



Keywords:

*E-comic, Development,
Social Interaction Material*

Corresponding Author:

Ilma Naila Afina
Ilma.naila.1707416@students.um.ac.id

E-Comic Gen ABCD: Pengembangan Suplemen Ajar IPS Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP

Ilma Naila Afina¹, Khofifatu Rohmah Adi², Agung Wiradimadja³

¹Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.5, Malang, Jawa Timur, Indonesia

Email : ¹ilma.naila.1707416@students.um.ac.id,

²khofifatu.rohmah.fis@um.ac.id, ³agung.wiradimadja.fis@um.ac.id

Abstract

The limited application of face-to-face learning has obstacles and challenges. As happened at MTs Al-Manar Prambon, there is a potential for decreased motivation to explore material and learning outcomes in social studies subjects. This requires teachers to innovate in learning activities. The aims of this research are 1) designing, 2) producing, 3) testing the feasibility of the product and 4) the practicality of e-comic. This study uses the ADDIE model R&D method which consists of 5 stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. The types of data obtained are quantitative data and qualitative data. The validation process is carried out by material expert validators and media experts, as well as practicality by education practitioners and students. The results of the feasibility test that have been carried out have obtained a percentage of 93.1% for material validation and 91.6% for media validation. Based on the percentage of expert validation, it was declared "very feasible" to be used. The practicality test was carried out on the test subject with the acquisition of a percentage of 92.8% for the results of the teacher's response and 90,1% for the results of the student's response. Based on the percentage of user responses, it is stated that it is "very practical" to be used in social studies learning material for social interaction.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan untuk mengurangi terjadinya penyebaran covid-19 yang meluas. Sebelumnya pembelajaran dilaksanakan secara *online*, yang mana siswa dalam kegiatan pembelajaran dari rumah masing-masing. Pembelajaran tatap muka terbatas dapat dilaksanakan pada daerah yang berada pada zona PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) level 3, salah satunya Kabupaten Nganjuk. PLT Bupati Nganjuk telah mengintruksikan bahwa pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) dapat dimulai pada awal bulan September 2021 dengan sarana dan prasarana sekolah yang mematuhi protokol kesehatan (Bay, 2021). Hal tersebut merupakan kabar baik bagi pada siswa dan orang tua, pasalnya menurut Tanuwijaya & Tambunan (2021), cukup banyak kasus adanya penurunan motivasi belajar dan capaian belajar siswa, utamanya dalam kegiatan eksplorasi materi. Adanya pembelajaran tatap muka secara terbatas ini menjadi awal untuk mengembalikan motivasi dan semangat belajar siswa. Salah satu penyebab penurunan motivasi eksplorasi yaitu kurang menarik dan efektifnya bahan ajar yang diberikan pada siswa, serta tidak adanya penggunaan alat bantu belajar yang berbasis visual gambar ataupun audio visual. Penggunaan bahan ajar yang unik dan menarik akan mendorong siswa untuk mampu mengeksplorasi materi dengan baik. Hernawan et al., (2012), menyatakan bahwa keberadaan bahan ajar dikatakan penting dalam proses belajar mengajar, karena bahan ajar ialah suatu komponen yang harus dipelajari, dikaji dan dijadikan bahan materi yang akan dikuasai oleh siswa, serta dapat memberikan arahan untuk mempelajarinya. Selain itu, bahan ajar juga

dijadikan sebagai informasi, alat dan teks yang dibutuhkan guru atau instruktur untuk perencanaan dan implementasi kegiatan pembelajaran yang telah dirancang (Majid, 2013). Penyusunan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan potensi motivasi dan semangat belajar, sehingga akan menghasilkan capaian hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan ditemukan bahwa motivasi eksplorasi materi masih rendah disebabkan beberapa faktor diantaranya, minimnya penggunaan media visual atau video, buku LKS sebagai buku utama dan pembelajaran di sekolah secara terbatas situasi dan kondisi. Dari hasil tersebut maka perlu dikembangkan suplemen ajar sebagai pendamping buku LKS yang dapat meningkatkan motivasi eksplorasi materi. Salah satu alat bantu belajar yang memberikan pengalaman nyata pada siswa yaitu komik. Ambaryani & Airlanda (2017) mengungkapkan bahwa motivasi minat baca siswa menjadi meningkat ketika menggunakan media pembelajaran berupa komik dan terdapat perubahan kualitas hasil belajar. Berdasarkan bentuknya komik terbagi menjadi dua, yaitu komik cetak dan komik digital atau *e-comic*. Namun, akhir-akhir ini penggunaan komik cetak mulai menurun, banyak masyarakat yang beralih pada komik digital atau *e-comic*. *E-comic* adalah bahan bacaan yang terdiri dari kumpulan gambar-gambar membentuk panel cerita yang digunakan sebagai media hiburan yang berbentuk digital (Gumelar, 2011). Perkembangan dari *e-comic* ini diiringi semakin berkembangnya teknologi dan telekomunikasi yang semakin cepat, selain itu hampir setiap orang memiliki *smartphone*.

