Jurnal Muara Pendidikan
Vol. 10 Issue 1, Juni 2025
https://doi.org/10.52060/mp.v10i1.2774
E-ISSN 2621-0703
P-ISSN 2528-6250

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK INTERAKSI SOSIAL UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Heni Herlina[1]*, Indryani[2], Bunga Ayu Wulandari[3]
Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia
e-mail: *[1]heniherlina31@guru.smp.belajar.id, [2]indryani@unja.ac.id, [3]bungaayu.wulandari@unja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media E-Komik dalam pembelajaran IPS pada materi interaksi sosial untuk siswa SMP, serta mendeskripsikan respon siswa terhadap manfaat dan kemenarikan media E-Komik dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap: *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 31 Muaro Jambi, dan instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media E-Komik untuk materi interaksi sosial layak digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil validasi dari ahli media (85%), ahli materi (92%), dan guru bidang studi (99%). Hasil uji coba lapangan menunjukkan kelayakan praktis sebesar 90%. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis E-Komik yang menarik dan bermanfaat, serta menjadi referensi bagi guru dalam menggunakan media yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan capaian pembelajaran siswa SMP.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, E-Komik, Interaksi Sosial

ABSTRACT

This study aims to develop E-Comics media for teaching social studies on social interaction topics for junior high school students and to assess students' responses to its benefits and appeal. Using a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), the study involved seventh-grade students from SMPN 31 Muaro Jambi. Instruments used include a Likert scale questionnaire. Results indicate that the E-Comics media is feasible for use in learning, with validation scores of 85% from media experts, 92% from subject experts, and 99% from teachers. Field trials show a practical feasibility of 96%. The study is expected to contribute to the development of engaging and effective E-Comics-based learning media, offering an innovative reference for teachers to enhance student motivation and learning outcomes in junior high school.

Keywords: Learning Media, E-Comics, Social Interaction

PENDAHULUAN

Pembelajaran holistik tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan sosial yang mendukung kehidupan siswa di masyarakat. Pendidikan memegang peran krusial dalam membentuk karakter, keterampilan, dan sikap sosial siswa. Semua ini merupakan komponen dari proses pembelajaran yang holistik. Perkembangan teknologi di era modern memungkinkan peningkatan proses pembelajaran dan meningkatkan minat dan keinginan siswa.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan memberikan berbagai macam solusi inovatif yang mampu menjawab tantangan-tantangan yang dihadapi oleh pendidik dan siswa, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis E-Komik. E-Komik adalah sebuah pendekatan yang menggabungkan elemen visual dan naratif yang efektif dalam menarik perhatian siswaMedia ini memanfaatkan gambar dan teks untuk menyampaikan informasi, yang secara psikologis membantu siswa lebih mudah menyerap dan memahami materi yang disampaikan (Kusum et al., 2023). E-komik tidak hanya menyampaikan informasi secara menarik, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks, terutama pada topik-topik yang mungkin dianggap sulit atau kurang menarik, seperti interaksi sosial.

Penggunaan gambar dan teks dalam E-Komik membuat materi yang disampaikan menjadi lebih hidup dan mudah diingat, sehingga lebih efektif dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran interaksi sosial adalah bagaimana menyampaikan materi yang mungkin dianggap monoton atau tidak relevan oleh siswa (Lestari, 2024). Interaksi sosial, meskipun merupakan topik yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial siswa, sering kali dianggap sulit atau membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini disebabkan oleh materi yang diajarkan sering kali terlalu teoritis dan kurang menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari siswa.

This is an open access article under the cc-by license

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan media visual, seperti komik, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Sari, 2024) Mencatat bahwa komik sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kebosanan siswa. Komik memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan efektif, serta memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam materi pelajaran, seperti interaksi sosial, yang memerlukan pendekatan yang lebih kontekstual dan dapat dihubungkan dengan pengalaman siswa.

Teori pembelajaran konstruktivis, yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan interaktif. Menurut konstruktivisme, siswa akan belajar dengan paling baik ketika mereka memiliki kesempatan untuk belajar secara langsung dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka (Nerita et al., 2023). Media seperti E-Komik sangat relevan dengan pendekatan ini, karena memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dengan konten dan menyelami materi pelajaran melalui elemen visual dan naratif yang mereka temui. Dengan kata lain, siswa dapat membangun pemahaman mereka terhadap konsep interaksi sosial melalui media yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Penelitian oleh (Budyastuti & Fauziati, 2021) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis pada prinsip-prinsip konstruktivisme dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan sosial siswa.

