

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI MOBILITAS
SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA**



OLEH

INDRI SYARAH

NIM: 2020203887220020

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI MOBILITAS SOSIAL
KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA**



OLEH

**INDRI SYARAH
NIM: 2020203887220020**

Skripsi sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Media E-komik Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa

Nama Mahasiswa : Indri Syarah

NIM : 2020203887220020

Program Studi : Tadris IPS

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Tarbiyah No.4045 Tahun 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : St. Humaerah Syarif, M.Pd (.....)

NIP : 199001152023212041

Pembimbing Pendamping : Jumaisa, M.Pd (.....)

NIP : 199411112019032020

Mengetahui;

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfan, M.Pd

NIP. 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media E-komik Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa.

Nama Mahasiswa : Indri Syarah

NIM : 2020203887220020

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.2719/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2025

Tanggal Kelulusan : 17 Juli 2025

Disahkan Oleh Komisi Penguji:

St. Humaerah Syarif, M.Pd.	(Ketua)	(.....)
Jumaisa, M.Pd.	(Sekretaris)	(.....)
Andi Aras, M.Pd.	(Anggota)	(.....)
Fajriyani, M.Si.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

✓ Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Mufah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan atas ke hadirat Allah Swt. Berkat rahmat, hidayah, taufik dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri IAIN Parepare.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih dalam proses penyusunan skripsi ini kepada keluarga tercinta yaitu Ayahanda Syahrudin tahir dan Ibunda Nadira yang telah mendidik, membesarkan, dan mendoakan penulis dengan tulus sehingga penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik di waktu yang tepat.

Penulis juga ingin mengucapkan banyak terima kasih terkhusus St. Humaerah Syarif, M.Pd pada selaku dosen pembimbing utama, dan Jumaisha, M.Pd selaku dosen pembimbing pendamping dengan segala bimbingan yang telah diberikan mulai dari awal penyusunan hingga akhir dari skripsi ini. Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M. Ag., selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. Zulfah, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya yang telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi Mahasiswa.
3. Bapak Fuad Guntara, M.Pd selaku Ketua program studi ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang telah mengarahkan dan memberi saran kepada Mahasiswa.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan terkhusus dosen Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang selama ini telah mendidik penulis hingga dapat menyelesaikan studi.

5. Jajaran staf administrasi Fakultas Tarbiyah yang telah banyak membantu mulai dari proses menjadi mahasiswa sampai pengurusan berkas ujian penyelesaian studi.
6. Haeruddin S.Pd. kepala sekolah SMP Negeri 1 Suppa, telah menerima dan membantu penulis dalam penelitian.
7. Ibu Ratih Hayani S.Pd., guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Suppa mengucapkan terima kasih atas bantuannya selama penelitian.
8. Kepada saudara dan saudari penulis evi syarah dan dian syarah, penulis mengucapkan terimakasih atas dukungan mereka.
9. Sahabat-sahabat penulis seperti hariyanti, Darma, Nanda, dan Nurfaida penulis mengucapkan terima kasih atas dukungannya.

Penulis juga ingin menyampaikan penghargaan kepada semua individu yang telah memberikan bantuan, baik secara moral maupun materi, dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT. menilai setiap kebaikan yang telah dilakukan sebagai amal jariyah, serta memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Parepare, 23 Juni 2025 M
27 Dzulhijjah 1446 H

Penulis,



Indri Syarah
NIM:2020203887220020

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indri Syarah
NIM : 2020203887220020
Tempat, tanggal lahir : Marauleng, 04 Januari 2002
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Tadris IPS
Judul Skripsi : Pengembangan Media E-komik Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa saya melakukan duplikat, tiruan, plagiat, atau karya ini dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 23 Juni 2025 M
27 Dzulhijjah 1446 H
Penyusun,



Indri Syarah
NIM:2020203887220020

ABSTRAK

Indri syarah. *Pengembangan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa.* (dibimbing oleh St. HumaerahSvarif dan Jumaisa).

Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Suppa masih menghadapi tantangan, terutama rendahnya minat belajar peserta didik sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik akibat metode pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang optimal. Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah tradisional, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang interaktif dan monoton. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media e-komik materi "Mobilitas Sosial" untuk kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa guna meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media e-komik yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media e-komik dikembangkan menggunakan aplikasi Pixton dan Canva. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket respon guru dan peserta didik, serta tes (*pre-test* dan *post-test*). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media.

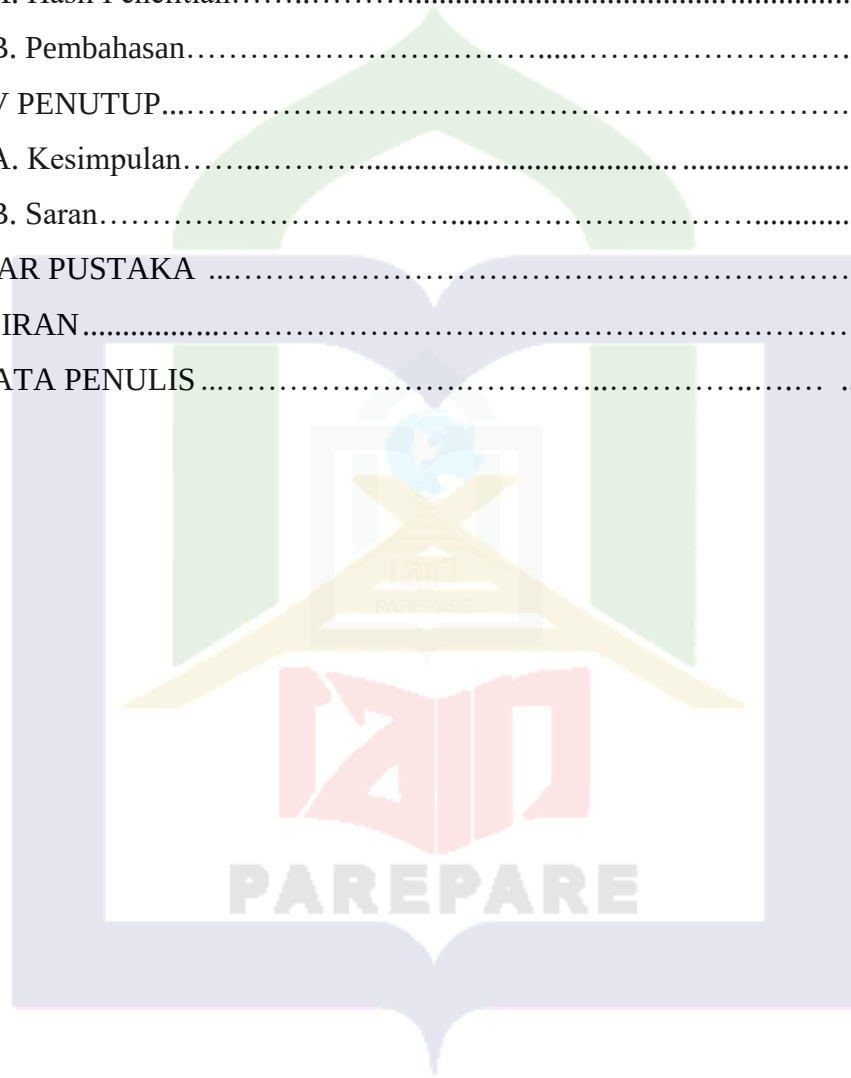
Media e-komik dinyatakan valid oleh para ahli (media dan materi) dengan persentase validitas 93,63% untuk aspek media dan 87,5% untuk aspek materi. Media juga dinilai praktis oleh guru (90%) dan peserta didik (83,62%). Hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media e-komik, dengan skor N-gain sebesar 0,64 (efektivitas sedang). Kesimpulannya, media e-komik layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik dan pemahaman peserta didik terhadap materi Mobilitas Sosial.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, E-Komik.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	11
B. Tinjauan Teori.....	14
C. Karangka Pikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
B. Subjek Penelitian.....	30
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
D. Prosedur Pengembangan.....	31

E. Responden.....	48
F. Instrumen Penelitian.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Hasil Penelitian.....	66
B. Pembahasan.....	116
BAB V PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN.....	V
BIODATA PENULIS	..LXXVII



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Relevan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Tertulis	12
3.1	Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan untuk peserta didik kelas VIII D	50
3.2	Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan untuk Guru IPS kelas VIII D	52
3.3	Kisi-kisi Instrumen Analisis Karakteristik Peserta didik	53
3.4	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	55
3.5	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	56
3.6	Angket Respon Guru	57
3.7	Angket Respon Peserta Didik	59
3.8	Skor Penilaian Validasi Ahli	62
3.9	Kriteria Interpretasi Kelayakan	63
3.10	Skor Penilaian Kepraktisan	64
3.11	Kriteria Interpretasi Kepraktisan	64
3.12	Kriteria Interpretasi Efektivitas	65
4.1	Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	77
4.2	Perbandingan Sebelum revisi dan Setelah revisi	91

	produk e-komik oleh validator ahli media dan materi	
4.3	Validator E-komik	95
4.4	Hasil Validasi ke-1 Ahli Media I	96
4.5	Hasil Validasi ke-2 Ahli Media I	97
4.6	Komentar dan Saran dari Ahli Media I	100
4.7	Hasil Validasi ke-1 Ahli Media II	100
4.8	Hasil Validasi ke-2 Ahli Media II	101
4.9	Komentar dan Saran dari Ahli Media II	103
4.10	Hasil Keseluruhan Validasi Media	104
4.11	Hasil Validasi ke-1 Ahli Materi I	105
4.12	Hasil Validasi ke-2 Ahli Materi I	106
4.13	Komentar dan Saran dari Ahli Materi	108
4.14	Hasil Validasi Ahli Materi II	109
4.15	Komentar dan Saran dari Ahli Materi II	111
4.16	Hasil Keseluruhan Validasi Materi	111
4.17	Hasil Rata-Rata Persentase Dari 4 Ahli Media Dan Ahli Materi	112
4.18	Hasil Penilaian Respon Guru	113
4.19	Hasil Penilaian Peserta Didik	113
4.20	Hasil Uji Pre Test dan Post Test Media Pembelajaran E-Komik	114
4.21	Kategori Hasil Nilai G	116

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	29
4.1	Tema Komik Digital	83
4.2	Tokoh Komik Digital	83
4.3	tampilan awal pixton	84
4.4	Tampilan login akun	85
4.5	Tampilan halaman pendaftaran	85
4.6	Tampilan dashboard pixton	86
4.7	Tampilan awal pembuatan komik	86
4.8	Tampilan pembuatan <i>background</i>	87
4.9	Tampilan membuat karakter	87
4.10	Tampilan pembuatan pixton	87
4.11	Tampilan pembuatan pixton	87
4.12	Tampilan pembuatan pixton	88
4.13	Tampilan pembuatan balon percakapan	88
4.14	Tampilan akhir pembuatan komik	88

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Pedoman wawancara	VI
2	Hasil Transkrip wawancara	IX
3	Hasil Penilaian Ahli Media	XXII
4	Hasil Penilaian Ahli Materi	XXXIV
5	Hasil Penilaian Respon Guru	XLIII
6	Hasil Penilaian Peserta Didik	XLVI
7	Pedoman Instrumen lembar tes	LI
8	Modul Ajar Mobilitas Sosial	LVIII
9	Surat Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	LXX
10	Surat Rekomendasi Penelitian Dari DPMPTS	LXXI
11	Surat Keterangan selesai meneliti	LXXII
12	Dokumentasi Penelitian	LXXIII
13	Biodata Penulis	LXXVI

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	tha	th	tedan ha
ج	jim	J	je
ح	ha	h	ha (dengan itik di bawah)
خ	kha	kh	kadan ha
د	dal	d	de
ذ	dhal	dh	de dan ha
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	esdan ye

ص	shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	Koma terbalik keatas
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
هـ	ha	h	Ha
ء	hamzah	’	apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (ء) yang diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (’).

b. Vokal

- 1) Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasi sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Fathah	a	a
إ	Kasrah	i	i
أ	Dammah	u	u

- 2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيْ	Fathah danya	ai	a dan i
اُوْ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ: kaifa

حَوْلَ: haula

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ / اِيْ	Fathah dan alifatau ya	ā	a dan garis di atas
إِيْ	kasrah danya	ī	i dan garis di atas
أُوْ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ	:māta
رَمَى	:ramā
قِيلَ	:qīla
يَمُوتُ	:yamūtu

d. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- 1) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- 2) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	:raudah al-jannahatauraudatuljannah
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: al-madīnah al-fāḍilahatau al- madīnatulfāḍilah
الْحِكْمَةُ	: al-hikmah

e. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ـَـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا	:Rabbanā
نَجَّيْنَا	:Najjainā
الْحَقُّ	: al-haqq
الْحَجُّ	: al-hajj
نُعَمَّ	:nu‘ima
عَدُوُّ	:aduwwun

Jika huruf ع bertasydid diakhiri sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (اِ), maka ia transliterasi seperti huruf *maddah* (i). Contoh:

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyyatau 'Araby)

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Alyyatau 'Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam tulisan bahasa Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan oleh garis mendatar (-), contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof ('), hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *Umirtu*

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang di transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibukukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa

Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasikan secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

i. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah* بِاللَّهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī rahmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, alam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzilah fih al-Qur'an Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *IbnuRusyd, Abū al-Walīd Muhammad* (bukan: *Rusyd, Abūal-Walid MuhammadIbnu*)

Naşr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: *Abū Zaid, Naşr Ḥamīd* (bukan: *Zaid, Naşr Ḥamīd Abū*)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahū wa ta‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دون	=	بدون مكان
صهع	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
خ	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds [dari kata editors] jika lebih dari satu editor), karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- Et al.: “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenisnya.
- Terj. :Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. :Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkla seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu usaha yang direncanakan untuk memberikan lingkungan dan proses belajar agar peserta didik bisa dengan aktif memberikan pengembangan pada potensinya pada sebagian aspek contohnya kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang berguna bagi individu maupun kelompok.¹ Pendidikan adalah salah satu pengembangan upaya terencana secara sadar dan disengaja dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan individu. Dengan demikian, pendidikan dapat dijelaskan sebagai upaya atau proses untuk mengubah perilaku dan sikap manusia guna meningkatkan pengetahuan mereka melalui berbagai metode pengajaran seperti pelatihan, bimbingan, dan tindakan yang mendidik. Sebagaimana firman Allah SWT. dalam QUR'AN SURAH Al-Alaq: 1-5

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Terjemahnya:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah,
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.²

¹ Abd Rahman *et al*, Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. (Al UrwatulWutsqa: Kajian Pendidikan Islam). (2022).

² Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Banten: Forum Pelayan Al-Qur'an. 2013. h. 281.

Pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan selalu mengacu pada kurikulum yang berlaku. Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan tertentu. Lembaga pendidikan merupakan salah satu lembaga formal yang menjadikan kurikulum sebagai acuan dan patokan dalam kegiatan pembelajaran.³

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, karena segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta didik di mana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar.⁴

Media pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan melibatkan peserta didik baik secara mental maupun dalam aktivitas nyata. Agar pembelajaran terjadi dengan efektif, materi yang disajikan melalui media tersebut harus dirancang secara sistematis, sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang baik. Selain itu, media pembelajaran harus menyenangkan dan mampu memberikan pengalaman yang memuaskan serta memenuhi kebutuhan personal peserta didik. Dengan cara ini, media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik secara optimal.⁵

³ Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, Ed. Revisi (Jakarta: Rajawali Pers, 2015).

⁴ Rohani. Media Pembelajaran. UIN Sumatra Utara. (2019).

⁵ Hasan, Muhammad. "Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran Media pembelajaran." (2021).

Dalam proses pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Suppa, ditemukan tiga permasalahan utama yang menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal, yaitu rendahnya minat belajar peserta didik, kurangnya penggunaan media pembelajaran, serta proses pembelajaran yang cenderung pasif.⁶

Permasalahan pertama yaitu rendahnya minat belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajar mereka. Berdasarkan fakta di lapangan, peserta didik tampak kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung. Mereka kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, tidak antusias dalam menyelesaikan tugas, dan mudah terdistraksi oleh hal-hal lain di luar pembelajaran. Guru IPS mengungkapkan bahwa peserta didik merasa pelajaran IPS membosankan karena hanya disampaikan secara lisan tanpa variasi media yang menarik. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar mereka pun rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Solusinya, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti e-komik, yang mampu menarik perhatian peserta didik melalui visualisasi dan cerita yang kontekstual.

Permasalahan kedua adalah kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa didukung media visual seperti gambar, video, atau alat bantu pembelajaran lainnya. Padahal, dalam pembelajaran IPS yang memuat konsep-konsep sosial dan geografis, media sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi secara konkret. Ketiadaan media menyebabkan pembelajaran

⁶ Adip Wahyudi, "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips," *Jurnal Education Social Science* (2022)

terasa monoton dan kurang membangkitkan motivasi belajar. Solusinya, guru perlu dilatih dan didorong untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti e-komik digital yang mudah diakses dan dirancang menggunakan aplikasi sederhana, namun mampu menyajikan materi dengan lebih menarik dan efektif.

Permasalahan ketiga yang ditemukan adalah proses pembelajaran yang cenderung pasif. Selama proses pembelajaran, peserta didik lebih sering hanya mencatat dan mendengarkan tanpa dilibatkan dalam aktivitas interaktif seperti diskusi kelompok atau presentasi. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga peserta didik tidak dilatih untuk berpikir kritis maupun menyampaikan ide. Solusi dari permasalahan ini adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran aktif dan partisipatif yang dipadukan dengan media pembelajaran menarik. Penggunaan media e-komik dapat dijadikan titik awal diskusi atau aktivitas kelompok yang memicu keaktifan peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Permasalahan-permasalahan tersebut selaras dengan kondisi di lapangan yang menunjukkan rendahnya nilai dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, guru IPS perlu menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik. Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mampu menyampaikan materi secara lebih konkret dan menarik, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Terutama pada pelajaran IPS, penggunaan ilustrasi atau gambar sangat dibutuhkan untuk menjelaskan materi yang bersifat abstrak, seperti konsep geografi dan sosial. Dengan bantuan media visual, peserta didik akan lebih mudah memahami materi,

membentuk ingatan yang lebih lama, dan meminimalkan tingkat keabstrakan pemikiran.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa para guru di SMP Negeri 1 Suppa masih belum secara efektif menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hasil observasi dan wawancara memperkuat bahwa sebagian besar guru masih bergantung pada metode ceramah tradisional tanpa memanfaatkan media secara optimal. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, hasil belajar menjadi rendah, dan proses pembelajaran terasa monoton serta kurang interaktif. Padahal, media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, bukan untuk menggantikan metode yang ada, tetapi untuk memperkaya dan memperkuat penyampaian informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari media pembelajaran juga menjadi hambatan tersendiri. Banyak guru yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital dan aplikasi edukatif dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kaku dan satu arah, sehingga peserta didik tidak dilibatkan secara aktif. Jika hal ini dibiarkan terus-menerus, maka akan berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif peserta didik. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Mengatasi hal tersebut, diperlukan adanya inovasi dan kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran agar prosesnya lebih menarik dan peserta didik

dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik saat ini adalah media e-komik. E-komik merupakan media visual naratif yang menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk cerita, sehingga mampu menyampaikan materi dengan cara yang lebih komunikatif, menarik, dan menyenangkan. E-komik tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara visual, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran melalui cerita yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Dengan keunggulan tersebut, media e-komik menjadi alternatif solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar, kurangnya penggunaan media, serta pasifnya peserta didik dalam pembelajaran.

E-komik bukan hanya sekadar alat bantu visual, melainkan sebuah media pembelajaran yang mampu memadukan unsur edukatif dan hiburan dalam satu sajian yang utuh. Kombinasi antara ilustrasi visual, narasi yang mengalir, dan penyampaian informasi yang ringkas membuat e-komik sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPS yang sarat akan konsep-konsep sosial dan dinamika masyarakat. Kehadirannya diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar serta mengaktifkan peran peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.⁷

Sejalan dengan hal tersebut, komik sebagai bentuk dasar dari e-komik dapat dipahami sebagai kartun yang menggambarkan karakter dan memainkan suatu cerita dalam urutan-urutan gambar yang saling berkaitan, dengan tujuan utama menghibur dan menyampaikan pesan secara visual. Komik didukung oleh unsur visual yang

⁷ Payanti. "Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif". *Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(April), (2022).

kuat untuk menyampaikan pesan, arti, dan makna, sehingga terjadi komunikasi visual antara pesan yang disampaikan dan imajinasi pembaca. Dalam versi digitalnya, e-komik hadir sebagai media visual interaktif yang menyajikan rangkaian gambar dan simbol dengan susunan tertentu untuk menyampaikan informasi secara lebih mudah dipahami dan populer.⁸

Salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ditemukan di lapangan, seperti kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, rendahnya minat belajar peserta didik, serta kecenderungan peserta didik yang pasif selama pembelajaran, adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian Kurniawan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga sebesar 66,8%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran memiliki kontribusi signifikan dalam mendukung keberhasilan pendidikan.

Namun, permasalahan lain yang kerap ditemukan di lapangan adalah kurangnya kreativitas guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya minat membaca peserta didik. Oleh karena itu, dalam upaya mengatasi kedua permasalahan tersebut, peneliti merencanakan untuk meneliti penggunaan media berbasis komik sebagai alternatif pembelajaran. Media komik dipilih karena memiliki potensi untuk menarik minat belajar peserta didik melalui kombinasi elemen visual dan naratif yang menyenangkan. Selain itu, media komik juga diyakini mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang

⁸ Aan Arwati, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Dalam Pembelajaran IPS", jurnal Keilmuan dan Pendidikan Dasar. (2013).

lebih mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran serta meningkatkan minat belajar dan membaca peserta didik secara efektif.⁹

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran yang menarik dan edukatif dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Media pembelajaran memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran agar tercapai pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien. Perlunya media pembelajaran untuk menyampaikan informasi belajar salah satunya dapat menggunakan e-komik yang terintegrasi materi pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat menyampaikan partisipasi aktif antara pendidik dan peserta didik. E-komik merupakan bacaan bergambar yang memiliki keterkaitan disetiap bagian-bagian gambarnya. E-komik dapat digunakan sebagai media belajar IPS yang memuat materi IPS yang disajikan dan dikemas dengan menarik membuat peserta didik tidak bosan saat mempelajarinya. Sehingga peneliti tertarik mengambil penelitian dengan judul pengembangan media e-komik materi mobilitas sosial kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa.¹⁰

⁹ Kurniawan., Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156. (2018)

¹⁰ Rahayu Kismawati, Tias Ernawati, and Puji Hariati Winingsih, "Pengembangan E-komik Berbasis Heyzine Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP," *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 6, no. 3 (2022)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media e-komik materi mobilitas sosial menggunakan model pengembangan ADDIE kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa?
2. Bagaimana kevalidan media e-komik materi mobilitas sosial kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa?
3. Bagaimana kepraktisan media e-komik materi mobilitas sosial kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa?
4. Bagaimana efektivitas media e-komik materi mobilitas sosial kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media e-komik materi mobilitas sosial kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa.
2. Untuk mengetahui kevalidan media e-komik materi mobilitas sosial kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media e-komik materi mobilitas sosial kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa.
4. Untuk mengetahui efektivitas media e-komik materi mobilitas sosial kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis:

Adapun kegunaan teoritis dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan yang berguna untuk penelitian dan mengembangkan ilmu pengetahuan terkhusus yang berkaitan dengan peningkatan minat belajar peserta didik.
- b. Hasil penelitian ini dapat disajikan sebagai dasar dalam pengembangan pengetahuan tentang media e-komik.