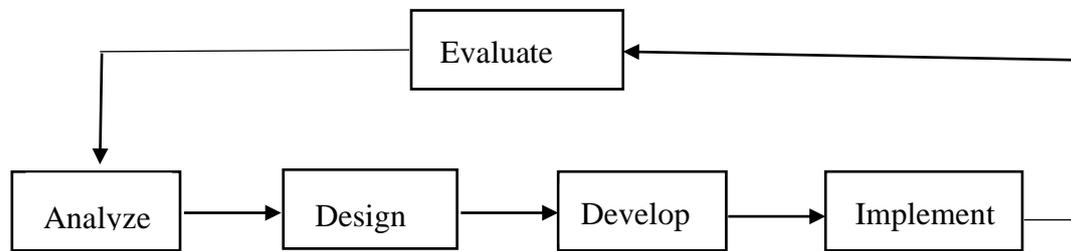
Pembelajaran IPS dikembangkan dalam bentuk topik yang dekat dengan lingkungan sekitar, supaya pembelajaran lebih bermakna dan peka pada lingkungan sosialnya (Mulyasa, 2003). Seperti halnya *e-comic* suatu media yang banyak diminati oleh siswa karena terdapat gambar dan ilustrasi menarik ditambah balon percakapan yang mampu meningkatkan potensi motivasi membaca. Siswa akan lebih mudah memahami materi atau informasi melalui media yang menarik dan konkrit sehingga membantu membangun pengalamannya (Ekayani, 2021). Seperti halnya pada materi interaksi sosial diperlukannya cara penyajian materi yang menarik untuk memudahkan siswa dalam belajar. Materi interaksi sosial membahas terkait dasar proses sosial yang menunjukkan pada suatu hubungan-hubungan sosial yang bersifat dinamis (Soekanto, 2012). Ditambah pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi akan memberikan kesan mengikuti perkembangan di era digital.

Utomo (2021) menyatakan komik digital juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII. Hal tersebut didasarkan kepada hasil penilaian *pre-test* dengan nilai rata-rata 62,13, sedangkan *post-test* dengan nilai rata-rata 79,10. Penggunaan komik sebagai alat bantu belajar dalam kegiatan pembelajaran memberikan perubahan yang positif pada siswa, sehingga mampu meningkatkan daya imajinasinya dan pengalaman yang nyata. Pembelajaran dengan menggunakan komik berbasis multimedia pada materi mitigasi bencana juga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Dewi, 2021). Hal tersebut menjadikan komik digital mampu dikembangkan sebagai alat batu belajar dalam proses pembelajaran berlangsung.

Komik telah banyak dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran, seperti media pembelajaran, bahan ajar, suplemen ajar dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba mengembangkan *e-comic* sebagai suplemen bahan ajar IPS pada tingkat SMP. Adapun perbedaan *e-comic* yang dikembangkan peneliti dengan komik sebelumnya adalah terdapat pada materi yang disajikan, animasi yang digunakan dan alur cerita yang bersifat konkrit. Alasan peneliti melakukan pengembangan *e-comic* yaitu kemenarikan komik untuk belajar siswa, alur cerita yang bersifat konkrit dan terdapat gambar atau ilustrasi yang membuat siswa mudah dalam mencerna materi yang disajikan. Hal tersebut sejalan dengan teori kerucut pengalaman dari Dale (1946) yang menyatakan semakin konkrit pembelajaran yang disajikan akan semakin mudah untuk diserap dan diingat oleh siswa. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk 1) merancang, 2) menghasilkan, 3) menguji kepraktisan dan 4) kelayakan suplemen ajar *e-comic* yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPS materi interaksi sosial kelas VII SMP.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis *research and development* (R&D). Model pengembangan yang dipakai yaitu model pengembangan ADDIE yang terdapat 5 tahapan; *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (penerapan) dan *evaluate* (evaluasi) (Botturi, 2003). Berikut prosedur tahapan model pengembangan ADDIE.



Sumber: Adaptasi (Botturi, 2003)

