktivisme* memberikan pemahaman bahwa siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi justru membentuk pemahamannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi (Aziz, A. N., Rahmatullah, A. S., Anjasari, T., & Janti 2023). Media komik memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui cerita dan visual yang mereka lihat, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan kata lain, penggunaan media komik dalam pembelajaran Ekonomi Syariah bukan hanya soal metode, tetapi mencerminkan cara pandang terhadap siswa sebagai individu yang unik, aktif, dan terus berkembang dalam proses belajar mereka.

Table 1. Diagram Seberapa suka Anda membaca komik?

Seberapa suka Anda membaca komik?
 134 jawaban

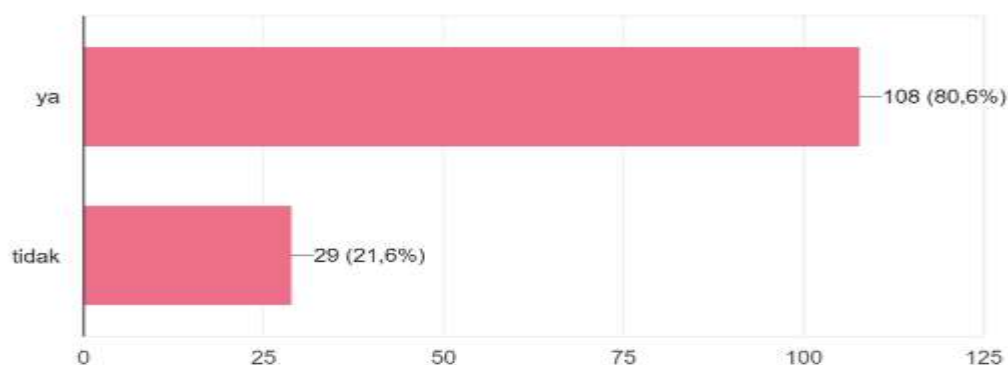


Diperkuat berdasarkan data yang diperoleh dari pengamatan angket diagram awal sebagai tolak ukur apakah penelitian ini memiliki potensi positif. Tingkat kesukaan siswa SMKN 3 Depok terhadap membaca komik menunjukkan variasi yang cukup menarik. Sebanyak 18,7% siswa menyatakan sangat suka membaca komik, menunjukkan bahwa ada sebagian kecil siswa yang memiliki minat tinggi terhadap jenis bacaan ini. Mayoritas siswa, yaitu 59,7%, berada dalam kategori cukup suka, yang menandakan bahwa membaca komik cukup populer di kalangan mereka meskipun bukan menjadi hobi utama. Sementara itu, 11,9% siswa merasa ragu-ragu, kemungkinan disebabkan oleh kurangnya pengalaman atau ketertarikan terhadap komik. Menariknya, persentase yang sama juga muncul pada kategori tidak suka, menunjukkan adanya kelompok siswa yang kurang tertarik, mungkin karena preferensi mereka terhadap bacaan lain. Namun, tidak ada satu pun siswa yang menyatakan sangat tidak suka membaca komik, yang mengindikasikan bahwa meskipun minatnya bervariasi, komik tetap diterima sebagai salah satu bentuk bacaan di kalangan siswa. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa membaca komik cukup diminati di SMKN 3 Depok, sehingga berpotensi dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan minat baca siswa.

Table 2. Diagram Seberapa tertarik Anda jika pembelajaran menggunakan media komik?

Seberapa tertarik Anda jika pembelajaran menggunakan media komik?