2. Kegunaan Praktis:

Kegunaan secara praktis dalam penelitian ini pada bidang pendidikan sebagai berikut:

- a. Bagi Peserta Didik
Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam bidang studi IPS.
- b. Bagi Pendidik
Memberikan wawasan bagi pendidik pentingnya pembelajaran IPS berbasis media e-komik.
- c. Bagi Sekolah
Menemukan solusi untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam bidang studi IPS.
- d. Bagi Peneliti
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman bagi penulis serta dapat berguna dan menjadi bahan untuk mengetahui pemanfaatan media e-komik dalam pembelajaran IPS memengaruhi minat belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Yusiana dan Sukma Perdana Prasetya. Pada tahun 2022 dalam jurnal artikel yang berjudul “Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS”. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yaitu *analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, and *Evaluate*. Metode uji kelayakan menggunakan angket yang diberikan kepada validasi materi dan validasi media. Desain penelitian menggunakan One Group Pretest Posttes yaitu kelas 7A dan 7B. Teknik uji efektivitas melalui uji normalitas, uji paired sample T-test, dan uji N-gain. sil uji lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media e-comic efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Minto Santoso dan Luthfia Amalia Syafrida. Pada tahun 2023 dalam jurnal artikel yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic dalam Peningkatan Literasi Peserta didik SMP pada Pembelajaran PPKn”. Penelitian ini menjelaskan pengembangan media e-comic guna meningkat literasi peserta didik sehingga menghasilkan pemahaman atas konsep pembelajaran yang diajarkan, utamanya dalam pembelajaran PPKn di SMP. Model ADDIE dipilih sebagai bagian pendekatan research and developmen dalam penelitian ini. Hasil validasi produk yang dibuat dan isi materi memperoleh nilai rerata sebesar 87% dan 85%, hal ini menunjukkan bahwa media atau produk layak digunakan. Hasil

¹¹ Ulfa Yusiana and Sukma Perdana Prasetya, “Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS,” *Dialektika:Pendidikan IPS* 1, no. 1 (2022).

pengembangan ini diujicobakan di SMP Wiyata Dharma dengan subjek penelitian adalah peserta didik dan siswi kelas VIII.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu Kismawati, dkk. Pada tahun 2022 dalam jurnal artikel yang berjudul “Pengembangan E-komik Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-komik berbasis heyzine flipbook pada materi sistem pencernaan bagi peserta didik kelas VIII SMP. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, *Design*, develop, dan disseminate. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, angket kelayakan, dan angket respon peserta didik. Hasil respon peserta didik pada uji keterbacaan terhadap E-komik diperoleh nilai rata-rata sebesar 91% dengan kriteria sangat baik (SB). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa E-komik Berbasis Heyzine flipbook pada Materi Sistem Pencernaan bagi peserta didik Kelas VIII SMP layak digunakan dalam pembelajaran IPA Kelas VIII SMP.¹³

Tabel 2.1 Relevan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Tertulis

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS	Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan	• Pada penelitian terdahulu hanya berfokus pada hasil belajar

¹² Minto Santoso and Luthfia Amalia Syafrida, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Peningkatan Literasi Siswa SMP Pada Pembelajaran PPKn,” *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual* 7, no. 4 (2023).

¹³ Rahayu Kismawati, Tias Ernawati, and Puji Hariati Winingsih, “Pengembangan E-komik Berbasis Heyzine Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP,” *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 6, no. 3 (2022).

		media berbasis digital e-komic, Pembelajaran IPS	• Penelitian yang akan dilakukan menggunakan 2 aplikasi dalam pembuatan komik yaitu pixton dan canva • Penelitian yang akan dilakukan hanya berfokus pada 1 materi yaitu mobilitas sosial kelas VIII D
2	Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic dalam Peningkatan Literasi Siswa SMP pada Pembelajaran PPKn	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama meneliti tentang Pengembangan media e-comic, menggunakan pendekatan <i>research and Development</i>.	• Pada penelitian yang akan dilakukan Mata pelajaran hanya berfokus pada IPS. • Pada penelitian terdahulu berfokus untuk meningkatkan literasi siswa • Penelitian yang akan dilakukan menggunakan 2 aplikasi dalam

			pembuatan komik yaitu pixton dan canva
3	Pengembangan E-komik Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama meneliti tentang Pengembangan media e-comic, dan menggunakan heyzine menjadi flipbook	• Penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan 4D - Penelitian yang akan dilakukan menggunakan 2 aplikasi dalam pembuatan komik yaitu pixton dan canva

B. Tinjauan Teori

1. Penelitian dan Pengembangan

a. Defenisi Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang menggunakan sebuah kajian yang bersifat sistematis dalam melakukan suatu pengembangan dan pemvalidasian suatu karya atau produk yang dimanfaatkan dalam suatu bidang ilmu. Contoh produk yang dihasilkan atau dikembangkan antara lain bahan pembelajaran untuk guru, media pembelajaran, materi pembelajaran, dan sistem pengelolaan suatu pembelajaran.

b. Model-model Pengembangan

Dalam penelitian *Research and Development* (R&D), terdapat beberapa model prosedur pengembangan yang umum digunakan oleh para peneliti. Berikut ini adalah beberapa model prosedur pengembangan yang sering diterapkan:

1. Model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*)

Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) dan terdiri dari empat tahapan yaitu : (1) *Define*: Identifikasi kebutuhan dan perumusan tujuan. (2) *Design*: Perancangan produk yang akan dikembangkan. (3) *Develop*: Pembuatan dan pengujian produk. (4) *Disseminate*: Penyebarluasan produk dan evaluasi di lapangan.

2. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*)

Model ADDIE adalah model yang fleksibel dan sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran: (1) *Analysis*: Menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran. (2) *Design*: Merancang media atau produk sesuai dengan hasil analisis. (3) *Development*: Mengembangkan produk berdasarkan desain. (4) *Implementation*: Implementasi produk di lapangan. (5) *Evaluation*: Evaluasi produk untuk perbaikan dan peningkatan.

3. Model Borg and Gall

Model ini merupakan model R&D yang lebih kompleks, dikembangkan oleh Borg and Gall (1983), dan terdiri dari sepuluh langkah: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi. (2) Perencanaan. (3) Pengembangan draf awal produk. (4) Uji coba awal. (5) Revisi hasil uji coba.

(6) Uji coba lapangan. (7) Penyempurnaan produk. (8) Uji coba lapangan utama. (9) Revisi akhir. (10) Diseminasi dan implementasi.

4. Model Dick and Carey

Model ini dirancang khusus untuk pengembangan sistem pembelajaran. Tahapannya meliputi: (1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran. (2) Menganalisis kebutuhan pembelajaran dan konten. (3) Mengidentifikasi tujuan dan penilaian. (3) Merancang strategi pembelajaran. (4) Pengembangan bahan ajar. (5) Merancang dan melakukan evaluasi formatif dan sumatif.

5. Model Plomp

Dikembangkan oleh Tjeerd Plomp, model ini terdiri dari lima fase: (1) *Preliminary Investigation*: Investigasi awal dan identifikasi kebutuhan. (2) *Design*: Desain produk. (3) *Realization/Construction*: Realisasi atau pengembangan produk. (4) *Test, Evaluation, and Revision*: Pengujian, evaluasi, dan revisi produk. (5) *Implementation*: Implementasi produk di lapangan.

6. Model Kemp

Model ini mengintegrasikan aspek perancangan instruksional dengan tahapan pengembangan produk: (1) Mengidentifikasi masalah dan tujuan. (2) Menganalisis karakteristik siswa. (3) Merumuskan tujuan pembelajaran. (4) Merancang kegiatan dan strategi belajar. (5) Menyusun materi ajar dan evaluasi.

7. Model Waterfall

Model ini mengikuti pendekatan linier atau berurutan, yang cocok untuk pengembangan perangkat lunak dan media digital: (1) *Requirement Analysis*: Mengumpulkan kebutuhan. (2) *System Design*: Merancang sistem. (3) *Implementation*: Mengembangkan produk. (4) *Testing*: Menguji produk. (5) *Deployment*: Implementasi produk. (6) *Maintenance*: Pemeliharaan.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut teknologi dan komunikasi pendidikan (*association of education and communication technology/AECT*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.¹⁴

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik, yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Gerlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam

¹⁴ Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3 no 1 (2015).

proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁵

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, dan komputer. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.¹⁶

¹⁵ I Putu Gde Caesar Renddy Wicaksana. "Pengembangan E-komik dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Minat belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia". Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Genesha. Vol. 7 No.2. (2019).

¹⁶ Muhammad Reizal Muhaimin, "Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata. (2023),

Penelitian ini media yang dipakai adalah media digital atau media elektronik. Ini merupakan bentuk media yang disampaikan secara elektronik melalui internet atau perangkat digital seperti komputer, tablet, atau ponsel cerdas. Sebagai media digital, e-komik memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan cerita dan gambar kepada pembaca secara online. Oleh karena itu, e-komik dapat diakses dan dinikmati secara daring melalui berbagai platform dan aplikasi yang tersedia.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebagian besar manfaat media pembelajaran bisa dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

1) Mempermudah guru bagi kekhususan tugasnya

Media pembelajaran apabila diaplikasikan secara benar mampu menjadi solusi dari kekurangan guru pada pengajaran, baik kelihaian menjelaskan materi pembelajarannya. Berdasarkan telaah teknologi pembelajaran bahwasanya pemakain media bagi pembelajaran bisa:

- a) Membangkitkan pembuatan makna pembelajaran yang digunakan, sebab ia mampu meningkatkan pemahaman pembelajaran dengan cepat terhadap materi yang dipelajari, sehingga dengan itu akan bermanfaat bagi penggunaan masa dengan efektif, dan mengurangi masalah guru yang bersangkutan.
- b) Menolong peserta didik mengembangkan keahlian mental agar mengerti maka berdasarkan kemampuan analisisnya. Peningkatan kemampuan analisis dan akal ini adalah salah satu tujuan pembelajaran.

- c) Memudahkan peserta didik agar kreatif mendesain program pendidikannya, untuk itulah pengembangan makna pembelajaran mampu dirancang dengan baik.
- d) Menolong menyampaikan makna-makna pembelajaran melalui materi ilmu bantu yang saling berhubungan terhadap materi pembelajaran dipaparkan.
- e) Memudahkan peserta didik mentransfer makna-makna pembelajaran dengan patuh atau konsisten, sebab keutamaan pembahasan tidak salah dari yang sudah digunakan dan dapat diulang secara berkala. Hal itu bisa berbeda jika makna-makna pembelajaran itu dihantarkan dengan metode ceramah.

2) Mempermudah Peserta Didik

Pengunaan beranekaragam media pembelajaran yang dipilih dengan benar dan bermanfaat agar menolong peserta didik dalam hal sebagai berikut :

- a) Tambah meningkatnya daya pengertian pada materi pembelajaran
- b) Mampu mempercepat daya cerna peserta didik pada suatu hal yang diajarkan
- c) Menambah tingkat berfikir, tingkah laku dan psikomotor seseorang dengan mengkhusus mengenai makna-makna pengajaran yang diajarkan.
- d) Meningkatkan kekuatan pola pikir peserta didik, akibat karakteristik media pembelajaran memiliki daya rangsangan yang lebih baik.
- e) Menolong peserta didik mengerti dengan luas materi pembelajaran yang diajarkan, untuk itu pengetahuan pada inti pembahasan yang diajarkan dapat sempurna dan berarti.

- f) Menjelaskan pengalaman langsung yang telah dialami peserta didik dalam kesehariannya.
- g) Mampu menstimulus kegiatan psikis peserta didik agar mengerti materi pembelajaran aspek-aspek psikis seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berfikir, fantasi, intelegensi dan lainnya mampu dibangkitkan dengan media pembelajaran yang baik dalam memilihnya.¹⁷

c. Prosedur Pemilihan Media

Mencari dan memilih media demi kepentingan pembelajaran seharusnya melihat atau berpatokan pada ciri seperti berikut :¹⁸

- 1) Keterkaitan terhadap target belajar, maknanya media pembelajaran dipilih dengan asas fungsi pengajaran yang sudah ditentukan. Target pembelajaran didalamnya terdapat konsep pemahaman, penggunaan, identifikasi, perlunya diaplikasikan media tersebut.
- 2) Dorongan mengenai pokok komponen pengajaran: maknanya bahan pengajaran yang karakteristiknya nyata, prinsip, konsep dan pengembangan perlu membutuhkan peran media hingga gampang dimengerti peserta didik.
- 3) Kelancaran memperoleh media: maknanya media yang dibutuhkan gampang didapat, paling tidak gampang diproduksi oleh guru ketika mengajar. Media grafis biasanya mampu diproduksi guru dengan pengeluaran minim, selain sederhana dan praktis pemakaiannya.
- 4) Kecakapan guru untuk memanfaatkannya: berbagai macam media, membutuhkan ketentuan pokok yaitu guru mampu memakainya pada struktur

¹⁷ Muhammad Ramli, Media dan Teknologi Pembelajaran, Cetakan I (IAIN Antasari Press,2014).

¹⁸ Dani Ardiyanto, “Pengembangan Media E-Comic Pembelajaran Pai Untuk Siswa Smp N 3 Jatiagung,” 2022.

pembelajaran. Bentuk dan tujuan yang diinginkan tidak pada mediannya, namun akibat dari pengaplikasian pada guru ketika munculnya kegiatan belajar peserta didik terhadap lingkungannya. Hadirnya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, jika guru tidak mampu menggunakannya pada proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pengajaran.

- 5) Terperolehnya masa dalam pemakaiannya: untuk itu media ini mampu berdampak baik bagi para peserta didik sepanjang pengajaran berlangsung.
- 6) Selaras pada tingkat analisa didik: memilah media pengajaran sebaiknya selaras pada tingkat keinginan analisa peserta didik, akibatnya arti yang terdapat di dalamnya mampu dimengerti oleh peserta didik. Menampilkan grafik yang isinya data dan angka atau keperluan berupa persen untuk peserta didik kelas-kelas bawah tidak memiliki faedahnya. Sebaiknya pada unsur gambar atau poster. Seperti itupula diagram yang menyatakan alur keterkaitan sebuah prinsip hanya mampu diterapkan untuk peserta didik yang sudah mempunyai tingkatan analisis yang baik.

Pemakain media pembelajaran sebaiknya dipakai pada kondisi sebagai berikut:

- a) Pemusatan peserta didik terhadap proses pembelajaran telah menurun karena kejenuhan mendengarkan penjelasan guru,
- b) Bahan pembelajaran yang diajarkan guru kurang dimengerti peserta didik,
- c) Kurangnya sumber pembelajaran,

- d) Guru kurang bersemangat dalam menjabarkan bahan pembelajaran lewat pernyataan secara verbal karena terlalu letih dikarenakan sudah mengajar jangka waktu yang lama.¹⁹

3. E-komik

a. Pengertian E-komik

E-komik merupakan media komunikasi visual berupa cerita bergambar yang ringan dan menghibur untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. E-komik juga merupakan suatu bacaan yang banyak dikonsumsi oleh kalangan anak-anak, remaja dan dewasa.²⁰ Soedarso berpendapat bahwa e-komik merupakan sastra bergambar yang menarik sebagai hiburan murahan, namun e-komik termasuk bentuk komunikasi visual intelektual yang mampu menyampaikan sebuah informasi dengan menggunakan bahasa yang universal, mudah dipahami dan selalu diingat.²¹

Menurut Negara e-komik merupakan kumpulan gambar-gambar yang tersusun secara berurutan dan terangkai dalam bingkai-bingkai yang mengungkapkan suatu karakter pada suatu alur cerita yang berfungsi untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca. E-komik secara efektif dapat digunakan dalam meningkatkan pembelajaran karena e-komik membantu peserta didik memahami suatu konsep.²² Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan

¹⁹ Aan Arwati, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Dalam Pembelajaran IPS", jurnal Keilmuan dan Pendidikan Dasar. (2013).

²⁰ M. Susanto, H., Arif, M. Z., Saputro, A. D., Laksana, S. D., & Tajab,, "Komik Digital Reyog Sebagai Upaya Membangun Karakter Religius Anak.", Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman, 2022.

²¹ Sil Purnamasari and Ananda Putra, "Komik Kimia Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Materi Reaksi Reduksi Dan Oksidasi Kelas X SMA", Entalpi Pendidikan Kimia, 2020.

²² Dwi Kristianto and Theresia Sri Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah IPS Kelas IV", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2020.

bahwa e-komik merupakan suatu karya berbentuk media komunikasi visual dengan tampilan yang menarik, disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang mudah dipahami dan selalu diingat oleh pembacanya. Awalnya e-komik dimanfaatkan sebagai penyaji informasi seputar pendidikan.

b. Jenis-Jenis E-komik

Ada beberapa jenis sebagai berikut:

- 1) Buku komik mempunyai alunan gambar-gambar, tulisan dan sebuah cerita yang akan dikemas dalam sebuah bentuk buku yang terdapat sampul dan isi, komik juga biasanya disebut sebagai cerita pendek yang mana di dalamnya mempunyai isi cerita, iklan, dan lain sebagainya.
- 2) Komik novel biasanya berisi cerita yang lebih panjang serta kompilasi yang sangat membutuhkan tingkat berpikir serta yang lebih dewasa untuk pembacanya. Karena isi buku tersebut bias lebih dari 100 halaman.
- 3) Komik potong yang artinya gambar yang akan disusun atau dirangkai dan menjadi sebuah alur cerita pendek. Akan tetapi isi ceritanya tidak hanya terpaku harus selesai disitu akan tetapi bisa juga dijadikan sebuah cerita yang dapat bersambung atau berseri.
- 4) Adapun pembuat komik yang sudah dalam skup penerbit yang telah serius, si penerbit juga akan secara teratur atau berkala (misalnya dalam setiap tahun atau setiap sebulan sekali) akan menerbitkan sebuah buku komik baik itu cerita putus maupun serial.
- 5) Para penggemar membaca komik baik itu komik karikatur maupun komik strip yang dapat mengoleksi atau hasil potongan dari beberapa sumber media

bacaan dimana hasil koleksinya dapat dikumpulkan dan disusun dengan rapih agar menjadi sebuah album.

- 6) Selain media cetak seperti majalah, tabloid dan bulletin, surat kabar, dan media akan tetapi internet juga bias dijadikan sebuah sarana yang mempublikasikan komik-komik.
- 7) Buku instruksi sebuah format komik tidak hanya sedikit dalam panduan atau instruksi yang akan dikemas didalam format komik, yang berbentuk komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Pembaca akan lebih cepat mengerti atau memahami bila akan melihat sebuah alunan gambar dari pada harus membaca dengan prosedur tulisan.²³

c. Karakteristik E-komik

Pada dasarnya, e-komik mempunyai enam karateristik tersendiri yang membedakan dari yang lain, yaitu:

- 1) Cara yang digunakan untuk menggambarkan karakter: Pada pembuatan komik diperlukan adanya suatu karakter. Karakter pada e-komik diperlukan adanya suatu karakter. Karakter pada komik merupakan hal yang utama, berfungsi sebagai pendeskripsi dari sesuatu yang akan dijelaskan didalam e-komik.
- 2) Eksperesi wajah karakter: Pada tahap ini yaitu menentukan eksperesi dari perasaan tokoh karakter yang akan dibuat, seperti eksperesi yang digambarkan ketika terseyum, sedih, marah, atau kaget. Penentuan eksperesi wajah tokoh karakter sangat penting, karena dapat membantu menegaskan apa yang disampaikan oleh tokoh karakter.

²³ Putri Pancar Kasih, Muhaimin Muhaimin, and Bambang Hariyadi, "Pengembangan Media Pembelajaran E-komik IPA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas VIII SMP," *Biodik* 8, no. 1 (2022)

- 3) Balon kata: Pada setiap e-komik, gambar dan kata menjadi unsur utamanya. Kedua unsur ini saling mendeskripsikan satu sama lain. Di dalam kata inilah materi yang akan kita sampaikan akan diletakkan sesuai dengan karakter yang berbicara, sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
- 4) Garis gerak: Pada bagian ini karakter yang digambarkan akan dapat terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- 5) Latar: Menunjukkan konteks materi yang disampaikan dalam e-komik kepada pembaca.
- 6) Panel dalam e-komik dapat dikatakan sebagai urutan dari setiap gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung. Terdapat unsur lain pada karakteristik e-komik yaitu unsur bahasa verbal. Di mana bahasa verbal mungkin saja tidak digunakan dalam setiap komik, namun fungsi bahasa verbal dapat membantu pembaca dalam memahami tema atau bahasan yang sedang dijelaskan dalam e-komik tersebut. Pada e-komik pembelajaran, keseluruhan unsur yang baik dan mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengingat materi yang sedang diajarkan.²⁴

d. Kelebihan dan Kekurangan E-komik

Penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran tentu memberikan banyak manfaat. Adapun kelebihan komik dalam kegiatan pembelajaran menurut Lanti yaitu:

²⁴ E F Sari, N Nugraheni, and Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Peluang Pada Matakuliah Pembelajaran IPS Sd", Prosiding Seminar 2019.

- 1) Dalam penyajiannya, e-komik mempunyai sifat yang sederhana.
- 2) Mempunyai unsur urutan cerita yang memuat informasi atau pesan yang bsar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dipahami.
- 3) Dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.
- 4) Penggunaan bahasa verbal dan non verbal mampu mempercepat pemahaman isi bacaan oleh pembaca, pembaca akan terfokus pada alur ceritanya.
- 5) Eksperesi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional, sehingga menyebabkan pembaca ingin terus membaca hingga selesai.
- 6) Selain digunakan sebagai media pembelajaran e-komik juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar.²⁵

Meskipun mempunyai berbagai kelebihan, sebagai media pembelajaran e-komik juga mempunyai beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Kemudahan dalam membaca e-komik membuat orang malas membaca yang menyebabkan penolakanpenolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- 2) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan adegan kekerasan atau tingkah laku yang sinting (*perverted*).
- 3) Ditinjau dari segi bahasa, e-komik hanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggung jawabkan.²⁶

Pada penelitian ini, e-komik sebagai media pembelajaran IPS adalah e-komik yang dikembangkan untuk membantu dalam proses belajar peserta didik. Isi pada e-komik telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan

²⁵ Nurul Khotimah and Triani Ratnawuri, „Pengembangan E-komik Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas Xi Sma Paramarta 1 Seputih Banyak“, PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 2021

²⁶ Nuriza Siregar and others, „Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Dalam Pembelajaran IPS“, Journal of Mathematics Education and Science, 2.1 (2019).

dicapai. Penggunaan kata-kata atau bahasa telah disesuaikan karena e-komik ini bersifat edukasi. Pemilihan gambar pada komik disesuaikan dengan norma dan bernuansa sopan. Cerita pada e-komik ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga bertujuan memudahkan peserta didik untuk mengaitkan teori materi pelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan rasa ingin tahu sehingga peserta didik penasaran untuk membaca e-komik hingga selesai.²⁷

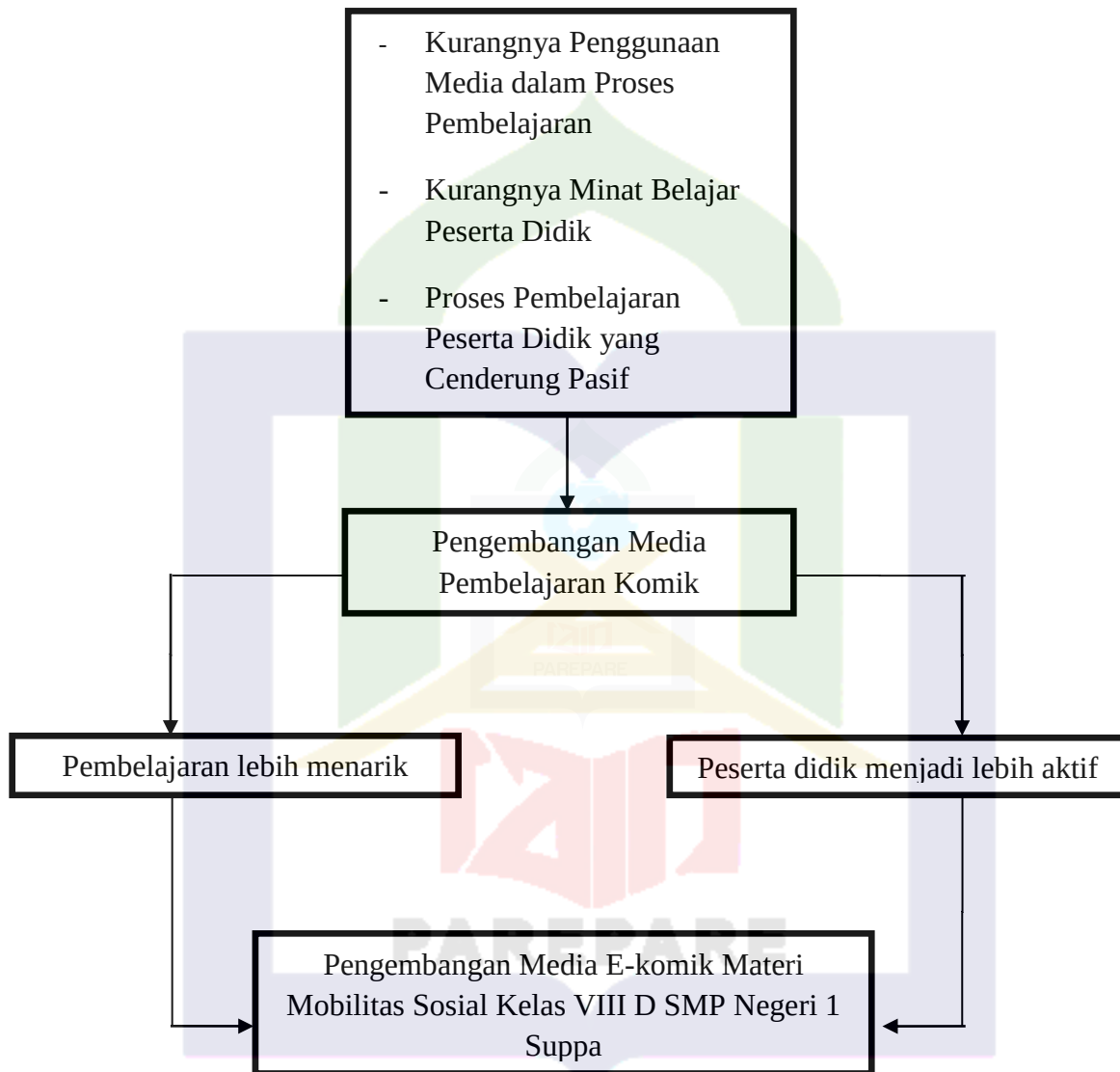
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan pedoman penelitian untuk melaksanakan penelitian dan membantu peneliti untuk fokus pada penelitian yang akan dilakukan. Adapun kerangka pikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Suppa diperoleh beberapa permasalahan umum yang dihadapi tenaga pendidik dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, kurangnya minat belajar peserta didik, dan proses pembelajaran peserta didik yang cenderung pasif. Sehingga hal tersebut akan berdampak pada keaktifan belajar peserta didik. Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media e-komik karena dianggap menarik dan mampu menyesuaikan dengan teknologi saat ini. Adapun tujuan dalam pengembangan media pembelajaran e-komik diantaranya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong peserta didik menjadi lebih aktif. Dengan pengembangan media e-komik materi mobilitas sosial kelas VIII di SMP Negeri

²⁷ Rini Syahnita, "Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Vii Di Smp Ma'arif Batu," *Modul Biokimia Materi Metabolisme Lemak, Daur Asam Sitrat, Fosforilasi Oksidatif Dan Jalur Pentosa Fosfat*, 2021, 6.