Prosedur pada model pengembangan ADDIE, yaitu 1) tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara secara singkat terkait kondisi lapangan. 2) tahap desain, yang meliputi menentukan tokoh dan membuat skenario *e-comic* atau *script*. 3) tahap pengembangan, terdiri dari pembuatan produk hingga *finishing*, validasi ahli dan revisi, 4) tahap penerapan, setelah produk selesai uji validasi dan revisi, produk akan diterapkan pada guru mata pelajaran IPS dan siswa sebagai subjek penelitian ini. 5) tahap evaluasi, digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan berhasil dan sesuai tujuan atau belum.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan uji kelayakan dan uji kepraktisan guna memperoleh hasil data. Uji kelayakan dilakukan oleh dua orang ahli berdasarkan bidangnya, yaitu ahli materi dan ahli media. Untuk mengukur validitas materi dan media dengan menggunakan skala *likert* nilai 1-4 pada setiap pertanyaannya. Sedangkan, uji kepraktisan dilakukan oleh subjek penelitian ini yaitu guru mata pelajaran dan siswa kelas VII MTs Al-Manar setelah menggunakan *e-comic*. Uji kelayakan dan uji kepraktisan ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Angket penelitian yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan ujicoba di MTs Sunan Ampel dengan pertimbangan sekolah setara dan berada pada wilayah yang sama, dengan jumlah respons 31 siswa. Selanjutnya, data hasil dari uji angket penelitian diolah menggunakan *SPSS 16.0*, berdasarkan hasil perhitungan dinyatakan bahwa angket penelitian valid. Hasil uji validitas didapatkan bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} adalah 0,355 sedangkan nilai hitung untuk semua item pertanyaan mendapatkan skor $> 0,355$ (lampiran 2).

Sedangkan, untuk pengukuran uji reliabilitas angket penelitian dengan menggunakan perbandingan nilai Cronbach Alpha. Angket penelitian dapat dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach Alpha $> 0,6$ (Zahra & Rina, 2018). Menurut Ghozali (2016), mengatakan instrumen dinyatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas minimal 0,6 sehingga angket dapat dikatakan reliabel dan sebaliknya. Hasil uji reliabilitas ini didapatkan nilai Alpha Cronbach sebesar $0,754 > 0,6$, berdasarkan skor tersebut angket penelitian dapat dinyatakan reliabel.

Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket kepada ahli materi, ahli media dan respons penelitian ini. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa data kuantitatif yang diambil dari rekapitulasi kuesioner dan data kualitatif diambil dari kritik dan masukan dari para ahli dan responden. Setelah data terkumpul dilakukan analisis data guna mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Berikut rumus untuk menghitung persentase kelayakannya.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

- V = persentase validitas
- TSe = skor penilaian dalam satu item
- TSh = skor penilaian ideal dalam satu item
- 100% = konstanta

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan

Persentase	Kriteria	Keterangan
80% - 100%	Sangat Layak	Dapat digunakan dan tidak perlu revisi
60% - 79%	Cukup Layak	Dapat digunakan tetapi perlu direvisi
40% - 59%	Kurang Layak	Perlu direvisi
0% - 39%	Tidak Layak	Tidak dapat digunakan

Sumber: Adaptasi (Arikunto, 2013)

Selain menghitung tingkat kelayakannya, pada penelitian ini juga dilakukan uji kepraktisan pada siswa untuk mengetahui tingkat praktisnya produk. Berikut rumus untuk menghitung persentase kepraktisannya.

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = persentase kepraktisan
 TSe = skor penilaian dalam satu item
 TSh = skor penilaian ideal dalam satu item
 100% = konstanta

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan

Persentase	Kriteria	Keterangan
80% - 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan dan tidak perlu revisi
60% - 79%	Cukup Praktis	Dapat digunakan tetapi perlu direvisi
40% - 59%	Kurang Praktis	Perlu direvisi
0% - 39%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

Sumber: Adaptasi (Arikunto, 2013)

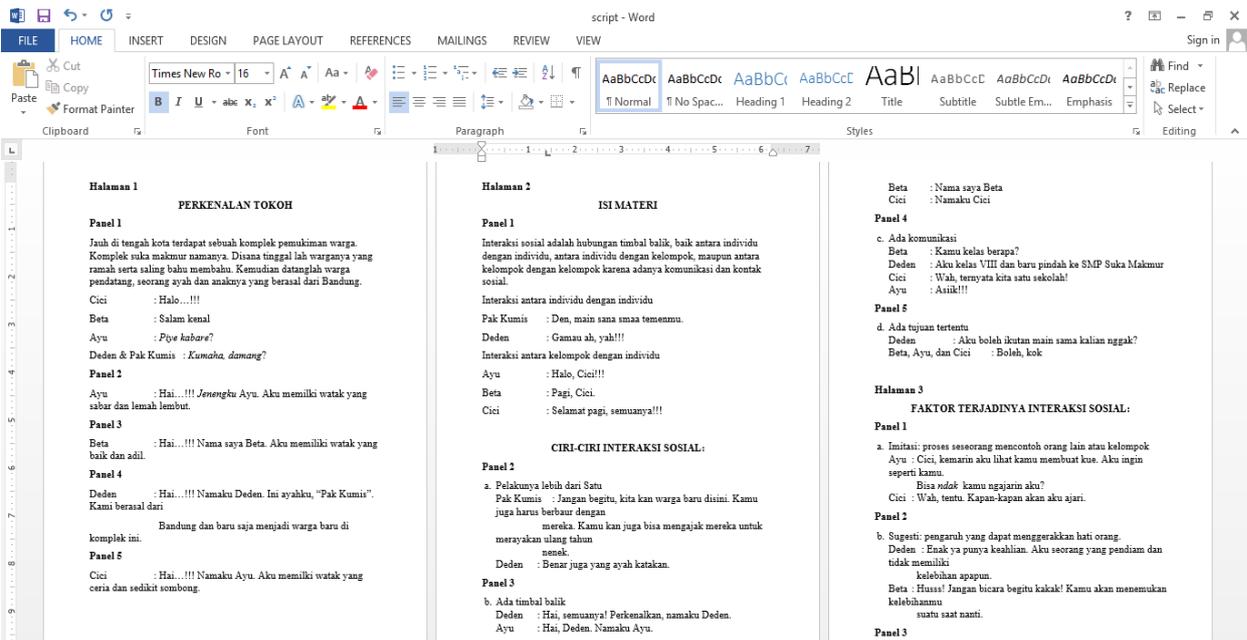
3. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dan dikembangkan di MTs Al-Manar Prambon. Sekolah tersebut didirikan pada tahun 1987 yang berada dibawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Alil Karim. MTs Al-Manar Prambon berada di Dusun Grompol Desa Tanjungtani Kabupaten Nganjuk kode pos 64484. Peneliti melakukan pengembangan *e-comic* sebagai suplemen bahan ajar materi interaksi sosial untuk kelas VII. Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk merancang, menghasilkan, menguji kelayakan dan kepraktisan *e-comic* sebagai suplemen bahan ajar materi interaksi sosial.