134 jawaban



Selain itu, tanggapan terhadap penggunaan media komik dalam pembelajaran juga menunjukkan hasil yang positif. Sebanyak 80,6% siswa tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media komik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menganggap komik sebagai media yang menarik dan mampu meningkatkan minat belajar mereka. Media komik kemungkinan dinilai lebih interaktif, menyenangkan, serta memudahkan pemahaman materi melalui visualisasi yang menarik. Di sisi lain, terdapat 21,6% siswa yang menyatakan tidak tertarik. Ketidaktertarikan ini bisa disebabkan oleh preferensi belajar yang berbeda, seperti lebih menyukai metode pembelajaran konvensional atau merasa bahwa komik kurang efektif untuk materi yang bersifat akademis. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran di SMKN 3 Depok, terutama dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang menunjukkan potensi besar siswa terhadap media komik, penelitian ini berupaya menganalisis efektivitas media komik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Syariah. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media komik dalam konteks pembelajaran Ekonomi Syariah di tingkat SMK, yang hingga kini masih jarang diteliti dibandingkan mata pelajaran umum seperti IPA atau IPS. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan progresivisme, humanisme, dan konstruktivisme sebagai dasar teoretis dalam menilai efektivitas media, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi dan kontekstualisasi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menjadi landasan bagi pengembangan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya terbatas pada mata pelajaran Ekonomi Syariah, tetapi juga dapat diadaptasi pada bidang studi lainnya.

Metode

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini berpijak pada paradigma filsafat *positivisme*, yang memandang realitas sebagai objektif, terukur, dan dapat dianalisis secara statistik (Priadana, M. S., & Sunarsi 2021). Meskipun demikian, pendekatan ini juga mengadopsi sudut pandang post-positivisme yang menyadari adanya keterbatasan observasi dan potensi bias subjektivitas, sehingga konteks sosial, budaya, dan pendidikan di SMK Negeri 3 Depok tetap diperhatikan (Bado 2022). Oleh karena itu, meskipun pengumpulan data dilakukan secara objektif melalui instrumen angket, peneliti tetap mempertimbangkan konteks sosial, budaya, dan pendidikan di lingkungan tempat penelitian berlangsung, yakni SMK Negeri 3 Depok. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*, yaitu menelusuri hubungan sebab-akibat terhadap fenomena yang telah terjadi tanpa manipulasi variabel independen (Yuliani, W., & Supriatna 2023). Dalam hal ini, peneliti mengevaluasi pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Syariah (Darmawan, H., Kalsum, U., Mizani, H., & Hermina 2023).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Depok, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi Syariah kelas XI. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan media komik sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yang mengikuti mata pelajaran Ekonomi Syariah di SMK Negeri 3 Depok. Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara sengaja dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Kriteria yang digunakan meliputi:

1. Siswa yang sebelum mengikuti pembelajaran Ekonomi Syariah menggunakan media komik.
2. Siswa yang telah mengikuti pembelajaran Ekonomi Syariah menggunakan media komik.

Dengan purposive sampling, diharapkan data yang diperoleh lebih tepat sasaran dan sesuai dengan konteks fenomena yang dikaji.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama:

1. Angket Motivasi Belajar
Angket disusun dalam bentuk skala Likert (Skala-5) untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Angket ini mencakup indikator seperti ketertarikan terhadap materi, semangat mengikuti pelajaran, dan persepsi terhadap media pembelajaran.
2. Tes Hasil Belajar
Tes ini diberikan kepada siswa dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur perubahan pengetahuan sebelum dan sesudah penerapan media komik. Soal disusun berdasarkan kompetensi dasar dalam Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Ekonomi Syariah.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan perangkat lunak statistik Minitab. Analisis dilakukan untuk menguji pengaruh media komik sebagai variabel bebas terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Regresi linear sederhana dipilih karena penelitian ini hanya melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat pada masing-masing analisis.

Sebelum melakukan regresi, data terlebih dahulu diuji dengan asumsi klasik, seperti uji normalitas, guna memastikan validitas model. Melalui analisis regresi ini, diharapkan dapat diketahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Syariah.

Hasil Penelitian

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Syariah di SMK Negeri 3 Depok. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian dilaksanakan dalam dua tahap, yakni sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan media komik. Instrumen yang digunakan mencakup angket motivasi belajar dan tes hasil belajar, yang dirancang untuk menangkap perubahan secara kuantitatif pada kedua variabel.