1 Suppa diharapkan dapat memberikan pengaruh baik terhadap proses pembelajaran peserta didik.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada pedoman penulisan karya ilmiah yang diterbitkan IAIN Parepare. Metode penelitian dalam buku tersebut, mencakup beberapa bagian, yakni jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, fokus penelitian, jenis dan sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.²⁸

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut sugiyono penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baru serta dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baru serta dapat digunakan dalam menguji keefektifan produk tersebut.²⁹ Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media e-komik. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan memahami materi dan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media e-komik. Aplikasi yang dipakai dalam produksi media komik pada penelitian ini adalah aplikasi Pixton App.

B. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa sebagai subjek penelitian, dengan total sebanyak 29 siswa yang secara langsung terlibat sebagai responden dalam proses pengumpulan data. Seluruh peserta didik

²⁸ Fikri, dkk. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, ed. Andi Nurindah Sari (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023).

²⁹ Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Develoment) (Alfabeta,2015).

tersebut telah mengikuti rangkaian kegiatan penelitian mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga implementasi media pembelajaran, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi nyata di dalam kelas.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian terletak di SMP Negeri 1 Suppa yang beralamat di Jl. Ambo Siraje No.1, Watang Suppa, Kecamatan Suppa, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komik dalam proses pembelajarannya. Selain itu, pemilihan lokasi ini juga dipertimbangkan karena aksesibilitas yang mudah bagi peneliti dalam mengelola waktu dan sumber daya selama proses penelitian. Pertimbangan lainnya adalah adanya dukungan dari pihak sekolah serta kesiapan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang diteliti.

Waktu penelitian dilakukan dengan menggunakan waktu kurang lebih 3 bulan.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang dipilih untuk pengembangan media e-komik materi 'Mobilitas Sosial' kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa karena model ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik secara mendalam, merancang media yang sesuai dengan karakteristik mereka, serta menguji keefektifan media melalui tahap implementasi dan evaluasi. Selain itu, model ADDIE memberikan ruang untuk perbaikan berkelanjutan pada

setiap tahapnya, sehingga media yang dikembangkan dapat benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa di lapangan.³⁰

Pada tahap awal, analisis kebutuhan membantu memahami karakteristik peserta didik, termasuk tingkat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan preferensi mereka terhadap media pembelajaran yang menarik. Dalam hal ini, e-komik dipandang sebagai media yang efektif karena mampu menggabungkan visual menarik dengan narasi edukatif untuk menjelaskan konsep mobilitas sosial. Model ADDIE memfasilitasi proses pengumpulan informasi ini sehingga media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

Selanjutnya, tahap desain dalam model ini memungkinkan perencanaan media secara mendetail. Setiap elemen dalam e-komik, mulai dari ilustrasi, alur cerita, hingga materi yang disampaikan, dirancang dengan tujuan meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik. ADDIE juga memberikan fleksibilitas dalam mendesain media agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII.

Pada tahap pengembangan, ADDIE mendorong pengembang untuk mewujudkan desain menjadi produk nyata dengan tetap memerhatikan kualitas. Dalam hal ini, e-komik diuji agar mampu menyeimbangkan aspek visual dan konten edukatif. Penggunaan model ini memastikan bahwa setiap elemen e-komik yang dikembangkan telah memenuhi standar yang ditetapkan pada tahap sebelumnya.

Tahap implementasi dalam ADDIE memberikan panduan untuk menyampaikan media pembelajaran kepada peserta didik secara efektif. E-komik

³⁰ Rini Syahnita, "Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Vii Di Smp Ma'arif Batu," *Modul Biokimia Materi Metabolisme Lemak, Daur Asam Sitrat, Fosforilasi Oksidatif Dan Jalur Pentosa Fosfat*, 2021.

yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun untuk pembelajaran mandiri peserta didik. Dengan implementasi yang terencana, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai cara untuk meningkatkan minat peserta didik dalam memahami materi yang mungkin sulit jika hanya disampaikan secara konvensional.

Tahap terakhir, evaluasi, menjadi keunggulan utama ADDIE karena memungkinkan adanya proses refleksi terhadap keberhasilan media. Evaluasi dilakukan baik pada setiap tahap pengembangan maupun setelah media diterapkan di kelas. Dengan demikian, pengembang dapat mengidentifikasi kekurangan e-komik dan melakukan perbaikan agar media tersebut lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami materi mobilitas sosial. Model ADDIE dipilih karena kemampuannya untuk mengintegrasikan kebutuhan peserta didik, desain media yang kreatif, proses pengembangan yang terarah, serta implementasi dan evaluasi yang sistematis. Dengan model ini, diharapkan e-komik yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.³¹

Adapun alasan peneliti mengambil model ADDIE pada penelitian ini karena model ADDIE lebih cocok digunakan dibandingkan dengan model lain untuk pengembangan media e-komik materi "Mobilitas Sosial" karena memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, struktur yang sistematis, dan kesesuaian dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Dibandingkan dengan model-model lain seperti Dick and Carey atau ASSURE, ADDIE memiliki beberapa karakteristik yang menjadikannya pilihan terbaik untuk proyek ini.

³¹ Swaditya Rizki, "Pengembangan Bahan Ajar Program Linear berbasis Kontekstual Dan ICT," Jurnal IPS Vol. 5, No (2016): h.139.

Pertama, model ADDIE dirancang dengan pendekatan yang sangat sistematis dan berorientasi pada hasil. Lima tahapan utama dalam ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, memberikan kerangka kerja yang jelas dari awal hingga akhir pengembangan. Struktur ini memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan peserta didik, merancang media sesuai kebutuhan tersebut, serta mengevaluasi efektivitasnya secara berkelanjutan. Model ini sangat fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran, baik untuk media berbasis digital seperti e-komik maupun media lainnya.

Kedua, ADDIE menekankan pentingnya evaluasi pada setiap tahap. Hal ini memberikan keunggulan dibandingkan dengan model lain yang mungkin tidak memberikan perhatian yang sama terhadap evaluasi secara berulang. Dalam pengembangan e-komik, evaluasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan materi mobilitas sosial dengan cara yang dapat dipahami oleh peserta didik kelas VIII. Dengan demikian, model ADDIE membantu meminimalkan risiko kesalahan atau kekurangan dalam produk akhir.

ADDIE memiliki fokus yang kuat pada kebutuhan pembelajaran. Pada tahap analisis, pengembang dapat mengidentifikasi karakteristik peserta didik, gaya belajar mereka, serta tantangan yang mungkin mereka hadapi dalam memahami materi mobilitas sosial. Dengan informasi ini, e-komik dapat dirancang agar sesuai dengan preferensi peserta didik, baik dalam hal konten maupun penyajian visualnya. Dibandingkan dengan model Dick and Carey yang lebih kompleks dalam tahapan-tahapannya, ADDIE memberikan pendekatan yang lebih sederhana dan mudah diikuti, terutama untuk proyek yang berfokus pada pengembangan media tunggal

seperti e-komik. Sedangkan jika dibandingkan dengan model ASSURE, yang lebih berorientasi pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran, ADDIE memberikan cakupan yang lebih luas, tidak hanya pada implementasi tetapi juga pada desain dan pengembangan media itu sendiri. Selain itu model ADDIE Lebih efisien karena tidak terlalu fokus pada tahap penyebaran luas, Hasil dapat langsung diterapkan di lingkungan kelas (skala kecil), dan cocok untuk proyek pembelajaran kelas atau individu sebaliknya pada model 4D membutuhkan waktu lebih lama karena melibatkan penyebaran dan validasi produk secara luas, fokus pada produk pembelajaran yang dapat digunakan secara luas, dan cocok untuk proyek berskala besar dengan target distribusi luas.

Dengan kelebihan-kelebihan tersebut, ADDIE menjadi pilihan yang paling sesuai untuk pengembangan media e-komik ini. Model ini memastikan bahwa setiap langkah dalam proses pengembangan dilakukan secara sistematis, berdasarkan analisis kebutuhan, dan berorientasi pada hasil yang terukur, sehingga media yang dihasilkan dapat memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran.

Beberapa penjabaran tahapan dalam pengembangan model ADDIE dalam penelitian ini yaitu:

1. *Analysis*

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah *Analysis* atau analisis. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran serta penentuan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Tahap analisis merupakan langkah pertama dan terpenting dalam pengembangan model ADDIE. Tujuan utama dari tahap ini adalah memahami masalah yang ada, mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, serta menentukan tujuan pembelajaran. Analisis yang dilakukan pada

tahap ini menjadi fondasi bagi semua tahap selanjutnya, karena keputusan desain dan pengembangan akan bergantung pada data yang dikumpulkan dalam tahap analisis.³²

a. Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik merupakan salah satu tahap penting dalam proses pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran. Tahapan ini dirancang untuk menggali informasi mendalam mengenai kekurangan atau hambatan yang dialami peserta didik, baik dalam memahami materi pembelajaran, menggunakan bahan ajar, maupun dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia. Dengan demikian, analisis kebutuhan peserta didik menjadi landasan awal dalam menentukan langkah pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Analisis kebutuhan peserta didik bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik merasa kesulitan dalam memahami konsep mobilitas sosial yang cenderung abstrak. Melalui tahapan ini, pengembangan media dapat mengidentifikasi topik atau subtopik yang dianggap sulit oleh peserta didik, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, serta preferensi peserta didik terhadap jenis media pembelajaran, seperti e-komik yang bersifat interaktif dan menarik secara visual. Selain itu, tahapan ini juga mencakup identifikasi kekurangan pada media pembelajaran konvensional yang

³² Reyza Ibrahim, Model Pengembangan ADDIE (Surabaya: Jaya Publishing, 2015).

digunakan sebelumnya sehingga pengembangan e-komik dapat mengatasi permasalahan tersebut secara lebih efektif.

Dalam pelaksanaannya, data analisis kebutuhan peserta didik diperoleh melalui metode wawancara. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada peserta didik untuk menggali pengalaman belajar, kesulitan yang mereka hadapi selama proses pembelajaran, serta harapan terhadap media pembelajaran yang ideal. Melalui wawancara ini, pengembangan media dapat memperoleh informasi langsung mengenai topik atau subtopik yang dianggap sulit, pemahaman peserta didik terhadap materi mobilitas sosial, dan preferensi mereka terhadap jenis media pembelajaran yang menarik dan interaktif.³³

b. Analisis kebutuhan guru

Analisis kebutuhan guru merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Langkah ini bertujuan untuk menggali informasi secara mendalam mengenai berbagai tantangan atau kendala yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar, khususnya terkait dengan pemahaman peserta didik terhadap materi, keterbatasan bahan ajar yang tersedia, serta kelemahan dalam metode pembelajaran yang sedang digunakan.

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik guru, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik atau kesulitan peserta didik dalam memahami konsep-konsep

³³ Purwanto Didik, "Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VIII," *Jurnal Pendidikan Sains* 01, no. 1 (2013).

abstrak yang terdapat dalam materi. Selain itu, analisis ini juga bertujuan untuk memperoleh gambaran yang akurat mengenai konteks pembelajaran di kelas, sehingga media yang dikembangkan dapat benar-benar menjawab permasalahan yang ada.

Data dalam analisis kebutuhan guru ini diperoleh melalui wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran. Wawancara ini dirancang untuk mengeksplorasi secara langsung pengalaman guru dalam mengajar, persepsi mereka terhadap efektivitas media pembelajaran yang tersedia, serta harapan mereka terhadap media yang dapat mendukung pemahaman peserta didik. Metode ini dipilih karena mampu menghasilkan data kualitatif yang kaya dan mendalam, serta memungkinkan peneliti untuk menangkap berbagai nuansa permasalahan yang dihadapi guru secara langsung.

Hasil analisis ini nantinya menjadi dasar dalam merancang media e-komik yang tidak hanya relevan dengan kurikulum, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Media e-komik yang dirancang akan mempertimbangkan kebutuhan guru dan peserta didik, serta memuat fitur-fitur yang mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Identifikasi karakteristik peserta didik adalah langkah penting dalam proses pembelajaran, terutama untuk memahami kemampuan, minat, dan kebutuhan peserta didik secara keseluruhan. Karakteristik ini mencakup berbagai aspek, seperti sikap, pengalaman, pengetahuan, gaya belajar, dan

preferensi metode pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik berguna untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kondisi peserta didik.

Tujuan dari analisis karakteristik peserta didik adalah untuk mengidentifikasi gaya belajar yang paling sesuai bagi peserta didik, menentukan bahan ajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, serta memahami aktivitas yang diminati peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan mengenali karakteristik ini, guru dapat mengadaptasi pendekatan pembelajaran agar sesuai dengan keunikan masing-masing individu, sehingga tercipta proses belajar yang lebih personal dan menyeluruh.

Karakteristik peserta didik yang dianalisis mencakup berbagai aspek, seperti usia, tingkat pendidikan, pengalaman belajar sebelumnya, gaya belajar (visual, auditori, atau kinestetik), serta motivasi belajar yang mereka miliki. Misalnya, bagi peserta didik dengan gaya belajar visual dan kinestetik, pendekatan yang memanfaatkan elemen visual seperti gambar, diagram, atau video, serta aktivitas fisik atau praktik langsung, cenderung lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran berbasis teks saja.

Data dalam analisis karakteristik peserta didik ini diperoleh melalui observasi langsung di dalam kelas. Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk cara mereka merespons penjelasan guru, jenis aktivitas yang paling mereka minati, serta media pembelajaran yang paling banyak menarik perhatian. Melalui observasi, guru dapat melihat kecenderungan gaya belajar peserta didik

(seperti visual, auditori, atau kinestetik), tingkat partisipasi dalam kegiatan, serta bagaimana mereka berinteraksi dengan materi ajar. Teknik ini dianggap efektif karena memberikan gambaran nyata mengenai dinamika belajar peserta didik secara kontekstual dan alami.

Identifikasi karakteristik peserta didik menjadi tahap awal yang sangat penting. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik, baik dari segi desain visual, konten, maupun cara penyampaian informasi. Selain itu, analisis ini juga membantu memahami sejauh mana peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri, sekaligus mengeksplorasi sejauh mana media e-komik dapat mendorong interaksi dan diskusi yang konstruktif di antara peserta didik.

Dengan demikian, hasil analisis ini menjadi landasan dalam pengembangan media e-komik yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep mobilitas sosial dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami karakteristik ini, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif bagi setiap individu. Analisis yang mendalam terhadap karakteristik peserta didik juga memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang inklusif dan adaptif, yang mampu memenuhi kebutuhan beragam peserta didik di berbagai konteks pembelajaran.

d. Analisis Kurikulum dan Materi

Analisis kurikulum dan materi merupakan tahapan krusial dalam proses pengembangan media pembelajaran karena berfungsi sebagai dasar untuk menjamin kesesuaian antara tujuan pembelajaran, konten materi, dan karakteristik peserta didik. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, analisis ini tidak hanya mencakup keterkaitan materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), tetapi juga mencerminkan orientasi kurikulum terhadap pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara utuh melalui Profil Pelajar Pancasila.

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui posisi materi dalam struktur kurikulum serta relevansinya terhadap capaian yang diharapkan. Materi yang dianalisis dalam penelitian ini adalah Mobilitas Sosial, yang termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII SMP, khususnya dalam elemen “Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial”. Materi ini memuat konsep-konsep yang berkaitan dengan pergerakan individu atau kelompok dalam struktur sosial, baik secara vertikal maupun horizontal, serta faktor-faktor yang memengaruhinya.

Capaian Pembelajaran (CP) dalam Kurikulum Merdeka pada Fase D menekankan pentingnya peserta didik memahami dinamika sosial masyarakat, termasuk keberagaman dan perubahan sosial yang terjadi di sekitarnya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan tidak hanya mampu memahami konsep mobilitas sosial secara teoretis, tetapi juga mampu menganalisisnya dalam konteks kehidupan nyata di masyarakat sekitar. Materi ini juga diarahkan untuk membentuk sikap empati sosial, toleransi terhadap perbedaan

status sosial, dan kesadaran akan pentingnya kesempatan yang adil bagi seluruh anggota masyarakat.

Selain itu, analisis kurikulum ini juga mencakup Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang menguraikan tahapan berpikir peserta didik secara sistematis, mulai dari memahami konsep dasar mobilitas sosial, mengidentifikasi bentuk-bentuk serta penyebabnya, hingga mengaitkannya dengan fenomena sosial di lingkungan sekitar. ATP disusun secara progresif untuk mendorong peserta didik berpikir kritis, bernalar logis, dan mengembangkan kepekaan sosial sebagai bagian dari nilai-nilai yang ingin ditanamkan dalam Profil Pelajar Pancasila.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa peserta didik kerap mengalami kesulitan dalam memahami materi mobilitas sosial, terutama karena sifatnya yang abstrak dan membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Beberapa istilah dalam materi, seperti “mobilitas horizontal”, “mobilitas vertikal”, “mobilitas intragenerasi”, dan “mobilitas antargenerasi” sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau teks dalam buku pelajaran. Hal ini mengakibatkan rendahnya pemahaman konseptual peserta didik, yang berdampak pada keterbatasan mereka dalam memberikan contoh konkret dari kehidupan sehari-hari.

Selain itu, pendekatan pembelajaran konvensional yang masih dominan di kelas, seperti ceramah dan penggunaan buku teks tanpa visual pendukung, juga menjadi faktor yang membuat peserta didik kurang tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, analisis

materi ini menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang mampu menyajikan materi abstrak dalam bentuk yang lebih konkret, interaktif, dan menarik secara visual.

Salah satu media yang dinilai potensial adalah e-komik karena mampu menyajikan narasi visual yang menggambarkan dinamika mobilitas sosial secara nyata dan kontekstual. Dengan bantuan gambar, dialog, dan alur cerita yang sesuai dengan kehidupan peserta didik, e-komik tidak hanya membantu dalam menjelaskan konsep, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna. Analisis ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang tepat guna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi ajar, serta arah kebijakan Kurikulum Merdeka.

Dengan demikian, analisis kurikulum dan materi ini menjadi landasan penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis e-komik, yang tidak hanya mempertimbangkan aspek substansi materi dan capaian kurikulum, tetapi juga kebutuhan aktual peserta didik di lapangan. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara materi ajar yang kompleks dengan keterbatasan pemahaman peserta didik, serta mendukung terwujudnya pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna.

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Tahapan perancangan merupakan langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dirancang dapat disesuaikan dengan rumusan tujuan pembelajaran yang telah dianalisis sebelumnya. Pada tahap ini, proses perancangan meliputi pemilihan format media,

seleksi jenis media yang sesuai, penyusunan kegiatan belajar, hingga pembuatan produk awal. Dalam penelitian ini, desain e-komik yang dikembangkan sebagai bahan ajar menggunakan platform online bernama Pixton. Pixton adalah sebuah sistem berbasis web yang dirancang untuk mempermudah proses pembuatan komik digital dengan menyediakan berbagai fitur yang lengkap serta template yang menarik. Platform ini menjadi salah satu solusi terbaik dalam kegiatan desain komik karena kemudahannya dalam penggunaan, fleksibilitas, serta ragam elemen yang mendukung kreativitas pengguna.³⁴ Pixton memungkinkan penggunanya untuk mendesain komik secara profesional tanpa harus memiliki kemampuan menggambar manual yang mumpuni. Dengan fitur-fitur seperti karakter yang dapat disesuaikan, latar belakang yang beragam, dan elemen visual interaktif lainnya, Pixton memberikan kemudahan bagi para pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Proses ini relevan dalam pengembangan media e-komik pada materi mobilitas sosial kelas VIII di SMP Negeri 1 Suppa, di mana keberadaan media yang interaktif dan mudah dipahami menjadi aspek penting untuk meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi.

Dalam tahapan perancangan ini, peneliti berfokus pada pembuatan desain awal produk berupa e-komik yang dilengkapi dengan materi mobilitas sosial yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Desain e-komik ini dirancang dengan memperhatikan aspek visual yang menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk membaca dan memahami isi materi. Visualisasi yang interaktif melalui elemen-elemen yang ada di Pixton diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang

34 Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London: Springer Science Business Media, 2016).

menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk memanfaatkan e-modul sebagai bahan ajar utama.

Selain itu, pada tahap perancangan ini, dilakukan juga penyusunan instrumen penelitian untuk mengevaluasi efektivitas media e-komik yang dikembangkan. Hal ini mencakup perencanaan alat evaluasi seperti angket dan lembar observasi yang akan digunakan untuk mengukur respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut. Dengan adanya tahapan ini, diharapkan media e-komik yang dihasilkan tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.³⁵

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media e-komik berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain sebelumnya. Pengembangan ini mencakup proses realisasi ide dan konsep yang telah dirancang menjadi produk e-komik yang siap untuk diuji kelayakannya. Dalam proses pengembangan, dilakukan validasi atau penilaian oleh para ahli untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan materi, dan efektif dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Validator yang dilibatkan meliputi dosen ahli materi, yang menilai kesesuaian konten e-komik, serta dosen ahli media, yang mengevaluasi aspek teknis, estetika, dan kemudahan penggunaan e-komik.³⁶

³⁵ Fitria Hidayat, "Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam 1, no. 1 (2021): 28-37

³⁶ Masif, "Mendidik Karya Lokal Yang Unggul Untuk Pengembangan Matematika Dan Sains," 2014.

Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh validator menjadi acuan penting untuk melakukan revisi. Proses revisi ini bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk e-komik agar lebih optimal dalam mendukung pembelajaran materi mobilitas sosial. Beberapa aspek yang biasanya menjadi fokus dalam tahap revisi meliputi penyesuaian isi materi, perbaikan elemen visual, penyempurnaan tata letak, dan pengoptimalan fungsi interaktif dalam e-komik.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *Development* (Pengembangan) berfokus pada realisasi ide atau desain menjadi produk nyata yang siap digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, aktivitas utama meliputi:

a. Produksi Media

Desain yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya direalisasikan menggunakan perangkat lunak atau teknologi tertentu. Dalam konteks e-komik, proses ini meliputi pembuatan storyboard, pengilustrasian karakter, pewarnaan, dan penambahan elemen teks atau dialog yang mendukung narasi komik.

b. Validasi oleh Ahli

Produk awal hasil pengembangan (prototype) diuji oleh validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media. Ahli materi mengevaluasi aspek keakuratan, kelengkapan, dan relevansi konten dengan kurikulum. Ahli media menilai desain visual, navigasi, interaktivitas, dan daya tarik estetis dari e-komik.

c. Revisi dan Penyempurnaan

Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan atau kelemahan yang ditemukan. Revisi ini memastikan bahwa

produk e-komik tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap pengembangan sangat penting karena menentukan kualitas akhir dari media pembelajaran yang dibuat. Dengan adanya validasi dan revisi, produk yang dihasilkan akan lebih terjamin efektivitasnya dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam topik mobilitas sosial di kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa.