a. Hasil perancang produk

Merancang produk merupakan langkah awal pada penelitian dan pengembangan ini yang terdiri dari tahap analisis dan desain. Berikut langkah awal yang dilakukan oleh peneliti:

- i. Tahap analisis dilakukan sebagai proses pra lapangan untuk mengetahui kondisi lapangan. Pertama, analisis karakteristik siswa guna mengetahui permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu tingkat eksplorasi materi pada siswa masih rendah. Kedua, analisis kurikulum guna mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut yaitu kurikulum 2013.
- ii. Tahap desain terdiri dari penyusunan tujuan pembelajaran dan pembuatan skenario. Pertama, penyusunan tujuan pembelajaran dilakukan untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar, sehingga materi tersampaikan dengan utuh. Kedua, pembuatan skenario dengan menentukan jumlah dan watak tokohnya terlebih dahulu. Tokohnya terdiri dari Ayu berwatak lemah lembut dan sabar, Beta berwatak patuh, Cici berwatak ceria dan sedikit sombong, Deden berwatak penakut dan kurang percaya diri, dan Pak Kumis berwatak Bijaksana. Selanjutnya, pembuatan skenario dilakukan untuk memudahkan pengembang dalam menyusun *e-comic* nantinya. *E-comic* ini menceritakan tentang solidaritas pertemanan.



Gambar 1. Proses Pembuatan Skenario
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

b. Produk yang dihasilkan

Pembuatan *e-comic* ini menggunakan alat bantu *adobe photoshop*, *powerpoint* dan *fontspace.com*. Pertama, membuat gambar kasar tokoh di kertas, selanjutnya mendesain tokoh di aplikasi *adobe photoshop*. Kedua, mendesain *background* yang telah ditentukan. Setelah semua selesai dilanjut ke menggabungkan gambar tokoh dan diisi balon percakapan serta materi yang harus disajikan.



Gambar 2. Pembuatan Isi pada E-comic
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

c. Hasil Uji Kelayakan

Tahap uji kelayakan meliputi validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil validasi tersebut berupa skala likert, komentar dan masukan dipergunakan untuk bahan perbaikan. Berikut hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media:

- i. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai dari segi materi. Validasi materi terdiri dari sebelas komponen pertanyaan untuk menilai materi berdasarkan aspek relevansi materi, pengorganisasian materi dan kebahasaan. Berikut hasil rekapitulasi data kuantitatif validasi materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Kuantitatif pada Validasi Materi

No.	Aspek	Skor dalam satu item
1	Relevansi Materi	12
2	Pengorganisasian Materi	15
3	Kebahasaan	14
	Total Skor	41
	Total Skor Ideal	44
	Persentase	93,1%

(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021)

Berdasarkan hasil validasi materi pada Tabel 3 diperoleh total skor 41 dengan presentase 93,1% yang menunjukkan kriteria “sangat layak”. Adapun data kualitatif berupa komentar dan masukan yaitu memperbaiki kesalahan dalam pengetikan, penyusunan kalimat dan penyusunan soal evaluasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan pada *e-comic* sangat layak diujicobakan tanpa harus validasi ulang.