Lebih lanjut, menurut (Mayer & Roxana, 2002) teori multimedia dalam pembelajaran menjelaskan bahwa kombinasi teks dan gambar dalam penyampaian informasi dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa E-Komik, yang menggabungkan elemen visual dan naratif secara bersamaan, sangat sesuai untuk mendukung proses belajar yang efektif. Dalam hal ini, teks memberikan informasi verbal yang jelas dan mendalam, sementara gambar membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang lebih sulit dipahami. Oleh karena itu, kombinasi keduanya dapat memperkuat proses kognitif siswa, meningkatkan pemahaman mereka, serta memperbaiki daya ingat mereka terhadap informasi yang telah disampaikan. Penelitian oleh (Sahronih et al., 2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti e-komik dapat membuat siswa lebih terlibat dalam pelajaran, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar dan pencapaian akademik siswa.

Di SMP N 31 Muaro Jambi, pengembangan E-Komik diharapkan dapat menjembatani perbedaan antara teori dan praktik pembelajaran interaksi sosial. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa materi pembelajaran interaksi sosial di kelas seringkali dianggap sulit dan tidak menarik bagi siswa. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan harus diperbarui agar lebih relevan dan menarik bagi siswa.

Dengan menggunakan E-Komik, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan lebih mudah memahami topik ini melalui penyampaian materi yang lebih kreatif dan kontekstual. E-Komik memberikan konteks yang lebih hidup dan mudah dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga konsep-konsep dalam materi interaksi sosial dapat dipahami dengan lebih baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat E-Komik sebagai media pembelajaran interaksi sosial yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMP N 31 Muaro Jambi dan untuk melihat bagaimana siswa merespons media tersebut. E-Komik juga berfungsi sebagai alat komunikasi dan meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep interaksi sosial. Media ini memungkinkan siswa terlibat dalam cerita dan situasi sosial yang lebih kontekstual, yang memungkinkan mereka untuk belajar lebih banyak tentang bagaimana mereka dapat berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut penelitian sebelumnya, komik dan media interaktif lainnya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. (Juwairiah et al., 2024) menemukan bahwa Media interaktif dengan elemen visual dan narasi dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan memahami materi dengan lebih baik.

Selain itu, (Wahyuni & Konseling, 2022) menekankan pentingnya penggunaan media kreatif dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk membuat media pembelajaran E-Komik yang sesuai dengan kebutuhan siswa di SMP N 31 Muaro Jambi serta untuk melihat respon siswa mengenai media e-komik yang telah dikembangkan. Harapannya adalah bahwa penggunaan E-Komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang apa itu interaksi sosial, dan mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif saat belajar.

Penting untuk dicatat bahwa pengembangan media pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada pemahaman mendalam terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, E-Komik dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa SMP N 31 Muaro Jambi, sehingga media ini benar-benar dapat memenuhi kebutuhan mereka dalam memahami materi interaksi sosial dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, E-komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mengubah cara mereka melihat materi pelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*, R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Terdiri dari lima tahapan utama yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE sangat populer dalam pengembangan media pembelajaran karena pendekatannya yang sistematis, terstruktur, dan dapat diulang (Mesra, 2023). Setiap tahapan dilakukan secara berurutan, dan hasil dari setiap tahapan akan digunakan untuk memandu tahapan berikutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Komik sebagai media pembelajaran yang efektif untuk materi interaksi sosial di SMP N 31 Muaro Jambi dan melihat respon siswa.

Berikut adalah penjelasan lebih mendalam mengenai tahapan-tahapan dalam model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini.

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis, yang merupakan dasar dari keseluruhan proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti fokus untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam pembelajaran interaksi sosial serta kebutuhan siswa dan guru. Dalam penelitian ini, kegiatan analisis dilakukan melalui beberapa cara untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Peneliti melakukan survei kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi interaksi sosial dan untuk menggali seberapa besar minat mereka terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Survei ini bertujuan untuk memahami kebutuhan siswa dan apa yang mereka harapkan dari media pembelajaran yang akan digunakan. Survei ini juga memberikan gambaran mengenai kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau tidak terlalu menarik bagi mereka.

Wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui tantangan yang dihadapi dalam pengajaran materi interaksi sosial. Wawancara ini juga bertujuan untuk mendapatkan masukan tentang kebutuhan media yang lebih interaktif, yang bisa membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menarik bagi siswa. Melalui wawancara ini, peneliti memperoleh informasi mengenai kesulitan dalam menggunakan metode tradisional yang cenderung monoton dan tidak mampu menarik perhatian siswa.

Selain itu, peneliti juga melakukan observasi di kelas untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi secara langsung. Observasi ini dilakukan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung, bagaimana interaksi antara siswa dengan guru, serta bagaimana siswa berinteraksi dengan materi yang diberikan. Hasil observasi ini memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai dinamika kelas dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran interaksi sosial.

Berdasarkan hasil dari survei, wawancara, dan observasi, peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan utama yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran yang akan dikembangkan. Beberapa kebutuhan yang ditemukan antara lain: siswa membutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif, materi interaksi sosial yang diajarkan sering kali dianggap sulit dan tidak menarik, serta adanya keinginan untuk menggunakan teknologi dalam proses belajar.

Tahap kedua dalam model ADDIE adalah desain, yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang akan digunakan berdasarkan temuan dari tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti merancang konten dan tampilan E-Komik yang akan dikembangkan. Peneliti merancang E-Komik dengan mempertimbangkan materi yang relevan dengan kurikulum serta karakteristik siswa yang telah dianalisis sebelumnya.

Konten E-Komik dirancang untuk mencakup berbagai konsep dalam materi interaksi sosial, seperti komunikasi antar individu, norma sosial, etika dalam berinteraksi, serta hubungan sosial yang berlaku dalam masyarakat. Setiap topik yang akan disampaikan dirancang dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dikemas dalam bentuk cerita yang menarik, sehingga

siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Konten ini diorganisasikan sedemikian rupa agar sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SMP dan memuat informasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Setelah konten disusun, peneliti mulai merancang desain visual E-Komik. Desain visual ini mencakup pemilihan gambar, ilustrasi, serta layout halaman yang menarik. Peneliti menggunakan elemen-elemen visual untuk memperjelas informasi yang disampaikan dalam teks dan membuat materi lebih menarik dan mudah dicerna. Storyboard dibuat untuk menggambarkan alur cerita serta pengaturan visual yang akan digunakan pada setiap halaman E-Komik. Storyboard ini menjadi panduan dalam pembuatan prototipe E-Komik dan memastikan alur cerita dapat disampaikan dengan jelas.

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mengembangkan prototipe E-Komik berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis, seperti Canva dan Smart App Creator, yang memungkinkan peneliti untuk membuat elemen-elemen visual dan mengintegrasikan teks serta gambar dalam bentuk yang interaktif.

Prototipe E-Komik yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh beberapa pihak yang memiliki keahlian dalam bidang terkait. Peneliti meminta masukan dari ahli multimedia untuk memastikan bahwa desain visual E-Komik sudah menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, ahli materi dan guru bidang studi juga diminta untuk memeriksa konten E-Komik agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta relevansi materi dengan kebutuhan siswa. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa E-Komik yang dikembangkan tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi pelajaran.

Setelah validasi dilakukan dan prototipe E-Komik disempurnakan, peneliti melakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil siswa untuk mendapatkan feedback. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa merespons media pembelajaran ini, serta untuk mengetahui kekurangan yang perlu diperbaiki sebelum diimplementasikan secara lebih luas di kelas.

Tahap implementasi merupakan tahapan di mana prototipe E-Komik diuji coba dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini, uji coba dilakukan dengan melibatkan tiga siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang berbeda untuk melihat bagaimana mereka menggunakan E-Komik secara individu. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah E-Komik dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai tingkat pemahaman.

Setelah itu, dilakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan sejumlah siswa secara acak untuk melihat bagaimana kelompok siswa ini berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut dalam setting pembelajaran yang lebih besar. Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengamati dinamika kelas dan interaksi siswa dengan E-Komik dalam situasi pembelajaran yang lebih luas.