1. Data Motivasi Belajar dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada siswa, baik sebelum maupun sesudah pembelajaran menggunakan media komik.

Instrumen ini mengukur dimensi motivasi intrinsik dan ekstrinsik sesuai dengan teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Sardiman, di mana motivasi dianggap sebagai kekuatan internal yang mengarahkan perilaku belajar siswa (Yani 2021).

2. Data Hasil Belajar Data diperoleh melalui pemberian tes pada dua waktu yang berbeda: pretest dilakukan sebelum penggunaan media komik, sedangkan posttest diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis perbedaan skor sebagai indikator dari perubahan pemahaman dan pencapaian kognitif siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto bahwa tes merupakan alat ukur penting dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik secara objektif (Widiana, I. W., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara 2023).

Data Motivasi Belajar

Tabel 3. Uji Wilcoxon Motivasi Belajar

Test

Null hypothesis $H_0: \eta = 0$

Alternative hypothesis $H_1: \eta \neq 0$

Sample	N for Test	Wilcoxon	
		Statistic	P-Value
DATA WILCOXON	128	3056,50	0,011

Untuk menguji perbedaan tingkat motivasi sebelum dan sesudah perlakuan, digunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test, yang hasilnya disajikan dalam Tabel 3. Nilai signifikansi sebesar 0,011 ($P < 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik. Temuan ini memperkuat argumen bahwa media komik sebagai bentuk pembelajaran visual mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa, sehingga mempengaruhi dimensi afektif mereka secara positif. Menurut Mayer, elemen visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan proses atensi dan retensi siswa terhadap materi yang diajarkan (Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani 2024).

Tabel 4. Uji Linier Sederhana Motivasi Belajar

Coefficients

Term	Coef	SE Coef	T-Value	P-Value	VIF
Constant	54,56	4,04	13,49	0,000	
Data Media Komik	0,903	0,123	7,37	0,000	1,00

Lebih lanjut, hasil analisis regresi linier sederhana terhadap data motivasi belajar (Tabel 4) mengungkapkan bahwa media komik berpengaruh signifikan terhadap motivasi siswa, dengan P-value = 0,000. Koefisien sebesar 0,903 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam penggunaan media komik mampu mendorong peningkatan motivasi siswa sebesar 0,903 poin. Nilai T-value sebesar 7,37 dan VIF sebesar 1,00 menandakan bahwa model regresi ini bebas dari multikolinieritas dan dapat diinterpretasikan secara sah. Temuan ini menunjukkan

bahwa media komik bukan hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai strategi untuk menginternalisasi semangat belajar siswa secara menyeluruh.

Data Hasil Belajar

Tabel 5. Uji Wilcoxon Data Hasil Belajar

Test

Null hypothesis $H_0: \eta = 0$
 Alternative hypothesis $H_1: \eta \neq 0$

Sample	N for Test	Wilcoxon	
		Statistic	P-Value
DATA WILCOXON	59	0,00	0,000

Selanjutnya, pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa dianalisis melalui uji Wilcoxon Signed-Rank Test (Tabel 5). Diperoleh nilai statistik sebesar 0,00 dan signifikansi P-value = 0,000 ($P < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media komik. Hasil ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sudjana, bahwa efektivitas pembelajaran sangat ditentukan oleh ketepatan dalam pemilihan media yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Fadlilah 2019). Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pendekatan ini relevan karena menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi dan penggunaan media inovatif sebagai sarana mengembangkan kompetensi dan karakter peserta didik sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek 2022).