- ii. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai media *e-comic*. Validasi media terdiri dari dua belas komponen pertanyaan yang harus dinilai berdasarkan aspek pengorganisasian tampilan, kebahasaan dan kemampuan produk. Berikut rekapitulasi data kuantitatif validasi media dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Data Kuantitatif pada Validasi Media

No.	Aspek	Skor dalam satu item
1	Pengorganisasian Tampilan	18
2	Kebahasaan	14
3	Kemampuan Produk	12
	Total Skor	44
	Total Skor Ideal	48
	Persentase	91,6%

(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021)

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi media pada tabel 2 diperoleh total skor 44 dengan presentase 91,6%, yang menunjukkan kriteria “sangat layak”. Adapun data kualitatif berupa komentar dan saran yaitu ditambahkan logo UM dan jurusan dan perbaikan kesalahan dalam pengetikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-comic* layak diujicobakan tanpa melakukan validasi ulang.

d. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan didasarkan atas subjek penelitian yang telah menggunakan *e-comic* selanjutnya mengisi lembar angket untuk memberikan penilaian. Adapun subjek penelitian pertama Clara Kurnia Akbar, S. P.d selaku guru mata pelajaran IPS di MTs Al-Manar. Penilaian terdiri dari empat belas komponen pertanyaan berdasarkan aspek pengorganisasian materi, kebahasaan, tampilan produk dan kemampuan produk. Berikut rekapitulasi data kuantitatif penilaian responden guru mata pelajaran IPS dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Data Kuantitatif oleh Respon Guru

No.	Aspek	Skor dalam satu item
1	Pengorganisasian Materi	16
2	Kebahasaan	10
3	Tampilan Produk	14
4	Kemampuan Produk	12
Total Skor		52
Total Skor Ideal		56
Persentase		92,8%

(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021)

Berdasarkan hasil penilaian respon guru diperoleh total skor 52 dengan presentase 92,8%, hal tersebut menunjukkan bahwa *e-comic* “sangat praktis” untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran IPS. Adapun data kualitatif berupa komentar dan masukannya yaitu warna karakter mungkin bisa dibuat lebih *soft* sehingga dialog tokoh kelihatan.

Selanjutnya uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui respons siswa. Siswa akan mengisi lembar angket setelah menggunakan *e-comic* tersebut. Terdapat empat belas komponen pertanyaan berdasarkan aspek tampilan produk, isi materi, bahasa dan kebermanfaatan. Berikut rekapitulasi respons siswa setelah menggunakan *e-comic* pada tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Data Kuantitatif pada Respon Siswa

No.	Aspek	Skor dalam satu item
1	Tampilan Produk	326
2	Isi Materi	253
3	Bahasa	161
4	Kebermanfaatan	421
Total Skor		1.161
Total Skor Ideal		1.288
Persentase		90,1%

(Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021)

Berdasarkan hasil rekapitulasi data kuantitatif respon siswa diperoleh total skor 1.161 dengan presentase 90,1%, hal tersebut menunjukkan bahwa *e-comic* dinyatakan “sangat praktis” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Adapun data kualitatifnya yaitu materi mudah dipahami, menjadikan belajar tidak jenuh dan mudah diingat karena terdapat gambar dan percakapan yang menarik. Didapat juga hasilnya siswa mampu memiliki tingkat eksplorasi materi yang tinggi setelah menggunakan *e-comic* Gen ABCD. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa melakukan presentasi dengan materi interaksi sosial.

4. PEMBAHASAN

a. Hasil Perancangan Produk

Produk akhir dari penelitian ini yaitu suplemen ajar materi interaksi sosial yang dikemas melalui *e-comic* gen ABCD. Dalam *e-comic* tersebut terdapat pemaparan materi yang konkrit sehingga siswa mudah memahaminya dan soal evaluasi. Adapun tahap dalam pengembangan *e-comic* yaitu perancangan yang terdiri dari tahap analisis karakteristik siswa dengan gaya belajar visual, hal tersebut menjadikan siswa memerlukan alat bantu yang berupa gambar atau ilustrasi untuk membantu mengeksplorasi materi. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan *e-comic* Gen ABCD, karena terdapat ilustrasi atau gambar menarik untuk membantu dalam memahami dan menganalisis materi, sehingga siswa mampu mengeksplorasi materi dengan baik. Menurut Prasetyo (2006), bahwa ilustrasi visual menjadikan siswa mampu memperoleh pengetahuan secara konkrit melalui gambar dan percakapan yang disajikan, hal ini menjadikan komik memiliki peran dan strategi dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan proses penyusunan pembuatan *script* dan desain kartun *e-comic*. Proses pengembangan *e-comic* ini menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6*, *Power Point* dan *fontspace.com*. Tahap ini dilakukan penyusunan gambar ke dalam panel-panel sesuai dengan *script* yang telah dibuat, tidak lupa diberi balon

percakapan dan sisipan materi. Konten yang disajikan pada *e-comic* ini disesuaikan dengan perkembangan siswa SMP baik dari segi bahasan, gambar dan sajian materi yang sistematis, serta memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Luaran dari pengembangan ini berupa *e-comic* yang berbentuk PDF (*Portable Document Format*). Alasan pemilihan format PDF yaitu dapat digunakan secara *offline*, tidak memerlukan kapasitas penyimpanan yang besar, mudah digunakan dan dipindahkan, serta dapat diperbaharui.