4. *Implementation* (Tahap Penerapan)

Pada tahap ini, dilakukan proses uji coba lapangan sebagai salah satu langkah penting dalam rangka mengetahui tingkat kesesuaian, keberhasilan, dan efektivitas media e-komik yang telah dikembangkan. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran pada materi mobilitas sosial, yang menjadi salah satu topik penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII. Uji coba lapangan dilaksanakan setelah melalui serangkaian proses revisi berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Revisi dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar memenuhi standar kelayakan baik dari aspek pedagogis, estetika, maupun teknis.

Pelaksanaan uji coba dilakukan pada peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa, dengan tujuan utama untuk mengukur tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Aspek kepraktisan ini dievaluasi berdasarkan respons dan tanggapan dari dua pihak, yaitu guru yang menggunakan media e-komik dalam proses pembelajaran dan peserta didik sebagai pengguna langsung. Data mengenai kepraktisan diperoleh melalui pengisian angket oleh guru dan peserta didik, yang dirancang untuk mengevaluasi beberapa aspek, seperti kemudahan penggunaan,

daya tarik visual, relevansi materi, serta kebermanfaatan media dalam mendukung proses belajar peserta didik.

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah *Evaluation* (Evaluasi). Tahap ini berfungsi untuk menilai efektivitas dan kualitas media atau produk yang dikembangkan, dalam hal ini e-komik sebagai media pembelajaran. Proses evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk memastikan bahwa media e-komik yang dirancang telah memenuhi tujuan pembelajaran, relevan dengan materi mobilitas sosial, dan memberikan dampak positif dalam proses belajar peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa.

Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan sepanjang setiap tahapan dalam model ADDIE, yang dikenal sebagai evaluasi formatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan atau kesalahan sejak awal, sehingga dapat dilakukan perbaikan segera pada tahap-tahap seperti analisis kebutuhan, desain media, pengembangan, dan implementasi. Dengan demikian, risiko kesalahan besar pada tahap akhir dapat diminimalkan. Selain itu, pada tahap implementasi, dilakukan evaluasi sumatif atau evaluasi akhir. Evaluasi ini dirancang untuk mengukur tingkat keberhasilan media e-komik setelah diterapkan di kelas.

E. Responden

Pengumpulan data dilakukan kepada responden yang memvalidasi dan responden sebagai subjek uji coba media pembelajaran berbasis komik yang peneliti lakukan. Dalam pengembangan ini responden yang terlibat sebagai berikut:

1. Ahli Materi

Ahli materi adalah seorang ahli yang memberikan penilaian terkait materi yang disajikan dalam media pembelajaran komik. Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru IPS SMP Negeri 1 Suppa dan satu dosen IPS.

2 Ahli Media

Ahli media adalah seorang ahli yang memberikan penilaian terkait kelayakan media pembelajaran komik. Ahli media yang terlibat dalam penelitian ini adalah dua dosen media di IAIN Parepare.

3. Pengguna

Pengguna dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Suppa yang menggunakan media pembelajaran komik. Pengguna terlibat dalam tahap analisis awal, analisis peserta didik dan analisis tugas. Keterlibatan peserta didik diharapkan akan adanya masukan-masukan yang membuat model pembelajaran menjadi lebih baik.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian diartikan sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data. Pengumpulan data-data dapat dilakukan dengan berbagai cara, sumber serta setting.³⁷ Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa:

1. *Analysis*

a) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Instrumen analisis kebutuhan pada tahap pengumpulan data ditujukan kepada peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 1 Suppa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara guna memperoleh informasi secara langsung

³⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: alfabeta,2013).

mengenai kebutuhan belajar dalam pembelajaran IPS. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, serta untuk menggali harapan mereka terhadap media pembelajaran yang dapat membantu dalam memahami materi. Untuk memperkuat hasil analisis kebutuhan di sekolah, peneliti menyusun kisi-kisi wawancara yang digunakan sebagai panduan dalam menggali data dari peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 1 Suppa.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan untuk peserta didik kelas VIII D

No	Aspek yang Digali	Indikator yang Diukur	Nomor Pertanyaan
1	Pengalaman peserta didik menggunakan media dalam pembelajaran	Pengalaman menggunakan berbagai jenis media pembelajaran	1, 2, 3, 4
2	Ketertarikan terhadap media yang menarik	Persepsi peserta didik terhadap media belajar yang dianggap menarik	5, 6, 7
3	Kebutuhan akan media yang menyenangkan	Harapan peserta didik terhadap media yang membuat belajar lebih menyenangkan	8, 9, 10
4	Ketersediaan dan penggunaan media di kelas	Media yang tersedia dan digunakan oleh guru saat pembelajaran	11, 12, 13
5	Minat terhadap media visual (komik/e-komik)	Minat peserta didik terhadap media seperti gambar, cerita,	14, 15, 16

		dan komik digital	
6	Pemahaman peserta didik terhadap materi IPS	Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, khususnya materi mobilitas sosial	17, 18
7	Kesiapan dan harapan terhadap media baru	Harapan peserta didik terhadap media baru seperti e-komik dalam pembelajaran	19, 20

Sumber : Nurul Hilmiyah, 2022

b) Analisis Kebutuhan Guru

Instrumen analisis kebutuhan pada tahap pengumpulan data ditujukan kepada peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 1 Suppa serta digunakan untuk mendukung analisis kebutuhan guru dalam proses pembelajaran IPS. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara untuk memperoleh informasi langsung mengenai pengalaman belajar di kelas, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengidentifikasi tantangan yang muncul selama pembelajaran berlangsung, terutama dalam menyampaikan materi agar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Wawancara ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang kondisi pembelajaran dan menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang lebih efektif. Peneliti juga menyusun kisi-kisi wawancara sebagai panduan dalam pengumpulan data agar prosesnya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan untuk Guru IPS kelas VIII D

No	Aspek yang Digali	Indikator	Nomor Soal
1	Ketersediaan bahan ajar	Ketersediaan buku, LKS, media	1, 2
2	Kesulitan guru saat mengajar	Kendala dalam menyampaikan materi	3, 4, 5
3	Pemahaman peserta didik terhadap materi	Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi	6, 7, 8
4	Media pembelajaran yang digunakan	Jenis media yang biasa digunakan guru	9, 10
5	Efektivitas media yang digunakan	Apakah media yang digunakan sudah efektif	11, 12
6	Kebutuhan terhadap media baru	Kebutuhan guru akan media baru dan inovatif	13, 14
7	Kendala teknis dan non-teknis	Hambatan sarana, waktu, atau lainnya	15, 16
8	Kreativitas dan inovasi guru	Inisiatif guru dalam membuat atau menggunakan media	17, 18
9	Harapan terhadap media pembelajaran	Harapan guru terhadap media yang ideal	19, 20

Sumber : Nurul Hilmiyah, 2022

c) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk memahami kondisi, kebutuhan, serta gaya belajar peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 1 Suppa dalam proses pembelajaran IPS. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di dalam kelas untuk mengamati perilaku belajar peserta didik, tingkat

keaktifan, kemampuan berkomunikasi, serta respons terhadap materi dan media pembelajaran yang digunakan. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai cara peserta didik merespons pembelajaran, termasuk hambatan yang mereka hadapi dalam memahami materi. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai dasar dalam menyesuaikan pengembangan media pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik. Peneliti juga menyusun instrumen observasi yang memuat indikator-indikator penting guna memastikan proses pengamatan berjalan terarah dan mencerminkan kondisi sesungguhnya di dalam kelas.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Analisis Karakteristik Peserta didik

No.	Indikator Perilaku	Aspek yang Diamati
1.	Peserta didik tampak tertarik ketika guru menjelaskan menggunakan gambar atau visual	Respon peserta didik terhadap penggunaan media visual seperti gambar/skema
2.	Peserta didik lebih aktif saat kegiatan diskusi kelompok daripada saat mendengarkan ceramah	Partisipasi peserta didik dalam aktivitas kolaboratif
3.	Peserta didik lebih memahami materi saat diberikan contoh nyata kehidupan sehari-hari	Kemampuan peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi
4.	Peserta didik mudah bosan saat hanya membaca buku teks	Perhatian peserta didik saat pembelajaran menggunakan bahan ajar konvensional
5.	Peserta didik lebih semangat saat	Antusiasme peserta didik terhadap

	belajar menggunakan video atau komik digital	media pembelajaran berbasis teknologi
6.	Peserta didik kesulitan memahami materi abstrak jika tidak diberi ilustrasi	Tingkat pemahaman peserta didik terhadap konsep mobilitas sosial tanpa bantuan visual
7.	Peserta didik bertanya atau memberi tanggapan saat materi dikaitkan dengan kehidupan nyata	Inisiatif peserta didik dalam diskusi saat materi disampaikan secara kontekstual
8.	Peserta didik menunjukkan preferensi terhadap aktivitas praktik atau simulasi	Pilihan peserta didik terhadap metode pembelajaran berbasis aktivitas
9.	Peserta didik lebih fokus saat pembelajaran interaktif	Konsentrasi peserta didik saat terlibat dalam pembelajaran yang melibatkan interaksi
10.	Peserta didik tampak kesulitan mengikuti pembelajaran jika tanpa media tambahan	Hambatan belajar yang muncul saat media pembelajaran tidak digunakan

Sumber : Nurul Hilmiyah, 2022

2. Development

a) Lembar Validasi Ahli Media

Instrumen lembar validasi media yakni merupakan angket validasi media yang didalamnya terdapat beberapa pernyataan mengenai aspek media, dan penyajian. Instrumen ini difungsikan untuk mendapatkan data tentang penelitian dan pendapat validator mengenai media pembelajaran yang dibuat sehingga

menjadi petunjuk dan acuan dalam memperbaiki media. Berikut kisi-kisi instrumen validasi ahli media:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	a. Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik					
		b. Penumbuhan motivasi belajar					
2	Penggunaan Media	a. Mudah dan aman digunakan					
		b. Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana					
		c. Media dapat digunakan dalam jangka panjang menggantikan alat peraga					
3	Tampilan Media	a. <i>Design</i> media menarik					
		b. Tampilan detail materi					
		c. Komposisi tampilan Warna Kontras					
		d. Keseimbangan ukuran (gambar, tulisan dan animasi)					
		e. Kejelasan pada bahasa					
		f. Keserdahanaan (Rapi, Teratur dan Tidak Tercampur dengan bahasa yang tidak perlu)					
Jumlah							

Sumber : Chrisyarani (2018)

b) Lembar Validasi Ahli Materi

Instrumen lembar validasi media yakni merupakan angket validasi materi yang didalamnya terdapat beberapa pernyataan mengenai aspek materi, dan penyajian. Instrumen ini difungsikan untuk mendapatkan data tentang penelitian dan pendapat validator mengenai media pembelajaran yang dibuat sehingga menjadi petunjuk dan acuan dalam memperbaiki media. Berikut kisi-kisi instrumen validasi ahli materi :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas isi/Materi	a. Ketelitian materi					
		b. Ketepatan materi					
		c. Keteraturan dalam penyajian materi					
		d. Ketepatan dalam tingkat detail materi					
		e. Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami					
		f. Materi jelas dan spesifik					
2	Penggunaan Media	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran					
		b. Sesuai dengan aktivitas pembelajaran					

		c. Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran					
		d. Sesuai dengan karakteristik peserta didik					
3	Tampilan	a. Kejelasan bahasa yang digunakan					
	Media	b. Keterbacaan tulisan/teks					
Jumlah							

Sumber : Chrisyarani (2018)

3. Implementation

a) Angket Respon Guru

Angket respon guru ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemenarikan dan kepraktisan dari media pembelajaran komik pada mata pelajaran ips. Dimana respon dari guru digunakan untuk menentukan seberapa praktis media pembelajaran tersebut. Berikut ini kisi-kisi dari instrumen angket respon guru.

Tabel 3.6 Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media e-komik mudah digunakan dalam proses pembelajaran.					
2	E-komik mempermudah saya dalam menjelaskan materi kepada peserta didik.					
3	E-komik tidak membutuhkan waktu yang lama untuk dipersiapkan sebelum pembelajaran.					

4	Media e-komik membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.					
5	E-komik memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan.					
6	Penggunaan e-komik tidak memerlukan perangkat yang rumit.					
7	E-komik dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik di rumah.					
8	Saya merasa terbantu dengan adanya media e-komik dalam pengajaran.					
9	Penggunaan e-komik cocok untuk hampir semua materi pelajaran.					
10	Media e-komik membantu dalam penilaian pemahaman peserta didik.					
11	E-komik meningkatkan interaksi peserta didik selama proses belajar.					
12	Media e-komik membuat peserta didik lebih fokus pada materi.					
13	E-komik membantu mengurangi kebosanan peserta didik saat pembelajaran.					
14	Media e-komik dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya.					
15	E-komik mempermudah saya untuk menyusun materi pembelajaran secara visual.					

16	Media e-komik tidak membutuhkan banyak biaya untuk diimplementasikan.					
17	E-komik membantu peserta didik dalam mengingat konsep-konsep penting.					
18	Penggunaan e-komik menghemat waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran.					
19	E-komik mempermudah peserta didik belajar mandiri di rumah.					
20	Media e-komik mendorong peserta didik untuk lebih aktif mencari informasi tambahan terkait materi.					
Jumlah						

Sumber : Suhailah (2021)

b) Angket Respon peserta didik

Angket respon peserta didik ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemenarikan dan kepraktisan dari media pembelajaran komik pada mata pelajaran ips. Respon yang diperoleh dari peserta didik digunakan untuk melihat seberapa menarik media pembelajaran tersebut. Berikut ini kisi-kisi dari instrumen angket respon peserta didik.

Tabel 3.7 Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media e-komik mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran.					

2	E-komik memudahkan saya memahami materi pelajaran.					
3	E-komik membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.					
4	Saya merasa lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui e-komik.					
5	Media e-komik membantu saya mengingat isi materi pelajaran lebih lama.					
6	E-komik tidak memerlukan banyak perangkat atau aplikasi yang rumit untuk diakses.					
7	Saya dapat membaca e-komik dengan nyaman kapan saja, termasuk di rumah.					
8	Penggunaan e-komik membantu saya untuk fokus selama belajar.					
9	Saya lebih mudah belajar mandiri menggunakan e-komik dibandingkan dengan media lainnya.					
10	E-komik membuat saya lebih bersemangat untuk belajar.					
11	Penggunaan e-komik membantu saya memahami materi yang sulit dengan lebih baik.					
12	E-komik memungkinkan saya untuk belajar dengan lebih santai tanpa mengurangi pemahaman materi.					
13	Saya merasa lebih kreatif dan terinspirasi dalam belajar saat menggunakan e-komik.					

14	Media e-komik membantu saya menyiapkan diri untuk ujian atau ulangan.					
15	Penggunaan e-komik mendorong saya untuk lebih tertarik pada materi pelajaran.					
16	Media e-komik cocok untuk digunakan pada berbagai mata pelajaran.					
17	E-komik membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.					
18	Saya merasa lebih percaya diri dengan pemahaman saya setelah belajar menggunakan e-komik.					
19	E-komik membantu saya menyusun ulang pemahaman materi dengan cara yang sederhana dan jelas.					
20	Saya berharap penggunaan media e-komik dapat diteruskan dalam pembelajaran ke depannya					
Jumlah						

Sumber : Suhailah (2021)

4. Evaluation

a) Lembar Tes

Instrumen lembar tes merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur seberapa efektif media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini, instrumen tes dibuat dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda berjumlah 20 nomor dengan materi yang sesuai dengan yang terdapat didalam media pembelajaran tersebut. Lember tes ini diberikan kepada peserta

didik sebelum penggunaan media (*PreTest*) dan sesudah penggunaan media (*PostTest*).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut :³⁸

1. Teknik Analisis Hasil Validasi Media dan Validasi Materi

Mulanya peneliti membuat lembar validasi yang berisikan beberapa karakteristik penilaian seperti pernyataan. Kemudian validator menjawab dengan mengisi tanda centang dalam kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.8 Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Sumber : Anwar Sanusi (2017)

Produk hasil uji Validasi yang tergambar pada lembar validasi media kemudian dianalisis memakai rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

³⁸ Ihda Nur Rahmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quantum Learning Pokok Bahasan Keseimbangan Kimia Untuk Peserta Didik SMA Kelas XI" (FMIPA UNY, 2014) h. 182.

Keterangan :

P = Angka Persentase Data Angket

f = Jumlah Skor yang Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

Selanjutnya hasil persentase validasi media itu bisa dikualifikasikan pada kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan didapatkan kesimpulan mengenai kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < X \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < X \leq 80\%$	Valid
$40\% < X \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < X \leq 40\%$	Tidak Valid
$0\% \leq X \leq 20\%$	Sangat tidak Valid

Sumber : (Arikunto, 2009: 35)

2. Teknik Analisis Kepraktisan Media (Respon peserta didik dan Guru)

Media e-komik bisa dinyatakan memenuhi kriteria kepraktisan jika guru dan peserta didik memberikan respon positif mengenai penggunaan media e-komik dalam pelaksanaan pembelajaran. Berikut rumus untuk menghitung nilai rata-rata responden:³⁹

$$R = \frac{\sum P}{n}$$

³⁹ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D," Bandung : Alfabeta Bandung, 2013, 49.

Keterangan :

R = Rata-rata nilai

$\sum P$ = Jumlah nilai

n = Banyaknya responden

Tabel 3.10 Skor Penilaian Kepraktisan

Skor	Keterangan
5	Sangat Kuat
4	Kuat
3	Cukup Kuat
2	Tidak Kuat
1	Sangat Tidak Kuat

Sumber : Masriyah 2006

Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Kepraktisan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < X \leq 100\%$	Sangat praktis
$60\% < X \leq 80\%$	Praktis
$40\% < X \leq 60\%$	Cukup praktis
$20\% < X \leq 40\%$	Tidak praktis
$0\% \leq X \leq 20\%$	Sangat tidak praktis

Sumber : (Ridwan, 2013)

3. Teknik Analisis Hasil Tes / Efektivitas

Analisis terhadap keefektifan media e-komik dilakukan dengan menggunakan data hasil belajar peserta didik melalui perhitungan skor gain ternormalisasi (N-Gain). Teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat

peningkatan hasil belajar IPS peserta didik setelah menggunakan media e-komik, dibandingkan dengan sebelum perlakuan (pretest). Penilaian efektivitas tidak hanya dilihat dari ketercapaian nilai KKM, tetapi juga dari seberapa besar peningkatan yang terjadi. Untuk mengetahui kategori peningkatan hasil belajar (tinggi, sedang, rendah, atau tidak ada peningkatan), maka digunakan analisis skor gain ternormalisasi (N-Gain), yang dihitung dengan rumus sebagai berikut.⁴⁰

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 3.12 Kriteria Interpretasi Efektivitas

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$G > 0,70$	Efektivitas Tinggi
$0,30 \leq G \leq 0,70$	Efektivitas Sedang
$G < 0,30$	Efektivitas Rendah
$G = 0$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 < G \leq 0$	Terjadi Penurunan

Sumber : (Salimah R, 2018)

Keterangan apabila nilai G berada pada angka diatas 0,70 maka dinyatakan berkategori efektivitas tinggi, apabila nilai G berada pada angka diatas 0,30-0,70 maka dinyatakan berkategori efektivitas sedang, apabila nilai G berada pada angka dibawah 0,30 maka dinyatakan berkategori efektivitas rendah, dan apabila nilai G setara dengan 0 maka dinyatakan tidak terjadi peningkatan (tidak efektif), serta apabila G berada pada angka dibawah 0 sampai dengan -1 maka dinyatakan mengalami penurunan (sangat tidak efektif).

⁴⁰ Rohmatus Salimah dan Mulyani, Pengaruh Penerapan Strategi Everyone is a Teacher Here Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kweden kembar Mojokerto, Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar 6.13.2018. h.2351-2352

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah menghasilkan media e-komik berbasis materi mobilitas sosial untuk kelas VIII di SMP Negeri 1 Suppa. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

1. Proses Pengembangan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial Menggunakan Model Pengembangan ADDIE Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa

a. *Analysis* (Tahap Analisis)

1) Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui secara mendalam mengenai kondisi, pengalaman belajar, serta harapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS, khususnya pada materi mobilitas sosial. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung kepada peserta didik kelas VIII di salah satu SMP negeri. Wawancara ini bertujuan menggali informasi tentang efektivitas media pembelajaran yang selama ini digunakan, hambatan yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi, serta bentuk media yang mereka harapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik merasa bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan bersifat konvensional. Media yang paling sering digunakan adalah

buku paket pelajaran, papan tulis, dan presentasi PowerPoint. Beberapa peserta didik menyatakan bahwa sesekali guru menampilkan video dari YouTube, namun penggunaannya tidak rutin dan hanya dilakukan jika ada waktu atau fasilitas tersedia. Media berbasis visual dan naratif seperti komik atau animasi edukatif belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas. Hal ini dikuatkan dari pernyataan dari salah satu peserta didik yaitu putri hatika menyampaikan pendapatnya:

Selama saya belajar di kelas, saya sudah pernah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti buku paket, LKS, papan tulis, dan PowerPoint. Media-media tersebut memang cukup membantu, tetapi terkadang terasa membosankan karena tampilannya kurang menarik. Saya jarang sekali menggunakan media seperti komik atau video animasi selama proses pembelajaran. Padahal saya lebih suka belajar melalui gambar atau cerita karena terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Menurut saya, jika materi disampaikan dengan media yang menarik seperti komik, saya akan lebih antusias dalam belajar dan lebih cepat memahami isi pelajaran.⁴¹

Ketika ditanya mengenai media pembelajaran yang paling membantu dalam memahami materi, sebagian besar peserta didik menyebut video pembelajaran karena adanya kombinasi visual, suara, dan animasi yang membuat materi lebih mudah dimengerti. Buku teks dianggap terlalu kaku dan sulit dipahami jika dibaca sendiri tanpa bantuan guru. Hal ini dikuatkan dari pernyataan dari salah satu peserta didik mengungkapkan:

Menurut saya, media yang paling membantu saya dalam memahami materi pelajaran adalah video pembelajaran. Ketika saya hanya membaca buku teks, sering kali saya merasa kesulitan untuk memahami isi materi karena bahasanya terlalu panjang, formal, dan kadang membingungkan. Saya harus membaca berulang kali agar bisa benar-benar mengerti. Tapi berbeda halnya kalau saya menonton video pembelajaran—penjelasannya lebih singkat, jelas, dan biasanya disertai dengan gambar atau animasi yang memudahkan saya untuk membayangkan dan mengerti isi materi. Selain itu, saya bisa mengulang

⁴¹ Putri Hatika, Peserta Didik Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa, 4 Januari 2025

bagian-bagian yang belum saya pahami dengan mudah. Jadi, dengan menonton video, saya merasa proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, serta saya lebih cepat paham dibandingkan hanya membaca buku.⁴²

Khusus pada materi *mobilitas sosial*, peserta didik mengaku mengalami kesulitan dalam memahami istilah seperti mobilitas vertikal, horizontal, dan antargenerasi. Istilah tersebut dianggap abstrak dan membingungkan jika hanya disampaikan dalam bentuk teks. Hal ini dikuatkan dari pernyataan dari peserta didik mengatakan:

Saya merasa cukup sulit belajar materi mobilitas sosial, apalagi karena banyak istilah-istilah baru seperti mobilitas vertikal dan mobilitas horizontal yang terdengar mirip tapi ternyata berbeda maknanya. Kadang saya bingung membedakan keduanya, karena penjelasannya hanya berupa teks tanpa disertai gambar, ilustrasi, atau cerita yang mempermudah pemahaman. Kalau ada contoh nyata atau visual seperti gambar komik, mungkin saya bisa lebih cepat mengerti. Belajarnya jadi terasa berat kalau hanya membaca saja tanpa bantuan media yang menarik. Saya jadi kurang semangat karena tidak tahu harus membayangkan seperti apa bentuk mobilitas itu dalam kehidupan sehari-hari.⁴³

Dalam wawancara juga terungkap bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media pembelajaran berbasis cerita dan gambar seperti komik. Mereka menganggap bahwa belajar melalui komik terasa seperti membaca cerita, bukan membaca pelajaran, sehingga lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Salah satu peserta didik menyampaikan pendapatnya:

Saya pribadi lebih suka belajar kalau materinya disampaikan lewat cerita yang dilengkapi dengan gambar, seperti komik. Menurut saya, media pembelajaran berbentuk komik itu jauh lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan dengan teks biasa. Kalau pelajaran disampaikan dalam bentuk komik, saya jadi bisa mengikuti alur ceritanya dengan lebih mudah dan merasa seperti sedang membaca cerita, bukan sedang belajar. Karena ada gambar-gambarnya juga, saya

⁴² Diva Indriyani, Peserta Didik Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa, 4 Januari 2025

⁴³ Putri Hatika, Peserta Didik Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa, 4 Januari 2025

jadi bisa membayangkan situasinya dan lebih mudah memahami serta mengingat isi pelajaran tersebut. Jadi, saya merasa komik bisa membantu saya belajar lebih cepat dan menyenangkan.⁴⁴

Ketika ditanya apakah mereka tertarik mencoba komik digital (e-komik) sebagai media belajar, mayoritas peserta didik menyatakan ketertarikan yang tinggi. Mereka menganggap media ini modern, mudah diakses melalui HP, dan tampak lebih menarik dibandingkan media cetak konvensional. Hal ini dapat dikuatkannya dari pernyataan dari salah satu peserta didik:

Saya mau banget coba belajar pakai e-komik. Kalau bisa dibuka lewat HP atau komputer, saya bisa belajar kapan aja, baik di rumah maupun di sekolah. Menurut saya, belajar pakai media seperti itu pasti lebih menyenangkan dibandingkan membaca buku pelajaran biasa yang kadang membosankan. Apalagi kalau gambarnya warna-warni dan ada ceritanya, pasti lebih seru dan gampang dipahami. Cerita dalam e-komik juga bisa membantu saya membayangkan situasi yang dijelaskan dalam materi, jadi saya tidak cepat bosan. Saya juga merasa bisa lebih cepat mengerti kalau pembelajarannya menarik dan tidak cuma tulisan panjang saja.⁴⁵

Kesimpulan Dari keseluruhan hasil wawancara, tampak bahwa peserta didik secara umum menginginkan media pembelajaran yang mampu menjembatani antara kebutuhan kognitif dan minat belajar mereka. Mereka membutuhkan media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun ketertarikan dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media yang bersifat visual, interaktif, dan naratif seperti e-komik sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini yang telah akrab dengan teknologi digital.