Tabel 6. Uji Wilcoxon Hasil Belajar

Coefficients

Term	Coef	SE Coef	T-Value	P-Value	VIF
Constant	50,16	4,66	10,76	0,000	
Data Media Komik	0,926	0,141	6,58	0,000	1,00

Terakhir, hasil regresi linier sederhana terhadap data hasil belajar (Tabel 6) memperlihatkan bahwa media komik memiliki pengaruh positif dan signifikan, dengan nilai koefisien sebesar 0,926 dan P-value = 0,000. Artinya, setiap peningkatan dalam intensitas penggunaan media komik akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,926 poin. Nilai T-Value sebesar 6,58 dan VIF 1,00 memperkuat kesimpulan bahwa media komik dapat menjadi intervensi efektif dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa, sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) sebagaimana dijelaskan oleh (Fitria 2021).

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, penerapan media komik dalam pembelajaran Ekonomi Syariah di SMK Negeri 3 Depok memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan landasan dalam pendahuluan bahwa inovasi media pembelajaran menjadi kunci pada era Kurikulum Merdeka, yang menuntut pendekatan diferensiatif, partisipatif, dan kontekstual di kelas.

Secara teoritis, keberhasilan media komik dalam meningkatkan motivasi belajar mengonfirmasi prinsip konstruktivisme dan humanisme. Dalam konstruktivisme, siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif (Aziz, A. N., Rahmatullah, A. S., Anjasari, T., & Janti 2023). Media komik menyediakan konteks naratif-visual yang memungkinkan siswa mengaitkan konsep abstrak ekonomi syariah dengan pengalaman nyata mereka. Dari perspektif humanisme, motivasi belajar tumbuh ketika siswa merasa dihargai minat, emosi, dan kreativitasnya (Sultani, S., Alfitri, A., & Noorhaidi 2023). Komik, melalui cerita dan visual yang dekat dengan dunia remaja, menumbuhkan keterlibatan emosional yang memperkuat dorongan intrinsik untuk belajar.

Secara empiris, temuan penelitian ini juga didukung oleh hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan peningkatan signifikan pada motivasi siswa ($p < 0,05$). Hal ini sejalan dengan temuan (Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin 2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan motivasi intrinsik. Selain itu, analisis regresi linier sederhana menunjukkan koefisien regresi sebesar 0,903 ($p = 0,000$), mengindikasikan adanya pengaruh yang kuat dari media komik terhadap motivasi belajar. Hasil ini mendukung penelitian (Latul, T. F., Suarman, S., & Riadi 2024) yang menemukan bahwa penggunaan komik mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sekaligus memperkuat validitas temuan ini dalam konteks mata pelajaran Ekonomi Syariah.

Dari sisi hasil belajar kognitif, media komik terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi syariah yang kompleks. Hasil uji regresi menunjukkan koefisien pengaruh sebesar 0,926 ($p = 0,000$), menegaskan kontribusi komik dalam membantu siswa memahami konsep abstrak. Hal ini mendukung pandangan Sudjana dalam (Fadlilah 2019) bahwa efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan ini juga sejalan dengan (Pinatih 2021) yang menunjukkan bahwa komik digital dengan pendekatan saintifik berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA.

Lebih jauh, penelitian ini konsisten dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, menyenangkan, dan berorientasi pada profil pelajar Pancasila. Penggunaan komik memungkinkan integrasi nilai dan konteks lokal (Salsabila, A., Purnomo, H., & Kurniawati 2024), sekaligus mengaktualisasikan prinsip progresivisme Dewey bahwa pembelajaran harus relevan dengan kehidupan nyata siswa (Mustaghfiroh 2020).

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat teori pendidikan konstruktivisme, humanisme, dan progresivisme, tetapi juga mengafirmasi berbagai penelitian terdahulu mengenai efektivitas media komik. Hal ini menegaskan bahwa media komik tidak sekadar alternatif, melainkan strategi pembelajaran yang relevan

untuk membangun motivasi, hasil belajar, serta mendukung ekosistem pendidikan yang merdeka, adaptif, dan berpihak pada peserta didik.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Syariah. Hasil uji Wilcoxon dan analisis regresi linier menunjukkan peningkatan signifikan, baik dalam motivasi maupun pemahaman konsep yang kompleks, sehingga komik tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai jembatan konseptual antara materi pelajaran dan pengalaman siswa. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, menyenangkan, dan sesuai karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media komik layak dijadikan strategi pembelajaran alternatif yang mampu membentuk peserta didik aktif, kreatif, dan bermotivasi tinggi.