Uji coba lapangan dilakukan di kelas VII SMP N 31 Muaro Jambi dengan melibatkan seluruh siswa kelas VII A. Pada uji coba lapangan ini, E-Komik digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran interaksi sosial selama satu minggu. Peneliti mengamati interaksi siswa dengan E-Komik serta tingkat keterlibatan mereka selama pembelajaran. Pengajaran dilakukan dengan menggunakan E-Komik untuk menjelaskan materi interaksi sosial, dan siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dan mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

Tahap terakhir adalah evaluasi, Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan e-komik atau dinamakan tahap penyempurnaan dengan berdasarkan penilaian atau *feedback* dari ahli dan pengguna mencakup berbagai aspek penilaian. Menilai apakah e-komik memenuhi kebutuhan pengguna dan apakah ada area untuk perbaikan. Kemudian melakukan revisi akhir pada e-komik berdasarkan hasil evaluasi untuk mengatasi kekurangan dan meningkatkan kualitas. Memastikan bahwa semua masalah yang diidentifikasi selama evaluasi telah ditangani sebelum distribusi lebih luas. Evaluasi yang menyeluruh membantu dalam menciptakan produk akhir yang tidak hanya inovatif tetapi juga benar-benar mendukung proses belajar mengajar secara efektif

Dengan menggunakan metode R&D berbasis model ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-Komik dalam pembelajaran interaksi sosial yang layak digunakan untuk siswa SMP di SMP N 31 Muaro Jambi

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Temuan penelitian

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa terkait materi interaksi sosial dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru bidang studi IPS. Berikut hasil wawancara dengan guru IPS di SMP N 31 Muaro Jambi:

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Apa pendapat Anda tentang penggunaan e-komik dalam pembelajaran IPS?	E-komik sangat menarik dan dapat membantu visualisasi konsep.
2	Apa fitur yang Anda harapkan ada di e-komik?	Interaktivitas, animasi, dan kuis setelah setiap bab.
3	Apakah ada kendala dalam menggunakan media pembelajaran saat ini?	Terkadang sulit menemukan materi yang sesuai dan menarik.
4	Bagaimana e-komik dapat meningkatkan pemahaman siswa?	Dengan visualisasi yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami interaksi sosial.
5	Seberapa pentingkah aksesibilitas media pembelajaran bagi siswa?	Sangat penting, siswa harus bisa mengaksesnya dari berbagai perangkat.

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang tertarik dan kurang terlibat dalam pembelajaran interaksi sosial, terutama karena metode pembelajaran tradisional yang lebih mengandalkan teks. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Sari, 2024)yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual, seperti komik, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Analisis juga mencakup pemahaman tentang kemampuan teknologi yang dimiliki oleh sekolah dan siswa serta kesiapan guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian oleh (Nurdiniah, 2024) menyoroti pentingnya penggunaan media interaktif dalam pendidikan, yang dapat berperan besar dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Media interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih terlibat dengan materi pelajaran, sehingga mereka dapat memahami topik dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendalam. Hal ini penting karena keterlibatan siswa yang tinggi dapat mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar mereka. Dengan menggunakan media yang melibatkan siswa secara langsung, seperti komik digital atau platform pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien.

Selain itu, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran juga merupakan faktor kunci yang tidak bisa diabaikan. Seperti yang dijelaskan (Tulak et al., 2024) Keberhasilan kurikulum yang berbasis teknologi sangat bergantung pada kemampuan guru untuk menggunakan alat-alat tersebut dengan efektif. Guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran sehari-hari.

Tanpa dukungan penuh dari guru dalam mengadopsi teknologi, penerapan kurikulum berbasis teknologi tidak akan berjalan maksimal. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi benar-benar membantu proses belajar-mengajar.

Dalam konteks ini, teknologi tidak hanya menjadi alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Keberhasilan dalam menggunakan media interaktif dan teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada sejauh mana guru dapat mengadaptasi dan memanfaatkan teknologi tersebut dengan bijak. Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa guru menerima pelatihan yang tepat dan dukungan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi dengan cara yang akan meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

2. *Design* (Desain)

Dalam mengembangkan E-Komik interaksi sosial untuk siswa SMP, beberapa elemen desain penting diterapkan, meliputi storyboard, skenario, dan layout. Berdasarkan hasil analisis, desain E-Komik dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual yang menarik dan elemen interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Desain E-Komik mencakup pembagian materi interaksi sosial menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana dan mudah dipahami, serta memasukkan elemen-elemen interaktif seperti kuis, diskusi, atau tugas yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Gambar, ilustrasi, dan narasi dibuat untuk mendukung pemahaman konsep-konsep yang abstrak dan sulit dipahami tanpa konteks yang jelas. Menurut (Mayer & Roxana, 2002), Penggabungan teks dan gambar dalam pembelajaran multimedia dapat memperbaiki pemahaman serta daya ingat siswa.