Berdasarkan temuan ini, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat kebutuhan nyata untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPS,

⁴⁴ Diva Indriyani, Peserta Didik Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa, 4 Januari 2025

⁴⁵ Putri Hatika, Peserta Didik Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa, 4 Januari 2025

khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti mobilitas sosial. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis e-komik menjadi salah satu alternatif yang dinilai tepat dan relevan. Media ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dalam IPS, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong partisipasi aktif peserta didik, serta mendukung pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik secara menyeluruh melalui pendekatan-pendekatan tersebut, pengembangan dapat memastikan bahwa e-komik yang dirancang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi mobilitas sosial, memfasilitasi gaya belajar yang beragam, serta memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini penting agar media e-komik yang dihasilkan tidak hanya menjadi sarana belajar yang informatif, tetapi juga menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

2) Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui secara mendalam mengenai kondisi pembelajaran, pengalaman mengajar, serta pandangan dan harapan guru terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran IPS, khususnya pada materi mobilitas sosial. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung dengan guru IPS kelas VIII di salah satu SMP negeri. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai media pembelajaran yang selama ini digunakan, kesulitan yang dihadapi dalam

menyampaikan materi, serta jenis media yang diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru IPS masih mengandalkan media konvensional dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang paling sering digunakan adalah buku paket, papan tulis, dan PowerPoint. Guru menyampaikan bahwa sesekali ia menggunakan video pembelajaran dari YouTube, namun penggunaannya tidak rutin dan tergantung pada ketersediaan perangkat seperti LCD proyektor. Tidak tersedia media khusus yang dirancang untuk mendukung pembelajaran IPS, apalagi media interaktif seperti animasi atau komik digital. Guru menyatakan:

Saya biasanya menggunakan ceramah, diskusi kelompok, dan presentasi PowerPoint dalam menyampaikan materi. Media tersebut cukup membantu, terutama untuk menjelaskan poin-poin penting. Kadang saya juga menggunakan video dari internet sebagai penunjang pembelajaran, meskipun harus saya cari sendiri karena tidak ada sumber resmi dari sekolah. Sayangnya, sekolah belum menyediakan media pembelajaran yang khusus dirancang untuk materi tertentu, seperti mobilitas sosial. Padahal materi ini cukup kompleks dan memerlukan media yang bisa menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang abstrak.⁴⁶

Guru juga menjelaskan bahwa salah satu kesulitan yang paling sering dihadapi adalah ketika harus menjelaskan konsep-konsep abstrak, seperti mobilitas sosial vertikal, horizontal, atau struktural. Menurutnya, peserta didik kesulitan memahami konsep tersebut karena tidak memiliki pengalaman langsung, dan media pembelajaran yang tersedia tidak mampu menggambarkan konsep tersebut secara konkret. Ia menuturkan:

Peserta didik saya sering kali mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan konseptual, seperti topik mobilitas sosial dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ketika saya

⁴⁶ Ratih Hayani, Guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP Negeri 1 Suppa, 4 Januari 2025

menjelaskan secara verbal atau hanya menggunakan teks dalam buku pelajaran, banyak di antara mereka yang terlihat bingung dan kurang mampu menangkap makna dari materi tersebut. Saya perhatikan bahwa mereka akan lebih mudah memahami apabila materi disampaikan melalui media yang memuat unsur visual, seperti gambar, ilustrasi, atau cerita-cerita kontekstual yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sayangnya, media pembelajaran seperti itu masih sangat terbatas, khususnya yang relevan dengan konteks sosial di sekitar lingkungan peserta didik. Sebagai guru, saya merasa tantangan terbesar adalah bagaimana menyampaikan materi dengan pendekatan yang menarik, menyenangkan, dan sekaligus bermakna, namun tetap sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital saat ini.⁴⁷

Dari sisi fasilitas, guru mengungkapkan bahwa sarana penunjang pembelajaran masih sangat terbatas. Meskipun sekolah memiliki LCD dan speaker, penggunaannya harus berbagi antar kelas dan tidak selalu dalam kondisi optimal. Selain itu, tidak tersedia gudang media pembelajaran atau perpustakaan digital yang bisa digunakan sebagai sumber bahan ajar tambahan.

Guru juga menyampaikan bahwa ia belum pernah menggunakan media berbasis visual naratif seperti komik atau animasi edukatif dalam pembelajaran IPS. Namun, setelah melihat contoh media serupa di mata pelajaran lain, guru menyatakan ketertarikannya untuk mencoba media tersebut, terutama jika dirancang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Ia mengatakan:

Saya pribadi belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk e-komik sebelumnya, baik saat belajar di sekolah maupun dalam kegiatan belajar mandiri di rumah. Namun, menurut saya, jika memang ada komik yang isinya memuat materi pelajaran IPS dan disajikan dalam bentuk cerita yang menarik, tentu saya akan sangat tertarik untuk menggunakannya. Saya membayangkan jika materi seperti mobilitas sosial, interaksi sosial, atau dinamika masyarakat dijelaskan melalui alur cerita yang ringan dan visual yang mendukung, pasti akan lebih mudah dipahami. Apalagi jika e-komik tersebut bisa diakses dengan mudah melalui perangkat seperti handphone atau bisa ditampilkan di layar kelas, tentu akan sangat membantu dalam proses

⁴⁷ Ratih Hayani, Guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP Negeri 1 Suppa, 4 Januari 2025

pembelajaran. Media seperti ini menurut saya bisa membuat belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.⁴⁸

Ketika ditanya mengenai harapan terhadap media pembelajaran, guru menyampaikan bahwa media ideal adalah media yang bersifat visual, mudah digunakan, dan mampu membangun keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru juga berharap ada pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengakses dan mengembangkan media digital. Ia menambahkan:

Saya ingin dilatih membuat media seperti komik digital, video pendek, atau infografis. Menurut saya, media-media semacam itu sangat menarik dan cocok digunakan dalam pembelajaran, apalagi untuk siswa-siswa sekarang yang lebih menyukai hal-hal visual dan interaktif. Kalau ada medianya, apalagi yang sudah siap pakai dan bisa langsung digunakan di kelas, itu sangat membantu. Hal ini karena saya sendiri tidak punya banyak waktu untuk membuat media pembelajaran dari awal, mengingat beban tugas mengajar yang cukup padat setiap harinya. Jadi, pelatihan atau penyediaan media siap pakai akan sangat meringankan beban guru sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.⁴⁹

Berdasarkan keseluruhan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa guru mengalami berbagai kendala dalam proses pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi yang abstrak tanpa dukungan media yang memadai. Guru membutuhkan media pembelajaran baru yang bersifat visual, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini yang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Media yang ideal adalah media yang mampu membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Berdasarkan temuan ini, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat kebutuhan riil untuk menghadirkan media pembelajaran yang dapat membantu

⁴⁸ Ratih Hayani, Guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP Negeri 1 Suppa, 4 Januari 2025

⁴⁹ Ratih Hayani, Guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP Negeri 1 Suppa, 4 Januari 2025

guru dalam menjelaskan materi secara lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis e-komik dipandang sebagai alternatif yang tepat dan relevan. E-komik dinilai dapat menjembatani kesenjangan antara penyampaian konsep abstrak dengan realitas peserta didik di lapangan. Selain mampu menarik perhatian peserta didik melalui narasi dan visual, media ini juga diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran tanpa harus bergantung sepenuhnya pada ceramah atau presentasi konvensional.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan guru ini menjadi dasar penting dalam perancangan media pembelajaran e-komik yang dikembangkan oleh peneliti. Media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat SMP, khususnya pada materi mobilitas sosial yang selama ini dianggap sulit untuk dipahami oleh peserta didik.

3) Analisis Karakteristik Peserta didik

Hasil observasi terhadap peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran IPS pada materi mobilitas sosial menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kecenderungan untuk lebih tertarik dan terlibat ketika pembelajaran disampaikan melalui media visual. Ketika guru menggunakan gambar atau skema dalam penjelasan materi, peserta didik tampak lebih fokus dan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan saat guru hanya menjelaskan secara verbal. Hal ini menunjukkan bahwa gaya belajar peserta didik lebih condong pada visualisasi, sehingga penggunaan media yang menarik secara visual menjadi penting dalam proses pembelajaran.

Selain itu, aktivitas diskusi kelompok tampak lebih diminati oleh peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah. Selama kegiatan kolaboratif berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif berpartisipasi, saling bertukar pendapat, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik merasa lebih nyaman dan termotivasi ketika terlibat langsung dalam proses belajar yang melibatkan interaksi sosial.

Observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi apabila dikaitkan dengan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari. Ketika guru mengaitkan materi mobilitas sosial dengan peristiwa-peristiwa sosial yang mereka kenal, seperti perpindahan pekerjaan atau perubahan status sosial dalam keluarga, peserta didik mampu memberikan tanggapan dan pertanyaan yang relevan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep abstrak.

Namun, ketika pembelajaran hanya mengandalkan buku teks konvensional, peserta didik tampak kurang antusias dan cenderung bosan. Mereka terlihat tidak fokus dan cepat kehilangan perhatian. Sebaliknya, ketika guru menggunakan media digital seperti video atau komik digital, peserta didik menunjukkan semangat yang lebih tinggi dan terlibat secara aktif. Respon positif ini menjadi indikasi bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran yang berbasis teknologi dan menggabungkan unsur visual serta narasi yang menarik.

Dalam pembelajaran konsep yang bersifat abstrak, seperti mobilitas vertikal dan horizontal, peserta didik mengalami kesulitan jika tidak diberikan

bantuan ilustrasi atau contoh konkret. Mereka tampak lebih memahami materi saat diberikan gambaran visual yang mendukung, baik dalam bentuk gambar, cerita, maupun ilustrasi kehidupan nyata. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan praktik atau simulasi yang memungkinkan mereka mengalami sendiri proses belajar secara langsung. Hal ini memperlihatkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran berbasis aktivitas daripada sekadar mendengarkan penjelasan.

Selama pembelajaran interaktif, seperti permainan edukatif atau tanya jawab dinamis, konsentrasi peserta didik terlihat lebih terjaga. Mereka menjadi lebih fokus dan berpartisipasi aktif, dibandingkan dengan suasana belajar yang pasif. Sebaliknya, ketika guru tidak menggunakan media pembelajaran tambahan, beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan memahami materi. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi mobilitas sosial, menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis e-komik menjadi alternatif yang relevan dan sesuai dengan karakteristik belajar mereka. E-komik tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang menarik, tetapi juga mampu menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari

peserta didik, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

4) Analisis Kurikulum dan Materi

Kurikulum yang diterapkan pada SMP Negeri 1 Suppa yakni pengimplementasian Kurikulum Merdeka untuk kelas VIII D yang menjadi objek sampel pengamatan dalam penelitian ini.

Berkaitan dengan penelitian terhadap materi mobilitas sosial yang diajarkan di kelas VIII SMP Negeri 1 Suppa, dilakukan analisis terhadap kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, serta kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam analisis ini, capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) diidentifikasi untuk materi mobilitas sosial. Hasil analisis disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Capaian Pembelajaran (CP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Peserta didik mampu memahami konsep mobilitas sosial, faktor-faktor yang mempengaruhi, dan dampaknya terhadap kehidupan dan masyarakat.	➤ Memahami pengertian mobilitas sosial dan berbagai jenisnya (vertikal, horizontal, antar generasi, intragenerasi).
	➤ Menganalisis faktor-faktor struktural dan individual yang memengaruhi mobilitas sosial.
	➤ Mengevaluasi dampak positif dan negatif mobilitas sosial terhadap individu dan masyarakat.

Peserta didik mampu menganalisis berbagai strategi untuk meningkatkan mobilitas sosial.	➤ Mengidentifikasi berbagai strategi untuk meningkatkan mobilitas sosial (pendidikan, ekonomi, politik, sosial).
	➤ Menganalisis efektivitas berbagai strategi tersebut dalam konteks tertentu.
	➤ Merumuskan strategi yang efektif untuk meningkatkan mobilitas sosial dalam konteks yang relevan.
Peserta didik mampu menyajikan hasil analisis tentang mobilitas sosial dalam bentuk karya tulis atau presentasi.	➤ Mengumpulkan data dan informasi yang relevan tentang mobilitas sosial dari berbagai sumber.
	➤ Menganalisis data dan informasi tersebut untuk menghasilkan kesimpulan yang bermakna.
	➤ Menyajikan hasil analisis dengan sistematis dan informatif dalam bentuk karya tulis atau presentasi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa materi *mobilitas sosial* yang diajarkan sudah sesuai dengan kurikulum nasional. Peneliti memastikan bahwa setiap topik yang disampaikan di kelas telah mengacu pada standar kurikulum

yang berlaku, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang utuh dan sesuai dengan capaian pembelajaran.

Fakta di lapangan mendukung temuan ini, di mana saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan kurangnya ketertarikan ketika materi disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah dan penugasan tertulis. Peserta didik cenderung pasif dan kurang fokus mengikuti pelajaran. Namun, ketika peneliti mulai menggunakan media visual seperti gambar dan video pendek, respons peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias. Peserta didik tampak lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak seperti mobilitas vertikal dan horizontal ketika dijelaskan melalui bantuan ilustrasi atau visualisasi.

Selama proses observasi juga ditemukan bahwa siswa yang sebelumnya terlihat pasif menjadi lebih terlibat ketika pembelajaran menggunakan media yang lebih interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik di kelas VIII D memerlukan pendekatan pembelajaran yang variatif, salah satunya dengan menggunakan media visual dan naratif. Ketika peneliti memperkenalkan media e-komik sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi mobilitas sosial, peserta didik memberikan tanggapan positif. Mereka terlihat lebih mudah memahami isi materi, bahkan mampu mengingat kembali konsep-konsep penting dengan lebih baik. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa penyajian dalam bentuk komik terasa lebih menyenangkan dan membuat mereka tidak bosan saat belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi yang diajarkan telah sesuai dan cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun demikian,

berdasarkan fakta di lapangan dan hasil observasi, masih diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif untuk mendukung keterlibatan peserta didik. Penggunaan media seperti e-komik tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga terbukti efektif dalam menarik minat belajar dan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Design (Tahap Perancangan)

Dalam tahap ini, peneliti merancang konsep merancang konsep produk baru. Produk yang dirancang berupa media pembelajaran untuk materi mobilitas sosial yang bertujuan untuk membantu peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa memahami materi mobilitas sosial. Pada tahap perencanaan merupakan tahap menetapkan format media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun dalam membuat rancangan dari media pembelajaran dilakukan ada beberapa langkah, antara lain:

1) Penyusunan Materi Pembelajaran

Penyusunan materi pembelajaran berdasarkan analisis capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Adapun materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis e-komik dengan materi mobilitas sosial kelas VIII yang didalamnya membahas tentang pengetahuan mobilitas sosial, dinamika kependudukan, piramida penduduk, komposisi penduduk, pertumbuhan penduduk, proses mobilitas sosial, bentuk-bentuk mobilitas sosial dan keberagaman masyarakat Indonesia.

Adapun materi yang disajikan didalam media pembelajaran tersebut terdiri atas :

- a) Kegiatan pembelajaran I : Kegiatan Pembelajaran ini dilakukan di SMP Negeri 1 Suppa di kelas VIII dengan berikan tugas awal(*pre-test*) pada materi mobilitas sosial.
- b) Kegiatan belajar II : Menampilkan media pembelajaran berbasis e-komik pada materi mobilitas sosial.
- c) Kegiatan belajar III : Kegiatan Pembelajaran ini dilakukan di SMP Negeri 1 Suppa di kelas VIII dengan berikan tugas akhir (*posttest*) pada materi mobilitas sosial.

2) **Pemilihan Produk**

Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajarane-komik. Dalam proses pemilihan media ini didasarkan atas analisis kebutuhan guru dan peserta didik, diperlukan bahan ajar berbentuk elektronik yang dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. Selain itu, bahan ajar yang dibutuhkan perlu mengimplementasikan materi yang benar-benar dekat dengan lingkungan sekitar peserta didik. Bahan ajar yang sesuai berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik tersebut adalah e-komik pada materi mobilitas sosial. E-komik dibuat dengan bantuan aplikasi pixton digunakan untuk pembuatan karakter di dalam komik, aplikasi canva untuk menyusun balon-balon kata pada komik dan aplikasi heyzone untuk mengimpor file pdf menjadi flipbook. Aplikasi ini dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran e-komik yang berupa kegrafikan dan memasukkan materi dalam media tersebut. Pemilihan media pembelajaran sebagai bahan belajar mandiri, dimana dapat membantu peserta didik dalam

memahami materi yang dijelaskan tanpa dengan guru serta dapat digunakan dimanapun.

3) Rancangan awal

Kegiatan awal yang akan dilakukan yaitu merancang media pembelajaran komik digital sebelum dilakukan uji coba yakni dengan cara menyiapkan rancangan pemilihan dan format media pembelajaran serta instrumen yang akan digunakan.

a) Pemilihan format

Pemilihan format untuk mengembangkan media tersebut dengan cara merancang komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi online yaitu Canva dan *pixton* untuk mendesain slide, animasi/gambar dan fitur-fitur lainnya yang perlu dimanfaatkan.

b) Rancangan format awal produk

Rancangan awal dilakukan untuk mengetahui konsep *Design* produk yang akan peneliti kembangkan. Rancangan format awal produk dapat dilihat sebagai berikut:

a. Menentukan Tema dalam E-Komik



Gambar 4.1 Tema Komik Digital

Berdasarkan gambar 4.1 yaitu hasil pada tahap pembuatan cover, maka tema yang diambil yaitu mobilitas sosial. Pada Tahap ini yaitu pembuatan cover atau sampul komik. Pada sampul depan komik dibuat background dari komik berkaitan dengan judul yang diangkat.

b. Tokoh E-komik



Gambar 4.2 Tokoh Komik Digital

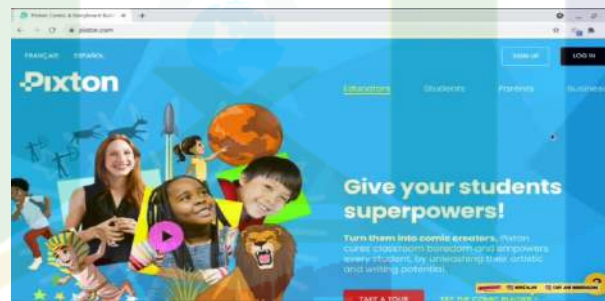
Berdasarkan gambar 4.2 dapat dilihat bahwa pada media komik ini berjudul “Mobilitas Sosial”. Beberapa tokoh dalam media komik digital ini

antara lain Ibu ratih (Perempuan) sebagai guru yang bercerita kepada peserta didik tentang arti dan mobilitas sosial, farhan (laki-laki) dikenal sebagai salah satu peserta didik yang menanyakan terkait materi yang akan dijelaskan oleh guru yakni materi tentang mobilitas sosial, dan hariyanti (Perempuan) sebagai salah satu peserta didik yang berada dikelas yang sama dan sedang belajar tentang materi mobilitas sosial.

c. Menyusun E-Komik

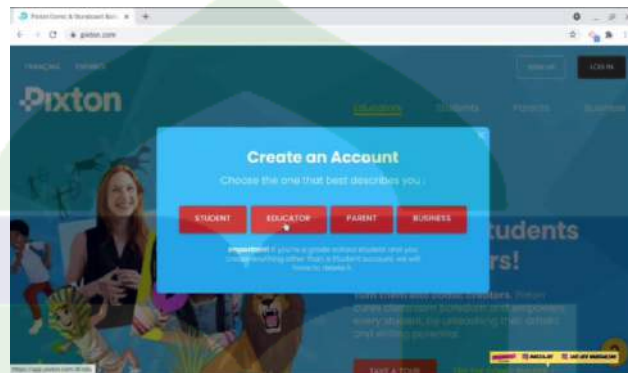
Langkah-langkah desain media pembelajaran komik digital adalah sebagai berikut :

1. Buka google chrome, lalu ketik dibagian pencarian situs “pixton.com”



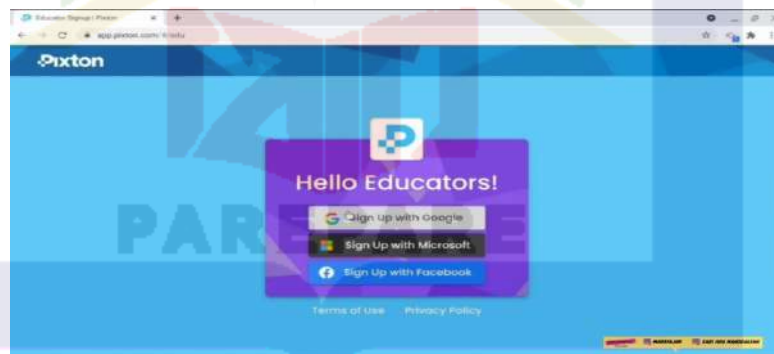
Gambar 4.3 tampilan awal pixton

2. Selanjutnya jika kita sudah mempunyai akun di pixton, pilih login. Namun jika belum maka bisa klik sign up lalu pilih *educator* atau pendidikan. Selain membuat akun sebagai pelajar, kita juga bisa buat akun sebagai orangtua, bisnis, dan juga peserta didik.



Gambar 4.4 Tampilan login akun

3. Pada halaman pendaftaran bisa menggunakan akun gmail, microsoft ataupun langsung menggunakan akun facebook anda.



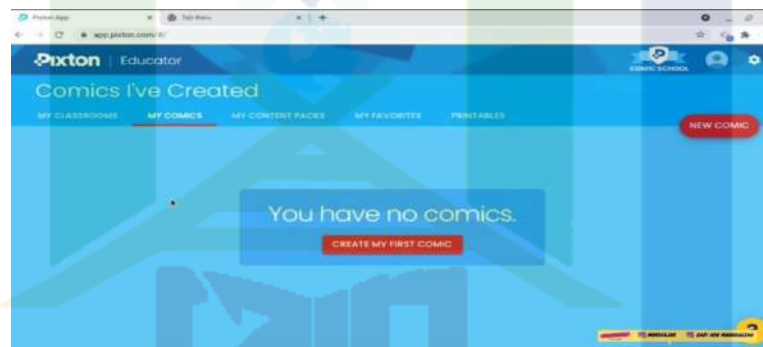
Gambar 4.5 Tampilan halaman pendaftaran

4. Selanjutnya pilih bagian bawah untuk menuju kehalaman dashboard.



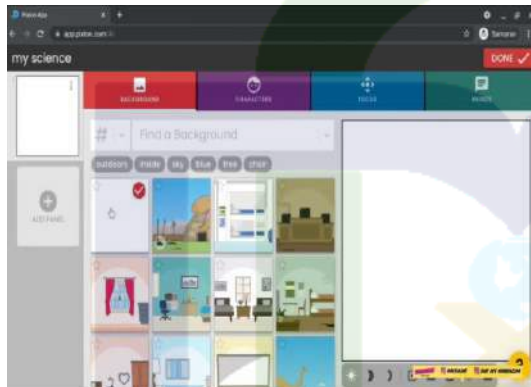
Gambar 4.6 Tampilan dashboard pixton

5. Pada bagian dashboard kita bisa memilih untuk langsung membuat komik di bagian *my comic* lalu klik *create my first comik*.