Daftar Pustaka

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar.*
- Ali, Seyyed, and Zeytoon Nejad. 2021. "Teaching Economics and Providing Visual ' Big Pictures ' Teaching Economics and Providing Visual ' Big Pictures ' Abstract :"
SIGCSE Conference on Computer Science Education, ArXiv (CoRR – Computers and Society) 1–2.
- Ayu, D., & Anwar, S. 2022. "Etika Bisnis Ekonomi Islam Dalam Menghadapi Tantangan Perekonomian Di Masa Depan."
- Aziz, A. N., Rahmatullah, A. S., Anjasari, T., & Janti, S. A. 2023. "Efek Psikologis Pembelajaran Homeschooling Dalam Penerapan Teori Sosial Kognitif Dan Konstruktivisme."
- Badan Pusat Statistik (BPS). 2023. "Laporan Indeks Pendidikan Di Asia Tenggara."
- Bado, B. 2022. "Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah."
- Darmawan, H., Kalsum, U., Mizani, H., & Hermina, D. 2023. "Konsep Penelitian Casual-Comparative (Ex Post Facto Research)."
- Darmayanti, V., Dewi, N. D. L., & Arif, M. B. S. 2023. "Analysis of Learning Projects in the Implementation of the Kurikulum Merdeka in Elementary Schools."
- Fadlilah, N. 2019. "Pengembangan Alat Evaluasi Barbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Smp."
- Fitria, D. P. 2021. "Model Experiential Learning Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar."
- Huda, N., & Heryahya, A. 2024. "Pengaruh Kreativitas Guru, Lingkungan Sekolah, Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Babakan Madang."
- Kemendikbudristek, R. I. 2022. "Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan."
- Latul, T. F., Suarman, S., & Riadi, R. M. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS."
- Moreno-vera, Juan Ramón, and Juan Ramón Moreno-vera. 2021. "By Toutatis! Trainee Teachers ' Motivation When Using Comics to Learn History." *Educational*

- Psychology, a Section of the Journal Frontiers in Psychology* 12. doi: 10.3389/fpsyg.2021.778792.
- Mustaghfiroh, S. 2020. "Konsep 'Merdeka Belajar' Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey."
- Nafiati, D. A. 2021. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik. Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum."
- Pinatih, S. A. C. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA Kelas V Di SD N 2 Gianyar Tahun Ajaran 2020/2021."
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Purba, A., & Maturidi, M. 2020. "Pembelajaran Ekonomi Efektif Di Madrasah Aliyah Sahid."
- Puspananda, D. R. 2022. "Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif."
- Rahman, EY, & Maulana, AD. 2024. "Project-Based Learning Sebagai Katalisator Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS)."
- Rosnawati, S. P. 2021. "Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran."
- Salsabila, A., Purnomo, H., & Kurniawati, W. 2024. "Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 3 SD Negeri Kranyak Wetan."
- Sultani, S., Alfitri, A., & Noorhaidi, N. 2023. "Teori Belajar Humanistik Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam."
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. 2020. "Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran."
- Toh, T. L., Cheng, L. P., Ho, S. Y., Jiang, H., & Lim, K. M. 2017. "Use of Comics to Enhance Students' Learning for the Development of the Twenty-First Century Competencies in the Mathematics Classroom." *Asia Pacific Journal of Education*.
- Umar, F. A., & Salahudin, A. 2023. "The Urgency of Guidance and Counseling in the ASEAN Economic Community (AEC) Era: Opportunities and Challenges."
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. 2023. "Peran Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Di Indonesia."
- Widiana, I. W., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. 2023. *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*.
- Yani, A. 2021. *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*.
- Yuliani, W., & Supriatna, E. 2023. "Metode Penelitian Bagi Pemula."