b. Uji Kelayakan oleh Ahli Materi dan Media

Tahapan selanjutnya yaitu uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui kekurangan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validasi materi dilakukan untuk menilai materi yang telah disajikan pada *e-comic* (Marhardini, 2017). Validasi materi terdiri dari sebelas komponen pertanyaan untuk menilai materi berdasarkan aspek relevansi materi, pengorganisasian materi dan kebahasaan. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor 93,1% dengan kriteria “sangat layak”. Serta, terdapat catatan berupa masukan dari validator yaitu memperbaiki kesalahan dalam pengetikan, penyusunan kalimat dan penyusunan soal evaluasi. Catatan tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan peneliti, sehingga materi yang disajikan sesuai saran dari validator. Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan pada *e-comic* sangat layak digunakan pada pembelajaran tanpa harus validasi ulang.

Selanjutnya dilakukan validasi media untuk menilai media *e-comic*. Validasi media terdiri dari dua belas komponen pertanyaan yang harus dinilai berdasarkan aspek pengorganisasian tampilan, kebahasaan dan kemampuan produk. Hasil validasi ahli media diperoleh skor 91,6% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi media menunjukkan bahwa *e-comic* layak diujicobakan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun data kualitatif berupa komentar dan saran yaitu ditambahkan logo sebagai identitas dan perbaiki kesalahan dalam pengetikan.

c. Uji Kepraktisan oleh Subjek Penelitian

Uji kepraktisan didasarkan atas subjek penelitian yang telah menggunakan *e-comic* selanjutnya mengisi lembar angket untuk memberikan penilaian. Adapun subjek penelitian ini yaitu guru IPS dan siswa kelas VII A Mts Al-Manar Prambon. Uji kepraktisan pertama dilakukn oleh guru IPS penilaian terdiri dari empat belas komponen pertanyaan berdasarkan aspek pengorganisasian materi, kebahasaan, tampilan produk dan kemampuan produk. Hasil uji kepraktisan oleh guru diperoleh skor 92,8% dengan kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan hasil penilaian respon guru *e-comic* sebagai suplemen bahan ajar materi interaksi sosial dapat membantu sebagai alat bantu pembelajaran IPS. Adapun data kualitatif berupa komentar dan masukannya yaitu warna karakter mungkin bisa dibuat lebih *soft* sehingga dialog tokoh kelihatan.

Selanjutnya uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui respons siswa setelah. Siswa akan mengisi lembar angket setelah menggunakan *e-comic* tersebut. Terdapat empat belas komponen pertanyaan berdasarkan aspek tampilan produk, isi materi, bahasa dan kebermanfaatannya. Hasil uji kepraktisan oleh siswa diperoleh skor 90,1% dengan kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan hasil rekapitulasi data kuantitatif respon siswa menunjukkan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS materi interaksi sosial. Adapun data kualitatifnya yaitu materi mudah dipahami, menjadikan belajar tidak jenuh dan mudah diingat karena terdapat gambar dan percakapan yang menarik.

E-comic ini memuat gambar yang menarik, sehingga meningkatkan antusias siswa dalam belajar serta cerita yang disajikan memudahkan dalam dipahami. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arianty et al., (2021), siswa mudah memahami materi dari buku bergambar berbasis digital dan mampu menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupannya. *E-comic* Gen ABDC ini menyajikan suplemen materi interaksi sosial yang memuat percakapan antar tokoh terkait pengertian interaksi sosial, syarat-syarat interaksi sosial, ciri-ciri interaksi sosial, faktor terjadinya interaksi sosial dan bentuk-bentuk interaksi sosial. Materi interaksi sosial membantu siswa menemukan hal-hal baru yang terjadi di sekitarnya, seperti hubungan siswa dengan warga sekolah ataupun masyarakat luas, sehingga dapat memberikan perubahan siswa menjadi lebih peka dalam kehidupan bersosial (Wirawan, 2013). Hal ini menjadikan siswa mudah menganalisis dan mempraktekkan hidup bersosial ditengah-tengah masyarakat yang multikultural. Sejalan dengan pernyataan Permana (2006), pembelajaran IPS membekali siswa dalam

menganalisis dan memecahkan permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat, serta terampil dalam kehidupan bersosial.