Gambar 4.7 Tampilan awal pembuatan komik

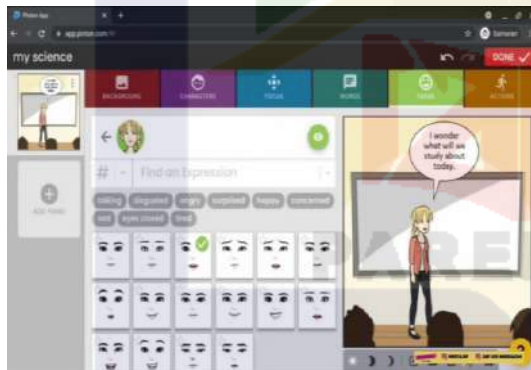
6. Jika sudah mendapatkan halaman pembuatan komik di pixton, kita bisa bereksplorasi dengan fitur-fitur yang ada di pixton, kita bisa memilih bagian background untuk mengganti background, karakter untuk membuat karakter, focus, action untuk memilih gerakan yang akan dilakukan karakter komik kita, faces untuk mengganti raut wajah dan words untuk membuat balon kata.



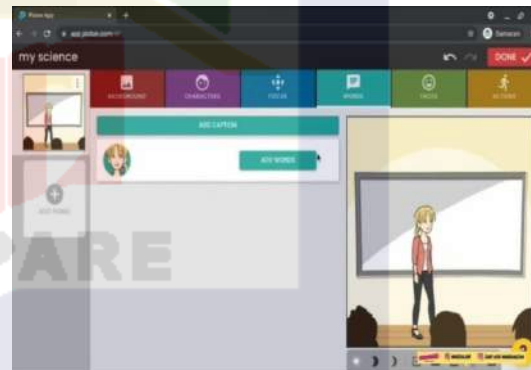
Gambar 4.8 Tampilan pembuatan *background*



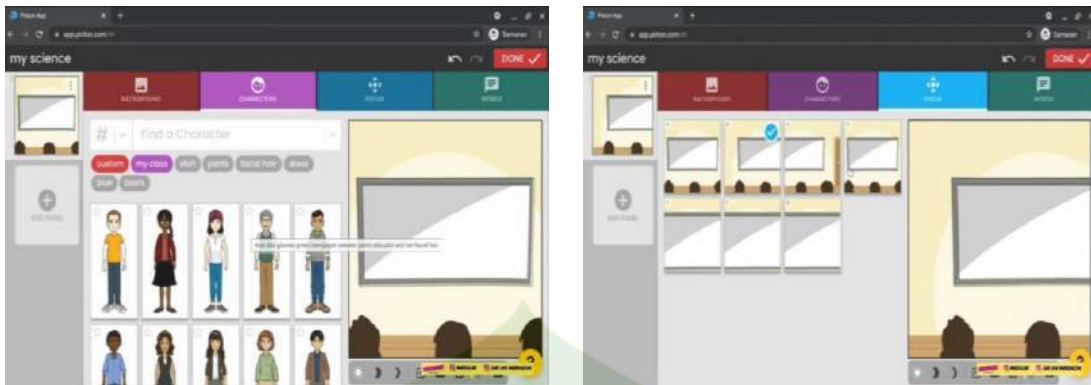
Gambar 4.9 Tampilan membuat karakter



Gambar 4.10 Tampilan pembuatan pixton

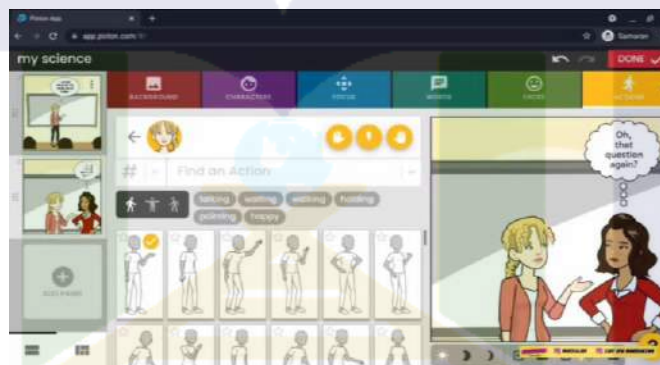


Gambar 4.11 Tampilan pembuatan pixton



Gambar 4.12Tampilan pembuatan pixton

7. Jika komik yang dirancang telah selesai, kita bisa klik done pada bagian kanan atas.



Gambar 4.13Tampilan pembuatan balon percakapan

8. Selanjutnya kita bisa download komik yang kita buat di bagian download.



Gambar 4.14 Tampilan akhir pembuatan komik

c. *Development (Tahap Pengembangan)*

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran berbasis komik digital. Proses ini dilakukan dengan cara merevisi media pembelajaran berbasis komik digital, maka dari itu sebelum melakukan revisi media pembelajaran akan terlebih dahulu dinilai oleh tim ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.

Pembuatan media E-komik dibuat dengan bantuan aplikasi pixton digunakan untuk pembuatan karakter didalam komik, aplikasi canva untuk menyusun balon-balon kata pada komik.

1) Pixton

Aplikasi ini digunakan untuk merancang dan membuat komik digital secara visual dan interaktif. Dalam pengembangannya, pengguna dapat memilih dan mengkustomisasi berbagai karakter sesuai kebutuhan cerita pembelajaran. Fitur-fitur unggulan seperti pengaturan ekspresi wajah, postur tubuh, gerakan tangan, dan penambahan gelembung percakapan (speech bubble) sangat membantu dalam menyampaikan dialog yang edukatif dan menarik. Selain itu, Pixton menyediakan berbagai latar tempat (background) yang relevan untuk mendukung suasana cerita, seperti ruang kelas, laboratorium, alam, dan lainnya. Setiap panel dapat diatur dengan fleksibilitas tinggi agar jalan cerita mudah diikuti oleh peserta didik.

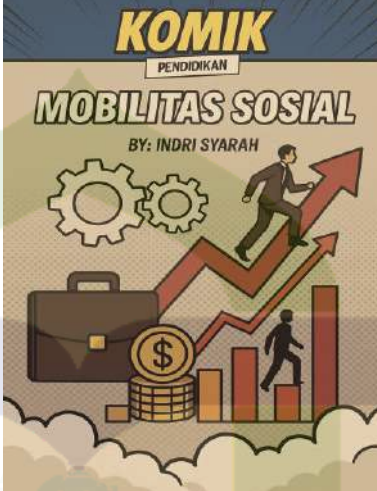
2) Canva

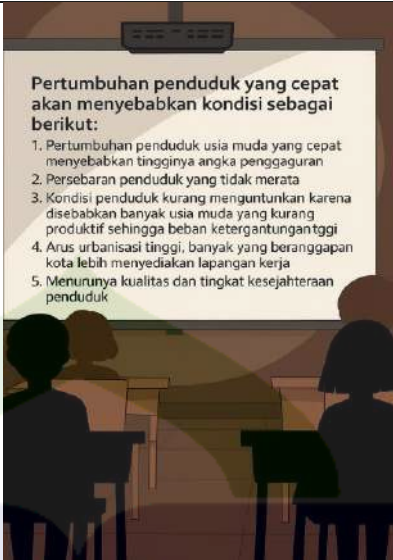
Setelah pembuatan panel komik di Pixton selesai, proses berikutnya adalah menyusun panel-panel tersebut dalam layout yang utuh menggunakan

Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai template dan elemen visual untuk mendukung tampilan akhir media. Dalam tahap ini, pengguna dapat:

- a. Menyusun panel komik secara urut sesuai dengan alur cerita.
 - b. Menambahkan elemen grafis seperti ikon, bentuk (shape), efek visual, teks narasi tambahan, dan judul halaman.
 - c. Mengatur komposisi warna, ukuran, dan tipografi agar tampilan lebih estetik dan informatif.
 - d. Menggabungkan seluruh halaman menjadi satu file digital dalam format PDF atau presentasi interaktif (misalnya dalam format PPT atau link Google Slides). Dengan memanfaatkan Canva, media e-komik dapat disesuaikan untuk keperluan cetak maupun distribusi digital melalui perangkat peserta didik seperti laptop, tablet, atau smartphone.
- Selain proses pengembangan media, dalam tahap pengembangan atau *Development* ini juga merupakan tahap dimana media yang telah dibuat akan diuji kevalidan dan kelayakannya sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan disekolah. Tujuan dari uji validitas ini adalah untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran yang dibuat. Media pembelajaran e-komik yang dikembangkan oleh peneliti ini, di uji validitas oleh 4 orang validator. Terdiri dari dua validator media dan dua validator materi

Tabel 4.2 Perbandingan Sebelum revisi dan Setelah revisi produk e-komik oleh validator ahli media dan materi

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1			Mengubah sampul lebih menarik lagi dan berkaitan dengan materi
2			Menambahkan kata pengantar

3		 Pertumbuhan penduduk yang cepat akan menyebabkan kondisi sebagai berikut: 1. Pertumbuhan penduduk usia muda yang cepat menyebabkan tingginya angka pengangguran 2. Persebaran penduduk yang tidak merata 3. Kondisi penduduk kurang menguntungkan karena disebabkan banyak usia muda yang kurang produktif sehingga beban ketergantungan tinggi 4. Arus urbanisasi tinggi, banyak yang beranggapan kota lebih menyediakan lapangan kerja 5. Menurunnya kualitas dan tingkat kesejahteraan penduduk	Ada beberapa background yang ditambahkan yang mewakili guru menjelaskan dikelas
4	 Kalau di Indonesia, mana yang paling besar pengaruhnya, Bu?	 Oh jadi, mobilitas sosial itu seperti pergerakan dalam masyarakat, tapi apakah pergerakannya itu selalu mengarah ke atas?	Ekspresi karakter tidak monoton
5	 MOBILITAS SOSIAL	 Halo adik-adik semua, perkenalkan saya ibu Ratih dan disamping ibu ada Farhan dan Hariyanti	Karakter pada komik diubah menjadi lebih menarik

6			Menggunakan kata pembuka sebelum masuk pada materi
7			Font diperbesar dan dibuat lebih jelas
8			Materi yang disajikan lebih jelas
	https://heyzine.com/flip-book/c8ff990769.html	https://heyzine.com/flip-book/7281d4afd6.html	Link Komik

d. *Implementation* (Tahap Penerapan)

Tahap *Implementation* atau tahap penerapan merupakan fase penting dalam proses pengembangan media pembelajaran, di mana media yang telah dirancang dan dikembangkan mulai digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, media e-komik yang telah disusun sebelumnya dengan menggunakan aplikasi Pixton dan Canva diterapkan langsung kepada peserta didik. Peneliti kemudian memberikan angket respon untuk diisi oleh guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Tujuan untuk mengetahui efektivitas dari media e-komik yang dikembangkan dalam membantu proses belajar mengajar.

e. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dari pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti. Dalam tahap ini, peneliti melakukan evaluasi atas hasil yang diperoleh dari tahap implementasi diatas. Dalam tahapan ini, peneliti mengidentifikasi kekurangan yang terdapat dalam media pembelajaran e-komik yang dikembangkan. Identifikasi kekurangan tersebut, dilihat dari angka presentasi dari nilai ketertarikan peserta didik terhadap media, kepraktisan media dan efektivitas dari media yang dikembangkan tersebut.

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan sepanjang setiap tahapan dalam model ADDIE, yang dikenal sebagai evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan sepanjang proses pengembangan media. Tujuannya untuk mengidentifikasi kelemahan atau kesalahan sejak dini, sehingga dapat dilakukan perbaikan segera pada setiap tahap pengembangan (analisis, desain, pengembangan,

implementasi). setiap tahap untuk memastikan semuanya berjalan sesuai rencana dan berkualitas. Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan di akhir proses pengembangan, setelah media diterapkan di lapangan (implementasi). Tujuannya untuk mengukur tingkat keberhasilan media secara keseluruhan setelah digunakan dalam pembelajaran. Ini seperti "ujian akhir" untuk melihat seberapa efektif media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi sumatif memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas media pembelajaran. Data yang dikumpulkan pada tahap ini digunakan untuk menyimpulkan apakah tujuan pembelajaran tercapai dan apakah media efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil evaluasi sumatif ini penting untuk menentukan apakah media siap untuk diimplementasikan secara luas atau perlu pengembangan lebih lanjut.

2. Kevalidan Media E-Komik dan Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa

Untuk menentukan apakah sebuah media pembelajaran valid digunakan, maka dilakukan uji validitas oleh beberapa ahli berdasarkan aspek keahliannya masing-masing, berikut uji validitas dari validator media dan validator materi:

Tabel 4.3 Validator E-komik

No	Nama	Profesi	Keterangan
1	Nasruddin, M.Pd	Dosen IAIN Parepare	Validator I Ahli Materi
2	Ratih Hayani, S.Pd	Guru IPS SMP Negeri 1 SUPPA	Validator II Ahli Materi
3	Muhammad Ahsan, M.Si	Dosen IAIN	Validator I Ahli

		Parepare	Media
4	Ali Rahman, S.Ag., M.Pd	Dosen IAIN Parepare	Validator II Ahli Media

a. Uji validitas aspek media

Ahli media dalam pengembangan ini dilakukan oleh dua validator yaitu bapak Muhammad Ahsan, M.Si (Dosen IAIN Parepare) dan bapak Ali Rahman, S.Ag., M.Pd (Dosen IAIN Parepare). Kedua ahli media ini melakukan uji validitas terhadap beberapa aspek media.

1) Hasil Validasi Ahli Media I

Validasi ahli media I dilakukan sebanyak dua kali untuk menghasilkan produk e-komik pada materi mobilitas sosial yang valid. Hasil validasi ke-1 ahli media I dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Validasi ke-1 Ahli Media I

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	a. Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik			√		
		b. Penumbuhan motivasi belajar			√		
2	Penggunaan Media	a. Mudah dan aman digunakan				√	
		b. Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana				√	
		c. Media dapat digunakan dalam				√	

		jangka panjang menggantikan alat peraga					
3	Tampilan Media	a. <i>Design</i> media menarik			√		
		b. Tampilan detail materi			√		
		c. Komposisi tampilan Warna Kontras			√		
		d. Keseimbangan ukuran (gambar, tulisan dan animasi)			√		
		e. Kejelasan pada bahasa			√		
		f. Keserdahanaan (Rapi, Teratur dan Tidak Tercampur dengan bahasa yang tidak perlu)				√	
Jumlah Skor			37				
Skor Maksimal			55				
Persentase Validitas			67,27%				

Penilaian hasil validasi ke-1 ahli media I berada pada persentase kevalidan media sebesar 67,27% dan masuk kategori tingkat validitas “valid atau dapat digunakan namun perlu direvisi”. Berdasarkan tingkat kevalidan tersebut maka dilakukan revisi dan perbaikan e-komik dan sehingga dilakukan kembali validasi ke-2 ahli media I. Hasil validasi ke-2 ahli media I dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil Validasi ke-2 Ahli Media I

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	a. Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik					√
		b. Penumbuhan motivasi belajar					√
2	Penggunaan Media	a. Mudah dan aman digunakan				√	
		b. Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana				√	
		c. Media dapat digunakan dalam jangka panjang menggantikan alat peraga				√	
3	Tampilan Media	a. <i>Design</i> media menarik					√
		b. Tampilan detail materi					√
		c. Komposisi tampilan Warna Kontras					√
		d. Keseimbangan ukuran (gambar, tulisan dan animasi)					√
		e. Kejelasan pada bahasa					√
		f. Kesederhanaan (Rapi, Teratur dan Tidak Tercampur dengan bahasa yang tidak perlu)				√	

Jumlah Skor	51
Skor Maksimal	55
Persentase Validitas	92,72%

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh data dari validator ahli media yang kemudian peneliti olah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase Data Angket

f = Jumlah Skor yang Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

Perhitungan penilaian validator I menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Dik :

Jumlah Skor (f) : 51

Jumlah skor maksimal : 55

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{55} \times 100\%$$

$$= 0,9272 \times 100\%$$

$$= 92,72\%$$

Penilaian hasil validasi ke-2 ahli media I berada pada persentase kevalidan media sebesar 92,72% dan masuk kategori tingkat validitas “Sangat valid”.

Penilaian dari ahli media I tidak hanya berupa data kuantitatif, tetapi juga kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli media I. Komentar dan saran dapat digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk e-komik. Komentar dan saran dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Komentar dan Saran dari Ahli Media I

No	Komentar Dan Saran
1	Aspek pembelajaran tambahkan bagian yang menunjukkan tingkat pengembangan kognitif peserta didik
2	Ikuti aturan terkait karakteristik e-komik pada bagian tampilan media : misalnya ekspresi wajah karakter, dll
3	Tampilan awal diperbaiki terutama font

2) Hasil Validasi Ahli Media II

Validasi ahli media II dilakukan sebanyak dua kali untuk menghasilkan produk e-komik pada materi mobilitas sosial yang valid. Hasil validasi ke-1 ahli media II dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Hasil Validasi ke-1 Ahli Media II

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	a. Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik			√		
		b. Penumbuhan motivasi belajar				√	
2	Penggunaan Media	a. Mudah dan aman digunakan				√	
		b. Sederhana dan mudah dibawa kemana-				√	

		mana					
		c. Media dapat digunakan dalam jangka panjang menggantikan alat peraga			√		
3	Tampilan Media	a. <i>Design</i> media menarik			√		
		b. Tampilan detail materi			√		
		c. Komposisi tampilan Warna Kontras				√	
		d. Keseimbangan ukuran (gambar, tulisan dan animasi)			√		
		e. Kejelasan pada bahasa				√	
		f. Keserdahanaan (Rapi, Teratur dan Tidak Tercampur dengan bahasa yang tidak perlu)				√	
Jumlah Skor			39				
Skor Maksimal			55				
Persentase Validitas			70,90%				

Penilaian hasil validasi ke-1 ahli media II berada pada persentase kevalidan media sebesar 70,90% dan masuk kategori tingkat validitas “valid atau dapat digunakan namun perlu direvisi”. Berdasarkan tingkat kevalidan tersebut maka dilakukan revisi dan perbaikan e-komik dan sehingga dilakukan kembali validasi ke-2 ahli media II. Hasil validasi ke-2 ahli media II dapat dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Hasil Validasi ke-2 Ahli Media II

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	a. Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik					√
		b. Penumbuhan motivasi belajar					√
2	Penggunaan Media	a. Mudah dan aman digunakan					√
		b. Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana					√
		c. Media dapat digunakan dalam jangka panjang menggantikan alat peraga				√	
3	Tampilan Media	a. <i>Design</i> media menarik				√	
		b. Tampilan detail materi					√
		c. Komposisi tampilan Warna Kontras					√
		d. Keseimbangan ukuran (gambar, tulisan dan animasi)				√	
		e. Kejelasan pada bahasa					√
		f. Kesederhanaan (Rapi, Teratur dan Tidak Tercampur dengan bahasa yang tidak perlu)					√

Jumlah Skor	52
Skor Maksimal	55
Persentase Validitas	94,54%

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh data dari validator ahli media yang kemudian peneliti olah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase Data Angket

f = Jumlah Skor yang Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

Perhitungan penilaian validator II menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Dik :

Jumlah Skor (f) : 52

Jumlah skor maksimal : 55

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{55} \times 100\%$$

$$= 0,9454 \times 100\%$$

$$= 94,54\%$$

Penilaian hasil validasi ke-2 ahli media II berada pada persentase kevalidan media sebesar 94,54% dan masuk kategori tingkat validitas “Sangat valid”.

Penilaian dari ahli media II tidak hanya berupa data kuantitatif, tetapi juga kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli media II. Komentar dan saran dapat digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk e-komik. Komentar dan saran dapat dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4.9 Komentar dan Saran dari Ahli Media II

No	Komentar Dan Saran
1	Sampul tidak jelas media apa dan untuk siapa
2	Harus dibuatkan petunjuk penggunaan e-komik
3	Gambarnya dibuat bervariasi, karena monoton gambarnya
4	Materi harus lebih berkesan dari gambar, perbesar sedikit fontnya
5	Gambarnya disesuaikan dengan karakteristik komik dan karakteristik peserta didik

Berikut hasil penilaian dari kedua validator media, dijabarkan dalam tabel berikut dengan presentase dan kategori berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh peneliti :

Tabel 4.10 Hasil Keseluruhan Validasi Media

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
Ahli Media 1	51	55
Ahli Media 2	52	55
Nilai Gabungan	103	110
Presentase	93,63%	
Kategori	Sangat Valid	

Berdasarkan tabel hasil penilaian validator ahli media 1 dan 2 yaitu bapak Muhammad Ahsan, M.Si (Dosen IAIN Parepare) dan bapak Ali

Rahman, S.Ag., M.Pd dapat disimpulkan bahwa media e-komik yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kedalam kategori sangat valid dengan nilai presentase 93,63%.

b. Uji validitas aspek materi

Uji validitas aspek materi dalam pengembangan ini dilakukan oleh dua validator yaitu bapak Nasruddin M.Pd (Dosen IAIN parepare) dan ibu Ratih Hayani, S.Pd (Guru SMP Negeri 1 Suppa). Kedua ahli materi melakukan uji validitas terhadap beberapa aspek materi. Adapun hasil penilaian dari aspek media dapat dilihat pada tabel berikut :

1) Hasil Validasi Ahli Materi I

Validasi ahli materi I dilakukan sebanyak dua kali untuk menghasilkan produk e-komik pada materi mobilitas sosial yang valid. Hasil validasi ke-1 ahli materi I dapat dilihat pada tabel 4.11

Tabel 4.11 Hasil Validasi ke-1 Ahli Materi I

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas isi/Materi	a. Ketelitian materi				√	
		b. Ketepatan materi				√	
		c. Keteraturan dalam penyajian materi			√		
		d. Ketepatan dalam tingkat detail materi				√	
		e. Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami					√
		f. Materi jelas dan spesifik		√			

2	Penggunaan Media	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran			√		
		b. Sesuai dengan aktivitas pembelajaran				√	
		c. Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran				√	
		d. Sesuai dengan karakteristik peserta didik				√	
3	Tampilan Media	a. Kejelasan bahasa yang digunakan					√
		b. Keterbacaan tulisan/teks					√
Jumlah Skor			47				
Skor Maksimal			60				
Persentase Validitas			78,33%				

Penilaian hasil validasi ke-1 ahli materi I berada pada persentase kevalidan materi sebesar 78,33% dan masuk kategori tingkat validitas “valid atau dapat digunakan namun perlu direvisi”. Berdasarkan tingkat kevalidan tersebut maka dilakukan revisi dan perbaikan e-komik dan selanjutnya dilakukan kembali validasi ke-2 ahli materi I. Hasil validasi ke-2 ahli materi II dapat dilihat pada tabel 4.12

Tabel 4.12 Hasil Validasi ke-2 Ahli Materi I

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas isi/Materi	a. Ketelitian materi				√	
		b. Ketepatan materi				√	

		c. Keteraturan dalam penyajian materi				√
		d. Ketepatan dalam tingkat detail materi			√	
		e. Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami				√
		f. Materi jelas dan spesifik				√
2	Penggunaan Media	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
		b. Sesuai dengan aktivitas pembelajaran			√	
		c. Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran			√	
		d. Sesuai dengan karakteristik peserta didik			√	
3	Tampilan Media	a. Kejelasan bahasa yang digunakan				√
		b. Keterbacaan tulisan/teks				√
Jumlah Skor			54			
Skor Maksimal			60			
Persentase Validitas			90%			

Berdasarkan tabel 4.12 diperoleh data dari validator ahli materi yang kemudian peneliti olah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase Data Angket

f = Jumlah Skor yang Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

Perhitungan penilaian validator I menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Dik :

Jumlah Skor (f) : 54

Jumlah skor maksimal : 60

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{54}{60} \times 100\% \\ &= 0,9 \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan rumus validasi oleh validator I diperoleh 90%. Hal ini menunjukkan bahwa uji materi media pembelajaran yang berbasis e-komik pada materi mobilitas sosial termasuk kategori “Sangat Valid” karena berada pada rentang 81-100 sesuai dengan kriteria kevalidan dari tabel 3.6.

Penilaian dari ahli materi I tidak hanya berupa data kuantitatif, tetapi juga kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli materi I. Komentar dan

saran dapat digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk e-modul.

Komentar dan saran dapat dilihat pada tabel 4.13

Tabel 4.13 Komentar dan Saran dari Ahli Materi

No	Komentar Dan Saran
1	Sesuaikan saja dengan tujuan pembelajaran terkait mobilitas sosial

2) Hasil Validasi Ahli Materi II

Validasi ahli materi II dilakukan sebanyak satu kali untuk menghasilkan produk e-komik pada materi mobilitas sosial yang valid.