Penelitian oleh (Saman, 2023) juga mengungkapkan bahwa Desain media interaktif yang menggabungkan elemen visual dan naratif dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan desain yang sesuai, media E-Komik diharapkan dapat menyederhanakan konsep sosial yang rumit, memudahkan pemahaman siswa, dan menjadikan proses belajar lebih efektif serta menyenangkan.

Berikut tampilan *storyboard* pengembangan media e-komik interaksi sosial:

Gambar 1. *Storyboard* Pengembangan E-Komik Interaksi Sosial

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, E-Komik yang telah didesain mulai dibuat dengan menggunakan perangkat lunak khusus untuk pembuatan komik atau media interaktif. E-Komik ini dibuat dengan menambahkan elemen narasi yang lebih mendalam, gambar-gambar yang terkait, serta fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi.

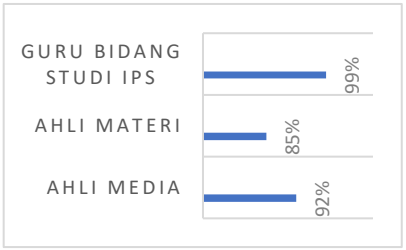
Proses ini juga mencakup penilaian oleh ahli media, ahli materi dan guru bidang studi untuk memastikan media dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan memiliki kualitas visual yang baik. Berikut hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi dan guru bidang studi:

Tabel 2. Hasil Penilaian oleh Validator

No	Validator	Skor Penilaian (%)
1	Solbi, M.Pd (Ahli Media)	92%
2	Dr.Siti Amanah, M.Pd, Kons (Ahli Materi)	85%
3	Mugi Lestari, S.Pd (Guru Bidang Studi IPS)	99%

Sumber: Olahan Data Peneliti

Penilaian oleh ahli media, materi dan juga guru bidang studi menunjukkan bahwa media e-komik dapat diujicobakan kepada peserta didik untuk melihat kelayakan media secara praktik. Berikut tampilan penilaian ahli dalam bentuk grafik:



Grafik 1. Hasil Validasi E-Komik
Sumber: Olahan Data Peneliti

Berikut adalah media E-Komik yang dihasilkan setelah melewati validasi oleh ahli dan guru bidang studi:

Gambar 2. *QR-Code* untuk mengakses e-komik

4. *Implementation* (Implementasi)

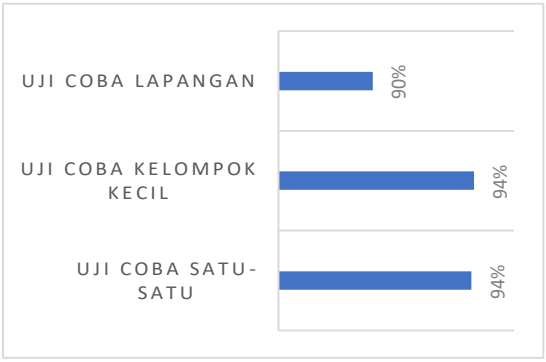
Pada tahap penerapan, E-Komik diujicobakan di kelas SMP N 31 Muaro Jambi untuk mengukur efektivitasnya dalam pembelajaran interaksi sosial. Guru menggunakan E-Komik sebagai media utama dalam mengajarkan materi interaksi sosial kepada siswa. Penerapan ini bertujuan untuk mengevaluasi respons siswa terhadap media e-komik interaksi sosial yang telah dikembangkan, serta untuk mengumpulkan masukan dari siswa dan guru mengenai kelebihan dan kekurangan media pembelajaran melalui uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Berikut hasil uji coba peserta didik:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Peserta Didik

No	Tahap Uji Coba	Skor (%)
1	Uji Coba Satu-Satu	94.2
2	Uji Coba Kelompok Kecil	94.3
3	Uji Coba Lapangan	90

Sumber: Hasil Olahan Data

Tabel 3 menunjukkan hasil penelitian 90% siswa merasa bahwa E-Komik menarik dan mudah dipahami. Respon positif ini menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar. Berikut hasil uji coba siswa dalam bentuk grafik:



Grafik 2. Hasil Uji Coba Peserta Didik
Sumber: Olahan Data Peneliti

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa e-komik memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya dalam topik interaksi sosial. Berdasarkan wawancara dengan guru, guru menekankan pentingnya media yang menarik dan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks.