Pengembangan alat bantu belajar yang berbasis teknologi akan memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar. Didukung dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini yang semakin cepat, serta teknologi juga memberikan peran positif pada dunia pendidikan. Berdasarkan teori siberetik, integrasi teknologi dalam pembelajaran akan menekankan siswa pada aktivitas pemrosesan informasi atau materi pelajaran (Arifin et al., 2017). Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran juga menjadikan siswa lebih tertarik, sehingga hal ini pemrosesan informasi dalam belajar sangat penting. Pendekatan yang berorientasi pada pengolahan informasi dan penggunaan teknologi menekankan pada ingatan jangka pendek ataupun jangka panjang yang berkaitan dengan apa yang dilihatnya (Astawa, 2016). Penyajian ilustrasi pada alat bantu belajar menuntut dan merangsang syaraf-syaraf otak untuk memproses informasi melalui visualisasi gambar (Sriwanti, 2020). Hal ini sesuai dengan pengembangan *e-comic* Gen ABCD yang menyajikan ilustrasi visual dan cerita membantu siswa dalam pemrosesan informasi yang akan tersimpan dalam ingatan jangka panjang.

Penggunaan *e-comic* berkaitan dengan penerapan teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang menyatakan hasil belajar seseorang didapat secara konkret melalui pengalamannya. Pengalaman belajar siswa harus bermakna secara pribadi sesuai dengan kebutuhan, tahap perkembangannya serta sifat pengalaman membantu siswa menggabungkan pengetahuan baru dengan apa yang dimilikinya (Lee, S. J., 2007). Sajian ilustrasi gambar dan cerita pada *e-comic* Gen ABCD akan membentuk suatu pengalaman pribadi siswa. Konsep dari teori kerucut dale yang telah yaitu belajar secara konkret atau dari pengalaman akan menjadikan seseorang dapat mendefinisikan, menganalisis dan mengevaluasi sesuatu (Lakoro et al., 2019). Ilustrasi gambar, penokohan, alur cerita dan bahasa yang dimuat pada komik akan memudahkan siswa menyerap informasi dengan melalui visual, otak bisa lebih mudah mengingat dengan didukung segi warna kartun yang menarik (Amba, 2021). Selain itu, penggunaan balon percakapan pada *e-comic* melatih siswa dalam menyampaikan pendapat dan kritis pada suatu hal, sehingga siswa akan memperoleh pengalaman yang nyata. Hal ini sejalan dengan pertanyaan teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang menyatakan semakin konkret pembelajaran yang disajikan akan membantu siswa lebih mudah memahami isi materi, sehingga ia dapat menyimpan informasi atau materi pelajaran pada *long term memory* ingatannya (Wahyuni, 2018). Setelah siswa mengalami suatu peristiwa ia akan berpartisipasi, menggabungkan dan menggunakannya Dale (1972), siswa juga akan menguji serta mencoba pengalaman yang diperolehnya.

Berdasarkan hasil penelitian didapat eksplorasi materi pada siswa meningkat setelah menggunakan *e-comic* Gen ABCD dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari kegiatan presentasi, siswa mampu mendefinisikan, menganalisis dan menjabarkan permasalahan sesuai pengalamannya serta mengevaluasi. Media pembelajaran yang berbasis gambar atau visual mampu meningkatkan motivasi eksplorasi materi dan minat belajar siswa (Puspitorini et al., 2014). Hal tersebut sejalan dengan penelitian ini, setelah siswa menggunakan *e-comic* yang berisikan susunan panel dan gambar menarik menjadikan siswa memiliki potensi eksplorasi materi yang baik didukung juga adanya contoh pada percakapan. Latifa & Rohman (2020), juga melakukan penelitian dan pengembangan media *e-comic* mata pelajaran IPS materi pasar, dengan hasilnya motivasi dan hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media tersebut. Selain membuat siswa tertarik, *e-comic* juga memberikan pengalaman yang bersifat konkret dan mampu mengeksplorasi materi berdasarkan permasalahan yang terjadi di sekitarnya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan temuan penelitian dan pengembangan ini, dikemukakan kesimpulan yaitu: 1) perancangan produk meliputi: tahap analisis dan pembuatan *script*. 2) tahap pengembangan meliputi proses pembuatan kartun hingga *finishing* menjadi *e-comic*. 3) uji kelayakan ahli materi 93,1% dan ahli media 91,6% dengan kriteria penilaian “sangat layak” tanpa melakukan validasi ulang. 4) uji kepraktisan guru IPS 92,8% dan siswa 90,1% dengan kriteria penilaian “sangat praktis”. Selain itu pengembangan ini berkaitan dengan penerapan teori siberetik dan teori kerucut pengalaman edgar dale. Teori siberetik menekankan pemrosesan informasi yang didapat dari sajian visual yang berbasis teknologi. Sedangkan, penerapan teori kerucut pengalaman edgar dale melalui sajian ilustrasi gambar, penokohan dan cerita, hal ini menjadikan siswa memperoleh pengalaman secara langsung (konkret). Siswa juga