Hasil validasi ahli materi II dapat dilihat pada tabel 4.14

Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Materi II

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas isi/Materi	a. Ketelitian materi				√	
		b. Ketepatan materi					√
		c. Keteraturan dalam penyajian materi				√	
		d. Ketepatan dalam tingkat detail materi				√	
		e. Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami				√	
		f. Materi jelas dan spesifik				√	
2	Penggunaan Media	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
		b. Sesuai dengan aktivitas pembelajaran					√

		c. Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran				√	
		d. Sesuai dengan karakteristik peserta didik				√	
3	Tampilan Media	a. Kejelasan bahasa yang digunakan				√	
		b. Keterbacaan tulisan/teks				√	
Jumlah Skor			51				
Skor Maksimal			60				
Persentase Validitas			85%				

Berdasarkan tabel 4.14 diperoleh data dari validator ahli materi yang kemudian peneliti olah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase Data Angket

f = Jumlah Skor yang Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

Perhitungan penilaian validator I menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Dik :

Jumlah Skor (f) : 51

Jumlah skor maksimal : 60

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{51}{60} \times 100\% \\
 &= 0,85 \times 100\% \\
 &= 85\%
 \end{aligned}$$

Penilaian hasil validasi ahli materi II berada pada persentase kevalidan media sebesar 85% dan masuk kategori tingkat validitas “Sangat valid”.

Penilaian dari ahli materi II tidak hanya berupa data kuantitatif, tetapi juga kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli materi II. Komentar dan saran dapat digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk e-komik. Komentar dan saran dapat dilihat pada tabel 4.15

Tabel 4.15 Komentar dan Saran dari Ahli Materi II

No	Komentar Dan Saran
1	Penggunaan media e-komik dalam kegiatan pembelajaran sudah sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran karena materi yang disajikan dalam bentuk komik sangat menarik bagi peserta didik.

Berikut hasil penilaian validator dari kedua ahli materi disajikan dalam bentuk tabel melihat skor yang diperoleh dan skor totalnya, kemudian dianalisis dalam bentuk persen dan kategorinya.

Tabel 4.16 Hasil Keseluruhan Validasi Materi

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
Ahli Materi 1	54	60
Ahli Materi 2	51	60

Nilai Gabungan	105	120
Presentase	87,5%	
Kategori	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil uji validitas dari dua ahli materi yaitu bapak Nasruddin M.Pd (Dosen IAIN parepare) dan ibu Ratih Hayani S.Pd (Guru SMP Negeri 1 Suppa) dapat disimpulkan bahwa berdasarkan aspek materi memiliki presentase sebesar 87,5% yang termasuk kedalam kategori sangat layak.

Berdasarkan uji kevaliditasan media secara keseluruhan mulai dari uji materi, uji media dan uji bahasa dapat dilihat sebagaimana tabel berikut :

Tabel 4.17 Hasil Rata-Rata Persentase Dari 4 Ahli Media Dan Ahli Materi

No	Validasi	Rata-Rata Persentase	Kategori
1	Uji Ahli Media 1	92,72%	Sangat Valid
2	Uji Ahli Media 2	94,54%	Sangat Valid
3	Uji Ahli Materi 1	90%	Sangat Valid
4	Uji Ahli Materi 2	85%	Sangat Valid
Keseluruhan		90,56%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas diatas dapat disimpulkan bahwa e-komik setelah diuji di validasi oleh beberapa ahli memiliki persentase rata-rata sebesar 90,56% dengan kategori sangat valid. Sehingga e-komik sebagai sumber belajar IPS layak untuk dilanjutkan penerapan dan pengaplikasiannya dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi mobilitas sosial. Adapun akumulasi persentase angket berasal dari uji ahli

media I dengan persentase rata-rata sebesar 92,72% berkategori sangat valid, uji ahli media II dengan persentase rata-rata sebesar 94,54% berkategori sangat valid, uji ahli materi I dengan persentase rata-rata sebesar 90% berkategori sangat valid, uji ahli materi II dengan persentase rata-rata sebesar 85% berkategori sangat valid.

3. Kepraktisan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa

Adapun hasil dari angket respon guru dan peserta didik dapat dilihat pada lampiran 5 dan lampiran 6

Berdasarkan tabel respon guru dan peserta didik mengenai media e-komik yang dikembangkan peneliti, begitu hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti :

Analisis Respon Guru

Tabel 4.18 Hasil Penilaian Respon Guru

Skor yang diperoleh	Skor Total	Nilai Presentase	Kesimpulan
90	100	90%	Sangat Layak

Analisis Respon Peserta Didik

Tabel 4.19 Hasil Penilaian Peserta Didik

Jumlah Peserta Didik	29
Jumlah Akumulasi Nilai Respon Peserta Didik	2.425
Nilai Maksimal	2.900
Rata-Rata Nilai Respon	83,62
Nilai Presentase	83,62%
Kesimpulan	Sangat Praktis

Selain untuk melihat seberapa menarik media, uji respon juga berfungsi untuk mengetahui kepraktisan media e-komik tersebut. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media e-komik pada materi mobilitas sosial pada peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa bernilai positif yang artinya media tersebut praktis untuk digunakan. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti terhadap respon guru dan peserta didik, diperoleh hasil bahwa 83,62% respon dan diperoleh hasil bahwa 90% respon guru yang menyatakan bahwa media tersebut praktis untuk digunakan.

4. Keefektifan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa

Uji keefektifan media pembelajaran e-komik dilakukan melalui evaluasi peserta didik. Evaluasi merupakan pemberian tes kepada peserta didik. Dalam pengembangan media ini dilakukan evaluasi sebanyak dua kali, yaitu sebelum penggunaan media (Pre Test) dan setelah penggunaan media (Post Test). Hasil evaluasi post dan pre test dari peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa disajikan pada lampiran 7.

Pengukuran keefektifan media ini dengan mengukur nilai awal sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran e-komik materi mobilitas sosial atau dikenal juga dengan pretest dan posttes. Adapun persentase hasil pretest dan posttes peserta didik SMP Negeri 1 Suppa yakni sebagai berikut :

Tabel 4.20 Hasil Uji Pre Test dan Post Test Media Pembelajaran E-Komik

No	Aspek	Hasil Skor
1	Pre Test	64,65
2	Post Test	87,41

Ketuntasan hasil belajar peserta didik didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Peserta didik dikatakan berhasil dalam belajar jika memperoleh nilai minimal 75 dan nilai maksimum 100. Untuk melihat kategori peningkatan hasil belajar peserta didik, maka dilakukan teknik analisis data skor gain ternormalisasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 N \text{ Gain} &= \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \\
 &= \frac{87,41 - 64,65}{100 - 64,65} \\
 &= \frac{22,76}{35,35} \\
 &= 0,64
 \end{aligned}$$

Berdasarkan uji N-Gain diperoleh hasil skor sebesar 0,64 yang jika dikategorikan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.21 Kategori Hasil Nilai G

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$G > 0,70$	Efektivitas Tinggi
$0,30 \leq G \leq 0,70$	Efektivitas Sedang
$G < 0,30$	Efektivitas Rendah
$G = 0$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 < G \leq 0$	Terjadi Penurunan

Sumber : Salimah R, 2018

Berdasarkan hasil uji N-Gain yang diperoleh sebesar 0,64, maka dapat dikategorikan ke dalam tingkat efektivitas sedang, sesuai dengan kriteria interpretasi nilai N-Gain. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan hasil

belajar peserta didik dari pretest ke posttest secara cukup signifikan. Oleh karena itu, media pembelajaran e-komik dinilai cukup efektif digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi mobilitas sosial di SMP Negeri 1 Suppa.

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial Menggunakan Model Pengembangan ADDIE Kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa

Pengembangan media e-komik dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), proses pengembangan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis digital yang kontekstual dan menarik. Model ini sangat direkomendasikan dalam pengembangan media karena bersifat fleksibel dan memungkinkan evaluasi pada setiap tahapannya, sebagaimana dikemukakan oleh Ibrahim dan Suryani bahwa ADDIE merupakan model yang paling ideal digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena sifatnya yang adaptif dan sistematis.⁵⁰

Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Suppa cenderung bersifat konvensional. Guru masih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks, tanpa dukungan media visual yang menarik. Peserta didik pun cenderung pasif dan kurang memahami materi yang bersifat abstrak seperti mobilitas sosial. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep-konsep

⁵⁰ Ibrahim dan Suryani, *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model ADDIE*, Jurnal Teknologi Pendidikan, 2020.

abstrak menjadi lebih konkret. Nugroho, Purwanto, dan Wibowo menyatakan bahwa pemetaan kebutuhan belajar merupakan langkah awal yang sangat penting untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kondisi lapangan dan tujuan pembelajaran.⁵¹

Tahap desain dan pengembangan dimulai dengan merancang media e-komik menggunakan aplikasi Pixton dan Canva, dengan materi yang sudah disesuaikan berdasarkan rencana pembelajaran guru IPS. E-komik dipilih karena memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi melalui ilustrasi dan narasi, yang sesuai dengan karakter peserta didik SMP. Rohman dan Kurniawati menyebutkan bahwa media e-komik efektif dalam menyederhanakan konsep kompleks menjadi visual yang mudah dicerna dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.⁵²

Pada tahap implementasi, media e-komik digunakan dalam proses pembelajaran di kelas sebagai pengganti pembelajaran konvensional. Penggunaan e-komik membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Peserta didik dapat memahami isi materi dengan lebih baik karena keterlibatan emosional dan imajinasi yang terbangun melalui ilustrasi dan dialog dalam komik. Menurut Yuliana dan Arifin, media pembelajaran visual seperti komik mendorong peningkatan motivasi belajar dan minat peserta didik karena menghadirkan unsur hiburan sekaligus informasi.⁵³

⁵¹ Nugroho, Purwanto, dan Wibowo, *Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Media Pembelajaran*, Jurnal Inovasi Pendidikan, 2021.

⁵² Rohman dan Kurniawati, *Pengembangan Media E-Komik untuk Pembelajaran IPS SMP*, Jurnal Pendidikan IPS, 2022.

⁵³ Yuliana dan Arifin, *Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Peserta Didik*, Jurnal Pendidikan Dasar, 2021.

Tahap evaluasi dilakukan dengan mencermati kembali kekuatan dan kelemahan media yang dikembangkan. Peneliti melakukan refleksi terhadap susunan dialog, keterbacaan narasi, kesesuaian ilustrasi, serta keterhubungan antar panel. Evaluasi ini menjadi bagian penting dari pengembangan berbasis ADDIE, yang menekankan revisi berkelanjutan demi penyempurnaan produk pembelajaran. Ibrahim dan Suryani menegaskan bahwa evaluasi yang terus-menerus merupakan keunggulan dari model ADDIE, karena menjamin produk yang dikembangkan selalu responsif terhadap perubahan kebutuhan pembelajaran.⁵⁴

Dengan demikian, penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media e-komik terbukti mampu menjawab tantangan pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Media e-komik menjadi solusi praktis dan relevan untuk menghadirkan pembelajaran yang bermakna, membangun interaksi dua arah, serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Media ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi, kontekstual, dan berpihak pada kebutuhan peserta didik.

2. Kevalidan Media E-Komik Pada Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII SMP Negeri 1 Suppa

Hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran e-komik yang dikembangkan dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS, khususnya pada materi mobilitas sosial. Validasi ini mencakup aspek tampilan visual, teknis penyajian, serta kualitas isi materi yang termuat dalam e-komik. Secara umum,

⁵⁴ Ibrahim dan Suryani, *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model ADDIE*, Jurnal Teknologi Pendidikan, 2020.

para validator memberikan penilaian positif terhadap media, baik dari segi desain grafis, pemilihan warna, narasi visual, maupun kesesuaian isi dengan tingkat kognitif peserta didik kelas VIII.

Ahli media menyoroti pentingnya penguatan aspek visual dalam media komik, seperti ekspresi wajah karakter dan tampilan awal media yang perlu diperhalus agar lebih menarik dan sesuai dengan prinsip estetika media komik digital. Saran ini menunjukkan bahwa meskipun media dinilai layak, terdapat ruang perbaikan untuk meningkatkan kualitas tampilan visual yang lebih komunikatif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Kristianto dan Rahayu, yang menyatakan bahwa dalam pengembangan media e-komik, elemen visual harus mampu memperkuat pemahaman isi materi dan membangun keterlibatan emosional siswa.⁵⁵

Sementara itu, dari segi isi materi, validator memberikan perhatian pada kejelasan bahasa dan kedalaman konten. Beberapa istilah dalam komik masih dianggap kurang familiar bagi peserta didik jenjang SMP, sehingga memerlukan penyederhanaan untuk memastikan pesan materi dapat diterima dengan baik. Temuan ini menunjukkan pentingnya prinsip kebahasaan dalam media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Rohman dan Kurniawati, bahwa media pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan keterpahaman bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.⁵⁶

Selain itu, pendapat dari guru mata pelajaran IPS yang turut menjadi validator menunjukkan bahwa kehadiran media berbasis teknologi seperti e-komik sangat

⁵⁵ Kristianto dan Rahayu, *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah IPS*, Jurnal Pendidikan Tambusai, 2020.

⁵⁶ Rohman dan Kurniawati, *Pengembangan Media E-Komik untuk Pembelajaran IPS SMP*, Jurnal Pendidikan IPS, 2022

dibutuhkan dalam lingkungan sekolah. Guru mengapresiasi upaya pengembangan ini karena secara langsung mendukung pemanfaatan sarana digital yang selama ini belum dimaksimalkan di sekolah. Perspektif ini menunjukkan adanya peluang besar bagi integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS, terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mendorong inovasi pembelajaran yang diferensiatif dan berbasis pada minat siswa. Temuan ini sejalan dengan teori dari Yuliana dan Arifin, yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendorong pemanfaatan infrastruktur teknologi di sekolah.⁵⁷

Secara keseluruhan, penilaian dari para ahli tersebut mengindikasikan bahwa media e-komik tidak hanya layak dari segi desain dan konten, tetapi juga relevan dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi pembelajaran di sekolah. Proses validasi ini merupakan bagian krusial dalam pengembangan media pembelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh Ibrahim dan Suryani, bahwa keterlibatan ahli dalam evaluasi formatif memberikan dasar objektif untuk menyempurnakan produk sebelum digunakan secara luas dalam praktik pembelajaran.⁵⁸ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses validasi telah memberikan hasil yang sangat positif, sekaligus masukan berharga bagi pengembangan lebih lanjut. Validasi bukan hanya mengukur kelayakan produk secara teknis dan pedagogis, tetapi juga menjadi bentuk kolaborasi antara pengembang, ahli, dan praktisi pendidikan dalam menciptakan media yang tepat guna dan efektif.

⁵⁷ Yuliana dan Arifin, *Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Peserta Didik*, Jurnal Pendidikan Dasar, 2021.

⁵⁸ Ibrahim dan Suryani, *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model ADDIE*, Jurnal Teknologi Pendidikan, 2020.

3. Kepraktisan Pada Media E-Komik pada Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII SMP Negeri 1 Suppa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS pada materi mobilitas sosial dinilai memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan melalui tanggapan positif dari guru dan peserta didik setelah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Suppa menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, tidak memerlukan prosedur teknis yang rumit, dan mampu membantu menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik. Media ini juga memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menjelaskan konsep-konsep sosial yang cukup abstrak, seperti mobilitas sosial, dengan bantuan ilustrasi visual dan narasi yang kontekstual.

Dukungan dari peserta didik juga menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa mengindikasikan bahwa e-komik ini tidak hanya menarik dari sisi visual, tetapi juga menyederhanakan pemahaman mereka terhadap materi. Penyajian konten dalam bentuk cerita bergambar terbukti mampu meningkatkan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Ini memperkuat posisi media e-komik sebagai alat bantu yang praktis dan efektif.

Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Nieveen, yang menekankan bahwa aspek kepraktisan dalam media pembelajaran mengacu pada kemudahan penggunaannya oleh guru dan peserta didik tanpa membutuhkan pelatihan tambahan. Jika media dianggap praktis, maka media tersebut cenderung digunakan secara berkelanjutan dalam praktik pembelajaran di kelas.⁵⁹

⁵⁹ Nieveen, N. (2019). *Formative Evaluation in Educational Design Research*. Netherlands: SLO.

Selain itu, penelitian oleh Wahyuni & Yustitia juga menyebutkan bahwa media pembelajaran digital yang praktis adalah media yang memiliki antarmuka sederhana, mudah diakses, dan bisa langsung diterapkan oleh guru di kelas tanpa hambatan teknis yang berarti. Dalam konteks ini, media e-komik dinilai sangat sesuai karena dibuat menggunakan platform yang familiar dan mudah dioperasikan, seperti Canva dan Pixton.⁶⁰

Lebih lanjut, Ibrahim dan Suryani menambahkan bahwa media yang praktis tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Media e-komik memenuhi karakteristik ini karena menyajikan materi dengan cara yang tidak membosankan, bersifat visual, dan mampu merangsang daya pikir kritis serta imajinasi siswa.⁶¹

Dengan demikian, berdasarkan respon pengguna langsung serta teori-teori terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media e-komik yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan secara optimal. Media ini tidak hanya memudahkan guru dalam proses penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

4. Keefektivan Media E-Komik pada Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII SMP Negeri 1 Suppa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas yang cukup tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi mobilitas sosial. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan

⁶⁰ Wahyuni, N., & Yustitia, I. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.

⁶¹ Ibrahim dan Suryani, *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model ADDIE*, Jurnal Teknologi Pendidikan, 2020.

skor hasil belajar setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Sebelum menggunakan media, peserta didik memperoleh skor yang masih berada di bawah standar minimal. Namun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan e-komik dan dilakukan tes kembali, terjadi peningkatan skor yang cukup signifikan.

Evaluasi keefektifan media pembelajaran dilakukan melalui tes pretest dan posttest untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah intervensi media e-komik diterapkan. Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa penggunaan media e-komik mampu mendorong pemahaman peserta didik secara lebih menyeluruh, terutama karena media ini menyajikan materi dengan pendekatan visual dan naratif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP.

Sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu memfasilitasi siswa dalam menerima, memahami, dan mengingat informasi dengan lebih baik melalui penyajian visual yang mendukung pemrosesan kognitif. E-komik yang dikembangkan memenuhi unsur tersebut karena menggabungkan teks dan gambar yang saling mendukung dalam menjelaskan konsep mobilitas sosial.⁶²

Keefektifan media juga diperkuat oleh temuan dalam penelitian Setiawan & Sulasmono yang menyebutkan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan fokus dan minat belajar peserta didik, yang pada akhirnya berdampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar. Dalam konteks penelitian ini, e-komik tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga berfungsi sebagai media cerita yang membangun pemahaman peserta didik secara bertahap dan kontekstual.⁶³

⁶² Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

⁶³ Setiawan, D., & Sulasmono, B. S. (2022). Pengaruh Media Visual Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 14(1), 1–10.

Hasil analisis uji N-Gain yang digunakan untuk menilai keefektifan media menunjukkan bahwa media e-komik berada pada kategori sedang dengan nilai 0,64. Meski demikian, peningkatan skor hasil belajar siswa menunjukkan adanya dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian akademik mereka. Ini menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya jika dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat.

Menurut Widodo & Mustaji, efektivitas suatu media pembelajaran tidak hanya dilihat dari perolehan nilai tes, tetapi juga dari bagaimana media tersebut membantu siswa dalam memahami konsep secara mendalam, mempertahankan informasi dalam memori jangka panjang, dan menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata. Berdasarkan observasi dan data kuantitatif, media e-komik yang dikembangkan memenuhi kriteria tersebut.⁶⁴

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media e-komik ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat dijadikan sebagai media alternatif yang relevan dalam pembelajaran IPS di SMP. Keefektifan media ini menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis digital tidak hanya berperan sebagai inovasi pembelajaran, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan peserta didik dalam memahami materi secara menarik dan bermakna

⁶⁴ Widodo, A., & Mustaji, M. (2020). Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 45–53.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berlandasan hasil penelitian pengembangan media e-komik materi mobilitas sosial, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

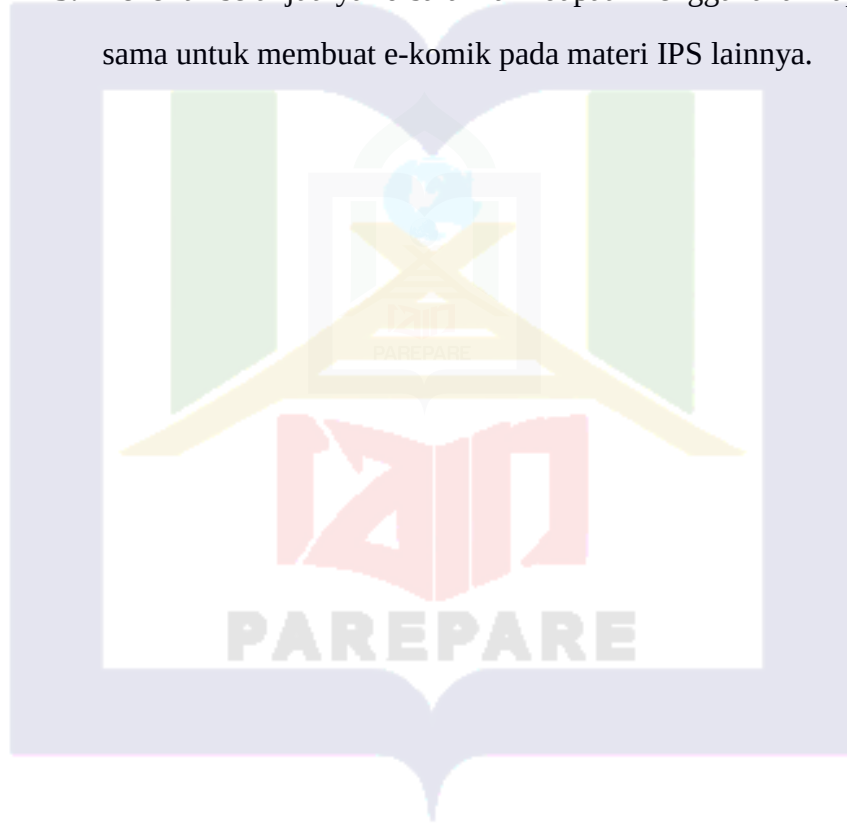
1. Pengembangan media pembelajaran e-komik pada materi mobilitas sosial kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE langkahnya dalam model pengembangan tersebut adakah *Analysis*, *Design*, *Develophment*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap analisis merupakan tahapan untuk menyesuaikan materi yang dibuat kedalam media dengan rancangan pembelajaran guru dan karakteristik belajar peserta didik dilokasi penelitian yakni SMP Negeri 1 Suppa. Tahapan *Design* adalah tahapan merancang media pembelajaran, dimana media pembelajaran tersebut adalah media e-komik.
2. Berdasarkan hasil uji kevalidan media pembelajaran e-komik pada materi mobilitas sosial kelas VIII SMP Negeri 1 Suppa, dapat disimpulkan bahwa media tersebut telah valid menurut hasil uji validitas yang dilakukan oleh 4 validator yang terbagi atas dua bidang keahlian, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media e-komik menunjukkan kesimpulan bahwa media tersebut sangat layak digunakan setelah dilakukan beberapa revisi. Nilai validitas media e-komik pada aspek materi adalah 87,5% dan pada aspek media nilai validitasnya adalah 93,63% setelah melakukan validasi media,

kemudian dilakukan tahap penerapan (*Implementation*) pada subjek penelitian yaitu, peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa.

3. Kepraktisan media pembelajaran e-komik pada materi mobilitas sosial kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa yang diperoleh dari respon guru dan peserta didik, respon guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran e-komik yang menunjukkan hasil bahwa media tersebut sangat menarik untuk digunakan, dimana presentase hasil respon guru 90% dan presentase rata-rata respon peserta didik adalah 83,62%. Sehingga setelah memperoleh presentase nilai respon, dapat disimpulkan bahwa media tersebut bernilai positif, yang artinya media tersebut praktis untuk digunakan.
4. Keefektifan media pembelajaran e-komik pada materi mobilitas sosial kelas VIII D SMP Negeri 1 Suppa dilakukan dengan cara memberikan evaluasi kepada peserta didik mengenai materi yang ada pada media tersebut. Proses evaluasi dilakukan dengan mengajukan dua kali tes kepada peserta didik, yaitu sebelum digunakan media (Pre test) dan setelah menggunakan media (Post Test). Hasil pre test dan post test pada peserta didik tersebut, menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah digunakan media pembelajaran tersebut, dan semua peserta didik yang mengikuti tes tersebut memperoleh nilai diatas KKM sekolah. Sehingga media tersebut efektif untuk digunakan.