Angket yang disebarkan kepada ahli media juga menyatakan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Ahli media merekomendasikan fitur-fitur seperti animasi, elemen interaktif, dan konten yang relevan dengan kurikulum untuk meningkatkan daya tariknya.

Selain itu, materi yang disajikan dalam e-komik sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Respon dari siswa menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik dan terlibat ketika materi disampaikan dengan cara yang visual dan interaktif. Siswa merasa bahwa e-komik membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Dengan memenuhi kebutuhan yang diidentifikasi oleh guru, serta mempertimbangkan masukan dari ahli media dan respon siswa, e-komik dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti E-Komik cocok digunakan sebagai media untuk pembelajaran IPS pada materi interaksi sosial. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Kusnadi & Azzahra, 2024). E-Komik, yang mengintegrasikan elemen visual dan naratif, memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dengan materi pembelajaran. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Contohnya, dalam topik interaksi sosial yang terkadang sulit dimengerti hanya dengan teks, E-Komik menyediakan konteks visual yang memperjelas materi. Dengan menggunakan gambar, ilustrasi, dan teks, E-Komik membuat informasi lebih konkret dan membantu siswa memahami topik yang sulit dicerna jika hanya disampaikan lewat teks atau penjelasan lisan.

Pemanfaatan media interaktif seperti E-Komik sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Siswa saat ini lebih familiar dengan berbagai konten multimedia seperti gambar, video, dan animasi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis E-Komik menjadi lebih relevan dan menarik. Di era digital yang saling terhubung ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, membuat mereka lebih terlibat, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Penelitian oleh (Prabowo & Pomalingo, 2023)mendukung hasil temuan ini, dengan enunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Teknologi, seperti E-Komik, mempermudah penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses, yang tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain membantu pemahaman materi pembelajaran, E-Komik juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi.

Dalam konteks E-Komik, siswa dapat mendiskusikan berbagai elemen cerita, seperti karakter, alur cerita, dan situasi sosial yang ada dalam komik. Diskusi tersebut memungkinkan siswa untuk lebih memahami nilai-nilai sosial, etika, serta hubungan antarindividu dalam konteks sosial. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran materi interaksi sosial, di mana siswa perlu mempelajari berbagai konsep sosial yang kompleks, seperti cara berinteraksi, norma sosial, dan pengaruh sosial, serta hubungan antarindividu. Penelitian oleh (Handayani, 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media kreatif, seperti komik, dapat membantu siswa memahami nilai-nilai sosial dan etika dengan cara yang lebih menarik dan mendalam. Ini sangat penting dalam konteks pembelajaran interaksi sosial, karena siswa dapat mempelajari nilai-nilai tersebut dalam

konteks yang lebih nyata dan aplikatif, yang lebih mudah diterima oleh mereka.

Sebagai contoh, E-Komik memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai situasi sosial melalui cerita-cerita yang ada di dalamnya. Siswa dapat melihat bagaimana karakter dalam komik berinteraksi dengan sesama mereka, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih memahami cara mereka sendiri berinteraksi dengan orang lain. Proses ini memupuk keterampilan sosial dan komunikasi siswa yang sangat penting untuk kehidupan mereka di luar sekolah. Dalam pembelajaran interaksi sosial, selain memahami teori, siswa juga perlu mengetahui bagaimana mengaplikasikan konsep-konsep sosial tersebut dalam kehidupan sehari-hari, dan E-Komik memberikan cara yang menyenangkan dan efektif untuk itu.

Secara keseluruhan, penggunaan E-Komik sebagai media pembelajaran dalam materi interaksi sosial di tingkat SMP dapat memberikan dampak positif bagi siswa dalam berbagai aspek. Tidak hanya dalam membantu pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga dalam meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan sosial mereka.

Desain yang menarik, interaktif, serta relevan dengan perkembangan zaman menjadikan E-Komik sebagai alternatif yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran tradisional. Banyak kali, pembelajaran tradisional membuat siswa merasa kurang tertarik dan tidak terlibat dalam materi yang diajarkan, terutama pada materi-materi yang dianggap kurang relevan atau sulit dipahami. Dengan pendekatan yang lebih kreatif dan kontekstual melalui E-Komik, pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan bagi siswa.

Salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran interaksi sosial adalah cara mengajarkan konsep-konsep yang sering kali abstrak dan tidak langsung terlihat dalam kehidupan sehari-hari siswa. Materi seperti norma sosial, pengaruh teman sebaya, atau cara berinteraksi dalam berbagai situasi sosial mungkin sulit untuk dipahami tanpa pendekatan yang tepat. E-Komik memberikan solusi dengan menyajikan situasi-situasi sosial dalam bentuk cerita visual yang lebih mudah dimengerti. Cerita-cerita ini, yang diilustrasikan dengan gambar dan diiringi teks yang relevan, mampu membawa siswa untuk memahami konsep-konsep sosial melalui pengalaman yang lebih nyata dan langsung. Misalnya, siswa dapat melihat karakter dalam komik yang sedang berinteraksi di sekolah atau rumah, yang memungkinkan mereka untuk mengaitkan situasi tersebut dengan pengalaman mereka sendiri.

Selain itu, E-Komik juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat ikut serta dalam proses pembuatan atau perubahan cerita, yang dapat merangsang kreativitas mereka dalam pembelajaran.

Dengan demikian, E-Komik tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran, tetapi juga sebagai media yang mengasah keterampilan kreatif siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-Komik merupakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Penggunaannya dalam pembelajaran interaksi sosial dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah siswa dalam memahami materi yang lebih kompleks, serta mengembangkan keterampilan sosial mereka. Dengan segala manfaat tersebut, E-Komik dapat menjadi solusi yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pendekatan kreatif dan kontekstual.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian mengenai pengembangan media e-komik untuk materi interaksi sosial bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), dapat disimpulkan bahwa e-komik ini dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru. Dalam pengembangan ini, perhatian utama diberikan pada elemen interaktif dan visual yang menarik siswa kelas VII sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman. Narasi yang mudah dipahami dan elemen cerita yang relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka, e-komik ini juga menawarkan akses yang fleksibel melalui berbagai perangkat, baik di sekolah maupun di rumah.

Proses perancangan e-komik melibatkan beberapa langkah penting, mulai dari pembuatan *storyboard* dan naskah skenario hingga perancangan tata letak dan pemilihan elemen grafis. Salah satu fitur utama yang diintegrasikan adalah kuis interaktif, yang dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Selanjutnya, pengembangan e-komik dilakukan menggunakan aplikasi *Smart App Creator.* Setelah itu, tahap validasi dilakukan oleh para ahli dan penilaian oleh guru bidang studi IPS, yang memastikan bahwa desain dan

fitur media mendukung pembelajaran yang efektif.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa e-komik ini mendapatkan persentase tinggi untuk kelayakan: 85% dari ahli media, 92% dari ahli materi, dan 99% dari guru bidang studi. Evaluasi formatif yang dilakukan memastikan bahwa media ini efektif baik secara teori maupun praktik. E-komik ini juga sesuai dengan teori interaksi sosial dan kurikulum SMP, berkat prosedur pengembangan yang sistematis.

Respons dari siswa pun sangat positif yaitu 90%. E-komik ini dinilai menarik berkat desain visual yang memikat dan fitur interaktif yang ada. Media ini berhasil menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, e-komik ini memenuhi standar konseptual, prosedural, dan praktik yang diharapkan, menjadikannya alat yang efektif dan menarik dalam pembelajaran materi interaksi sosial. Dengan demikian, e-komik ini berhasil memenuhi tujuan penelitian dengan menghasilkan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan bermanfaat bagi siswa SMP dalam memahami materi interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Issue 2). https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1126

Juwairiah, J., Sembiring, D., Kadirun, K., & Rukhmana, T. (2024). Penyuluh Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Animasi Flash Kepada Guru-guru Sekolah Dasar di Kecamatan Nirwana. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, *4*(4), 729–736. https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1334

Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0).* . PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Lestari, M. I. (2024). Hambatan dan tantangan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. *Elementary School Teacher*, *7*(2), 48–58. https://doi.org/10.15294/9wvmet33

Mayer, R., & Roxana, M. (2002). Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Technology*, *14*(1), 87. https://doi.org/10.1023/A:1013184611077

Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck

Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran Konstruktivisme dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, *11*(2), 292–297. https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634

Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2019). The Effect of Interactive Learning Media on Students' Science Learning Outcomes. *Proceedings of the 2019 7th International Conference on Information and Education Technology*, 20–24. https://doi.org/10.1145/3323771.3323797

Sari, N. M. D. K. (2024). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Topik Norma Dan Aturan Dalam Kehidupan Sehari-Hari Untuk Siswa Kelas Iv Sd*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Wahyuni, S., & Konseling, D. (2022). *Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran* (Vol. 4).