mampu mengeksplorasi materi dengan mudah karena adanya penggunaan gambar yang menarik dan bahasa yang sesuai dengan perkembangannya. Selain itu, siswa mampu menganalisis permasalahan sosial yang berkaitan dengan materi interaksi sosial di lingkungan sekitar. Adapun saran yang diberikan untuk kajian lebih lanjut yaitu melakukan inovasi dari segi perbaikan media dan materi lain, serta melakukan uji efektivitas penggunaan media.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini terutama kepada pihak MTs Al-Manar Prambon.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Amba. (2021). *Penerapan Bahan Ajar Media Komik Ilmiah Dengan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Langowan*. 1(2), 30–37. <https://ejournal.unima.ac.id/index.php/bioedusains/article/view/2111/964>
- Ambaryani; Airlanda, G. S. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK EFEKTIFITAS DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN FISIK. In *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* (Issue 1).
- Arianty, R., Rusilowati, A., & Doyin, M. (2021). The Illustrated Storybooks Advancement as the Literacy Movement for Preparing the Minimum Competency Assessment in Elementary School. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 184–198.
- Arifin, M., Sari, A. P., Maulana Tama, A., Keguruan, D. F., Pendidikan, I., Muhammadiyah, U., Utara, S., Fakultas, M., & Dan, K. (2017). *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Second Progressive and Fun Education Seminar)*. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9613.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astawa, I. N. T. (2016). Teori - Teori Dalam Dunia Pendidikan Modern. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 67. <https://doi.org/10.25078/jpm.v1i1.40>
- Bay. (2021). *Kabupaten Nganjuk akan Laksanakan PTM Terbatas*. Portal Informasi Pemkab Nganjuk: <Http://Www.Nganjukkab.Go.Id/Home/Detail-Kabar/Kabupaten-Nganjuk-Anakn-Laksanakan-Ptm-Terbatas>.
- Botturi, L. (2003). Instructional Design & Learning Technology Standard. *ICeF - Quademi Dell'Istituto*, 9.
- Dale, E. (1946). *Audio-Visual Methods in teaching*. Dryden Press.
- Dale, E. (1972). *Building a Learning Environment*. Phi Delta Kappa Foundation.
- Dewi, R. K. (2021). *Pengembangan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMPN 1 Pulung* <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/27485>
- Ekayani, N. L. P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gumelar, S. (2011). *Comic Making*. Indeks. <https://books.google.co.id/books?id=xLcuDwAAQBAJ&lpg=PR5&ots=DWGA-bCp8w&dq=making+comic&lr&pg=PR5#v=onepage&q=making+comic&f=false>
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. *Direktorat UPI Bandung*, 1489–1497.

- http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf
- Lakoro, R., Sachari, A., Wasposito, A. E. B., & Sabana, S. (2019). Eksplorasi Media Sebagai Edukasi Kesadaran Ruang Hidup di Daerah Bencana. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 18(1), 6. https://doi.org/10.12962/ipitek_desain.v1i18.5082
- Latifa, N., & Rohman, N. (2020). Pengembangan ” Media Pembelajaran ” E-Comic pada ‘ Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi ’ Pasar Kelas VIII MTs Fathus Salafi. *Prosiding Seminar Nasional IKIP BUDI UTOMO*, 430–437. <https://doi.org/doi:http://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.928>
- Lee, S. J., R. T. C. (2007). Edgar Dale: A Significant Contributor to the Field of Educational Technology. *Educational Techonology*, 47(6), 56. https://edtechbooks.org/lidtfoundations/edgar_dale
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Marhardini, S. A. K. & dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Gerak Parabola Untuk Siswa SMA. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 38–43. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/surya/article/view/3853/3615>
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi (Konsep, Karakteristik Dan Implementasi)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Permana, S. (2006). *Strategi Pembelajaran IPS Kontemporer*. Media Akademis.
- Prasetyo, E. B. (2006). Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2(2), 167–174.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rajawali Pers.
- Sriwanti. (2020). Application of Cybernetic Learning Theory and Visual Illustration Media in Improving English Skills. *Jurnal Sosial Dan Politik*, 25(1), 7–25.
- Tanuwijaya, N. S., & Tambunan, W. (2021). Alternatif Solusi Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 80–90. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3272>
- Utomo, E. P. (2021). Pengembangan Komik Digital Berbasis Problem Based Instruction Pada Materi Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia. *Soedirman Economics Education Journal*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.32424/seej.v3i1.4064>
- Wahyuni. (2018). *Pengembangan Media Komik ada Mata Pelajaran IPS Terpadu* [Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/12112/>
- Wirawan, A. (2013). Pengembangan Pembelajaran Inkuiri Sosial Pada Materi Interaksi Sosial Mata Pelajaran Sosiolog. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 2(2), 164–173. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v2i2.2286>
- Zahra, R. R., & Rina, N. (2018). Pengaruh Celebrity Endorser Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online. *JURNAL LONTAR*, 6(1), 43–47.