B. Saran

1. Sebaiknya peneliti selanjutnya lebih memperhatikan kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran agar tidak monoton dan dapat digunakan jangka panjang.
2. Sebaiknya guru setelah melihat media pembelajaran e-komik tersebut, dapat lebih memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah, terutama dalam bidang teknologi.
3. Peneliti selanjutnya disarankan dapat menggunakan aplikasi yang sama untuk membuat e-komik pada materi IPS lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

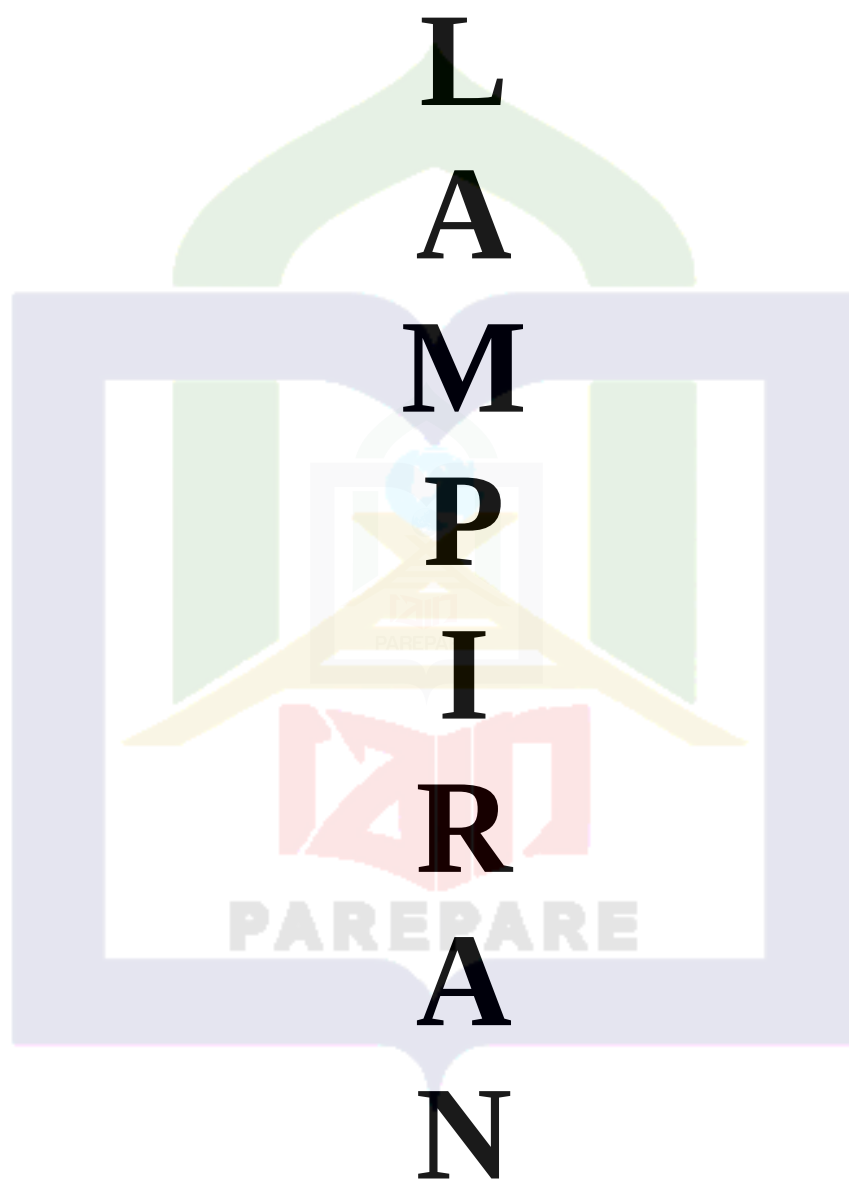
- Adhitama, Hizkia Yoga. dkk. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran ipa Interaktif Pada Materi Rangka Dan Otot manusia Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Smp Kelas VIII," TRACK-IPA Technological Pedagogical Content knowledge vol 5 no (2016).
- Ardiyanto, Dani. "Pengembangan Media E-Comic Pembelajaran Pai Untuk Siswa Smp N 3 Jatiagung," 2022.
- Arwati, Aan "Pengaruh Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Dalam Pembelajaran IPS", jurnal Keilmuan dan Pendidikan Dasar. (2013).
- Didik, Purwanto. "Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air SSebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VIII." *Jurnal Pendidikan Sains* 01, no. 1 (2013).
- E F Sari, N Nugraheni, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Peluang Pada Matakuliah Pembelajaran Matematika Sd", Prosiding Seminar ,2019.
- Fikri, dkk. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023.
- Hasan, Muhammad. "Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran Media pembelajaran." (2021).
- Hasbullah. 2015. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Ed. Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hidayat, Fitria. "Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021).
- Ibrahim, Reyza. *Model Pengembangan ADDIE* (Surabaya: Jaya Publishing, 2015).
- Kasih, Putri Pancar, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran E-komik IPA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas VIII SMP." *Biodik* 8, no. 1 (2022).
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Banten: Forum Pelayan Al-Qur'an. 2013.

- Kismawati, dkk. “Pengembangan E-komik Berbasis Heyzine Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP.” *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 6, no. 3 (2022).
- Kurniawan,. Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education* (2018).
- Khotimah, Nurul dan Triani Ratnawuri, „Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas Xi Sma Paramarta 1 Seputih Banyak“, *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 2021.
- Kristianto, Dwi dan Theresia Sri Rahayu, “Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2020.
- Maribe, Robert Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London: Springer Science Business Media, 2016).
- Masif. “Mendidik Karya Lokal Yang Unggul Untuk Pengembangan Matematika Dan Sains,” 2014.
- Muhaimin, Muhammad Reizal, “Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. (2023).
- Payanti. (2022). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*. Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia.
- Purnamasari, Sil dan Ananda Putra, „Komik Kimia Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Materi Reaksi Reduksi Dan Oksidasi Kelas X SMA“, *Entalpi Pendidikan Kimia*, 2020.
- Rahmah, Ihda Nur. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quantum Learning Pokok Bahasan Keseimbangan Kimia Untuk Peserta Didik SMA Kelas XI” (FMIPA UNY, 2014).
- Rahman, Abd. dkk., *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan*. (Al UrwatulWutsqa: Kajian Pendidikan Islam). (2022).

- Ramli, Muhmmad. Media dan Teknologi Pembelajaran, Cetakan I (IAIN Antasari Press,2014).
- Rizki, Swaditya “Pengembangan Bahan Ajar Program Linear berbasis Konstektual Dan ICT,” Jurnal Matematika Vol. 5, No (2016).
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. UIN Sumatra Utara.
- Santoso, Minto, dan Luthfia Amalia Syafrida. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Peningkatan Literasi Siswa SMP Pada Pembelajaran PPKn.” *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual* 7, no. 4 (2023).
- Siregar, Nuriza dkk, „Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika“, *Journal of Mathematics Education and Science*, 2.1 (2019).
- Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Develoment)(Alfabeta,2015).
- Suprihatin, Sitti. 2015. “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3 no 1.
- Susanto, Happy, dkk. *Komik Digital Reyog Sebagai Upaya Membangun Karakter Religius Anak.*“, Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman, 2022.
- Syahnita, Rini. “Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Vii Di Smp Ma’arif Batu.” *Modul Biokimia Materi Metabolisme Lemak, Daur Asam Sitrat, Fosforilasi Oksidatif Dan Jalur Pentosa Fosfat*, 2021.
- Wahyudi, Adip. 2022. “Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips,” *Jurnal Education Social Science*.
- Wicaksana, I Putu Gde Caesar Renddy. “Pengembangan E-komik dengan Model ADDIE utuk Meningkatkan Minat belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia”. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Genesha*. Vol. 7 No.2. (2019).
- Winaryati, Eny. dkk, *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial Yogyakarta: KBM Indonesia*, 2021).
- Yusiana, Ulfa dan Sukma Perdana Prasetya. “Pengembangan Media E-Comic

Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS.” *Dialektika: Pendidikan IPS* 1, no.1 (2022).





Lampiran 1 : Pedoman Wawancara

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : INDRI SYARAH

NIM : 2020203887220020

FAKULTAS : TARBIYAH

PRODI : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI
MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1
SUPPA

PEDOMAN WAWANCARA

A. KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

No	Aspek yang Digali	Indikator yang Diukur	Nomor Pertanyaan
1	Pengalaman siswa menggunakan media dalam pembelajaran	Pengalaman menggunakan berbagai jenis media pembelajaran	1, 2, 3, 4
2	Ketertarikan terhadap media yang menarik	Persepsi siswa terhadap media belajar yang dianggap menarik	5, 6, 7
3	Kebutuhan akan media yang menyenangkan	Harapan siswa terhadap media yang membuat belajar lebih menyenangkan	8, 9, 10
4	Ketersediaan dan penggunaan media di kelas	Media yang tersedia dan digunakan oleh guru saat pembelajaran	11, 12, 13
5	Minat terhadap media visual (komik/e-komik)	Minat siswa terhadap media seperti gambar, cerita, dan komik digital	14, 15, 16
6	Pemahaman siswa terhadap materi IPS	Tingkat pemahaman siswa terhadap materi, khususnya materi mobilitas sosial	17, 18
7	Kesiapan dan harapan terhadap media baru	Harapan siswa terhadap media baru seperti e-komik dalam pembelajaran	19, 20

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

1. Media apa saja yang pernah kamu gunakan saat belajar di kelas?
2. Media mana yang menurutmu paling membantu kamu memahami materi?
3. Apakah kamu sering menggunakan media belajar di luar sekolah? Jelaskan.
4. Saat belajar IPS, media apa yang biasa digunakan guru di kelas?
5. Menurut kamu, seperti apa media yang paling menarik untuk belajar?
6. Kamu lebih suka belajar dengan gambar, video, atau cerita? Kenapa?
7. Pernahkah kamu merasa bosan dengan media belajar yang digunakan? Ceritakan.
8. Menurut kamu, belajar itu akan lebih seru kalau seperti apa?
9. Apa yang membuat kamu semangat belajar di kelas?
10. Kalau ada media baru yang seru, kamu mau mencobanya? Misalnya komik digital.
11. Di kelas kamu, media belajar yang digunakan sudah cukup belum? Jelaskan.
12. Apa kendala kamu saat belajar dengan media yang ada sekarang?
13. Apa yang kamu harapkan dari media pembelajaran di kelasmu?
14. Pernahkah kamu membaca komik? Apa kamu suka?
15. Kalau belajar IPS pakai komik, menurutmu seru gak? Jelaskan.
16. Apakah kamu tertarik mencoba e-komik (komik digital) untuk belajar?
17. Saat belajar tentang materi "mobilitas sosial", kamu merasa mudah atau sulit?
18. Bagaimana caramu agar lebih paham materi IPS seperti mobilitas sosial?
19. Menurutmu, komik digital yang bagus itu harus seperti apa?
20. Apa harapanmu terhadap media belajar ke depannya?

B. KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA GURU

No	Aspek yang Digali	Indikator	Nomor Soal
1	Ketersediaan bahan ajar	Ketersediaan buku, LKS, media, dll	1, 2
2	Kesulitan guru saat mengajar	Kendala dalam menyampaikan materi	3, 4, 5
3	Pemahaman siswa terhadap materi	Tingkat pemahaman siswa terhadap materi	6, 7, 8
4	Media pembelajaran yang digunakan	Jenis media yang biasa digunakan guru	9, 10
5	Efektivitas media yang digunakan	Apakah media yang digunakan sudah efektif	11, 12
6	Kebutuhan terhadap media baru	Kebutuhan guru akan media baru dan inovatif	13, 14
7	Kendala teknis dan non-teknis	Hambatan sarana, waktu, atau lainnya	15, 16
8	Kreativitas dan inovasi guru	Inisiatif guru dalam membuat atau menggunakan media	17, 18
9	Harapan terhadap media pembelajaran	Harapan guru terhadap media yang ideal	19, 20

INSTRUMEN WAWANCARA GURU

1. Apakah bahan ajar yang tersedia di sekolah sudah cukup membantu dalam mengajar?
2. Apakah sekolah menyediakan media pembelajaran seperti gambar, video, atau alat bantu lainnya?
3. Apa saja kesulitan yang Anda alami ketika menjelaskan materi kepada siswa?
4. Apakah Anda merasa metode mengajar saat ini sudah cukup efektif?
5. Pernahkah Anda merasa kesulitan mencari media pembelajaran yang sesuai dengan materi?
6. Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi mobilitas sosial?
7. Apa saja yang membuat siswa sulit memahami materi?
8. Apakah siswa menunjukkan minat saat materi disampaikan tanpa media?
9. Media pembelajaran apa yang biasa Anda gunakan?
10. Apakah Anda pernah menggunakan media berbasis digital seperti e-komik atau animasi?
11. Menurut Anda, media yang digunakan saat ini sudah cukup efektif belum?
12. Apakah siswa terlihat lebih aktif jika media pembelajarannya menarik?
13. Menurut Anda, apakah guru membutuhkan media baru untuk pembelajaran?
14. Jenis media seperti apa yang menurut Anda cocok untuk materi IPS seperti mobilitas sosial?
15. Apakah Anda pernah mengalami kendala saat ingin menggunakan media pembelajaran?
16. Apakah Anda memiliki cukup waktu untuk menyiapkan media pembelajaran?
17. Pernahkah Anda membuat media sendiri untuk pembelajaran?
18. Apakah Anda ingin dilatih membuat media pembelajaran yang menarik?
19. Apa harapan Anda terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan?
20. Menurut Anda, media seperti apa yang bisa membuat siswa lebih aktif belajar?

Lampiran 2 : Hasil Transkrip Wawancara

Infroman	Jawaban
Ratih hayani S.Pd/ Guru IPS SMP NEGERI 1 SUPPA	1. Apakah bahan ajar yang tersedia di sekolah sudah cukup membantu dalam mengajar? <i>Jawaban:</i> Bahan ajar yang tersedia sebenarnya cukup membantu, tetapi belum sepenuhnya memadai. Buku paket yang diberikan dari pemerintah kadang terlalu umum dan tidak sesuai dengan kebutuhan karakter siswa di kelas saya. Misalnya, tidak semua materi diberikan contoh yang konkret, sehingga siswa kesulitan menghubungkan isi buku dengan realita mereka sehari-hari. Selain itu, tidak semua topik dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi pendukung, apalagi media interaktif yang bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik. 2. Apakah sekolah menyediakan media pembelajaran seperti gambar, video, atau alat bantu lainnya? <i>Jawaban:</i> Sekolah memang menyediakan beberapa fasilitas dasar seperti LCD proyektor dan speaker, tapi sangat terbatas. Kami tidak memiliki perpustakaan digital atau gudang media yang menyimpan bahan ajar visual seperti poster, video tematik, atau alat peraga. Bahkan untuk menggunakan LCD saja, kami harus berbagi dengan kelas lain, dan terkadang alatnya rusak. Jadi, untuk media pembelajaran tambahan biasanya saya berinisiatif mencari sendiri di internet. 3. Apa saja kesulitan yang Anda alami ketika menjelaskan materi kepada siswa? <i>Jawaban:</i> Kesulitan utama adalah ketika menjelaskan konsep-konsep abstrak seperti mobilitas sosial, stratifikasi sosial, dan faktor pendorong perubahan sosial. Siswa cenderung bingung karena mereka belum memiliki pengalaman langsung dengan hal-hal tersebut. Tanpa bantuan media visual atau cerita konkret, siswa cenderung diam dan sulit mengajukan pertanyaan. Hal ini tentu membuat saya harus mencari cara alternatif agar mereka bisa memahami materi secara kontekstual. 4. Apakah Anda merasa metode mengajar saat ini sudah cukup efektif? <i>Jawaban:</i>

	Metode yang saya gunakan sebenarnya sudah berjalan cukup baik, namun saya menyadari bahwa masih perlu banyak variasi. Saya biasanya menggunakan ceramah, diskusi kelompok, dan presentasi. Tapi dalam praktiknya, siswa sering kehilangan fokus. Mereka cepat merasa bosan, apalagi jika materi terlalu teoritis. Saya percaya jika ada metode atau media yang lebih interaktif, hasilnya akan jauh lebih efektif. 5. Pernahkah Anda merasa kesulitan mencari media pembelajaran yang sesuai dengan materi? <i>Jawaban:</i> Sangat sering. Terutama saat mencari media pembelajaran yang relevan dan kontekstual dengan kondisi siswa di daerah ini. Kadang saya menemukan video atau bahan ajar di internet, tapi bahasanya terlalu tinggi, atau kurang sesuai dengan kurikulum yang saya ajarkan. Saya juga kesulitan mendapatkan gambar ilustrasi atau media komik yang bisa menjelaskan materi secara menarik. 6. Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi mobilitas sosial? <i>Jawaban:</i> Secara umum, pemahaman siswa terhadap materi ini masih rendah. Mereka cenderung bingung dengan istilah-istilah seperti mobilitas horizontal, vertikal, dan struktural. Ketika saya tanya balik, banyak dari mereka tidak bisa menjelaskan kembali dengan kata-kata sendiri. Saya rasa ini karena kurangnya contoh visual atau ilustrasi konkret yang bisa mereka pahami dengan mudah. 7. Apa saja yang membuat siswa sulit memahami materi? <i>Jawaban:</i> Salah satu penyebab utama adalah karena mereka belum bisa menghubungkan teori dengan realita. Materi seperti mobilitas sosial membutuhkan contoh nyata, seperti bagaimana seseorang bisa berpindah status sosial karena pendidikan atau pekerjaan. Kalau hanya dijelaskan lewat buku atau ceramah, siswa cepat kehilangan minat. Mereka butuh media yang menggambarkan proses itu secara visual dan interaktif. 8. Apakah siswa menunjukkan minat saat materi disampaikan tanpa media? <i>Jawaban:</i>
--	--

	Umumnya tidak terlalu antusias. Mereka tampak pasif dan jarang mengajukan pertanyaan. Kadang saya harus memancing mereka dengan humor atau cerita agar suasana hidup. Tapi tetap saja, tanpa media yang mendukung, mereka cepat kehilangan fokus. Terutama saat materi masuk ke bagian teori-teori sosial atau klasifikasi. 9. Media pembelajaran apa yang biasa Anda gunakan? <i>Jawaban:</i> Saya biasanya menggunakan PowerPoint untuk menampilkan poin-poin penting dan kadang menambahkan gambar dari internet. Selain itu, saya juga memutar video pendek yang relevan dari YouTube, terutama jika ada dokumentasi atau tayangan edukatif yang mendukung topik. Namun, itu pun harus saya cari dan sesuaikan sendiri karena belum ada media standar yang disiapkan sekolah. 10. Apakah Anda pernah menggunakan media berbasis digital seperti e-komik atau animasi? <i>Jawaban:</i> Belum pernah secara langsung, karena saya belum menemukan e-komik yang cocok untuk mata pelajaran IPS, khususnya tentang mobilitas sosial. Tapi saya pernah melihat contoh media komik di pelajaran lain dan saya rasa itu sangat menarik. Saya pribadi tertarik untuk menggunakannya, apalagi jika komiknya bisa menggambarkan peristiwa sosial secara naratif dan mudah dipahami oleh siswa. 11. Menurut Anda, media yang digunakan saat ini sudah cukup efektif belum? <i>Jawaban:</i> Belum sepenuhnya efektif. Media yang saya gunakan hanya membantu sebagian siswa yang memang sudah terbiasa belajar visual. Namun, siswa yang lebih membutuhkan pendekatan kontekstual masih belum terlayani. Saya merasa perlu media yang lebih interaktif, tidak hanya satu arah seperti slide PowerPoint atau video. Sesuatu yang bisa mengajak siswa untuk berpikir dan berdiskusi lebih aktif. 12. Apakah siswa terlihat lebih aktif jika media pembelajarannya menarik? <i>Jawaban:</i> Sangat terlihat perbedaannya. Saat saya menggunakan media yang berwarna, bergerak, atau bercerita seperti video dokumenter, mereka
--	--

	lebih responsif. Bahkan siswa yang biasanya diam pun mulai aktif bertanya. Hal ini menunjukkan bahwa media yang menarik bisa menjadi jembatan bagi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. 13. Menurut Anda, apakah guru membutuhkan media baru untuk pembelajaran? <i>Jawaban:</i> Tentu sangat dibutuhkan. Dunia pendidikan terus berkembang, dan karakter siswa zaman sekarang berbeda dengan dulu. Mereka lebih akrab dengan dunia digital dan visual. Maka dari itu, kami para guru membutuhkan media yang sesuai dengan perkembangan zaman, tidak hanya buku cetak atau ceramah lisan. 14. Jenis media seperti apa yang menurut Anda cocok untuk materi IPS seperti mobilitas sosial? <i>Jawaban:</i> Saya rasa media visual seperti e-komik sangat cocok. Karena komik bisa menyajikan cerita dalam bentuk gambar dan teks yang saling mendukung. Dengan alur cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, mereka akan lebih mudah memahami konsep sosial yang abstrak. Komik juga bisa menarik perhatian siswa yang kurang suka membaca buku tebal. 15. Apakah Anda pernah mengalami kendala saat ingin menggunakan media pembelajaran? <i>Jawaban:</i> Ya, sering. Salah satu kendalanya adalah keterbatasan sarana seperti LCD, jaringan internet yang tidak stabil, dan ruang kelas yang belum mendukung penggunaan teknologi. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan membuat atau mengakses media digital. Jadi, kadang kami hanya bisa menggunakan metode tradisional meskipun sebenarnya ingin menggunakan media yang lebih modern. 16. Apakah Anda memiliki cukup waktu untuk menyiapkan media pembelajaran? <i>Jawaban:</i> Sejujurnya, waktu kami sangat terbatas. Di luar jam mengajar, ada banyak tugas administratif yang harus diselesaikan. Meskipun saya ingin membuat media pembelajaran yang kreatif, kadang sulit membagi waktu. Kalau pun ada media yang siap pakai dan sesuai dengan kebutuhan, itu sangat membantu.
--	---

	17. Pernahkah Anda membuat media sendiri untuk pembelajaran? <i>Jawaban:</i> Pernah, meskipun sederhana. Saya pernah membuat rangkuman visual dari materi IPS menggunakan aplikasi desain seperti Canva. Saya juga sering menyusun soal berbentuk cerita pendek yang berkaitan dengan topik. Namun, saya belum pernah membuat media dalam bentuk komik atau animasi karena keterbatasan kemampuan teknis. 18. Apakah Anda ingin dilatih membuat media pembelajaran yang menarik? <i>Jawaban:</i> Sangat ingin. Saya berharap bisa mengikuti pelatihan membuat media seperti e-komik, video pembelajaran sederhana, atau infografis. Dengan pelatihan tersebut, saya bisa menyesuaikan gaya mengajar dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi. 19. Apa harapan Anda terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan? <i>Jawaban:</i> Saya berharap media yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru, menarik bagi siswa, dan sesuai dengan kurikulum. Kalau bisa, media itu bisa digunakan secara fleksibel, baik dalam bentuk digital maupun cetak. Harapannya, media ini benar-benar bisa menjawab kebutuhan belajar siswa yang beragam. 20. Menurut Anda, media seperti apa yang bisa membuat siswa lebih aktif belajar? <i>Jawaban:</i> Media yang berbasis cerita, visual, dan interaktif sangat efektif. Misalnya komik yang memiliki tokoh anak-anak dengan konflik sosial di masyarakat, yang kemudian dikaitkan dengan materi mobilitas sosial. Dengan begitu, siswa bisa belajar melalui pengalaman tokoh dalam cerita, dan lebih mudah mengaitkan teori dengan kehidupan nyata.
Putri Hatika/ Siswi SMP NEGERI 1 SUPPA	1. Media apa saja yang pernah kamu gunakan saat belajar di kelas? Jawaban: Selama saya belajar di kelas, saya sudah pernah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti buku paket pelajaran, lembar kerja siswa, papan tulis, PowerPoint yang ditampilkan lewat proyektor, dan kadang-kadang guru juga memperlihatkan video pembelajaran dari YouTube. Selain itu, di beberapa

	pelajaran juga pernah menggunakan gambar peta, poster, dan flashcard. Namun, penggunaan media seperti komik atau media interaktif seperti game edukatif masih sangat jarang. 2. Media mana yang menurutmu paling membantu kamu memahami materi? Jawaban: Menurut saya, media yang paling membantu saya dalam memahami materi adalah video pembelajaran. Karena dengan video, saya bisa melihat penjelasan dalam bentuk gambar bergerak, suara, dan kadang disertai animasi yang lucu dan mudah dimengerti. Kalau hanya membaca buku, saya kadang kesulitan memahami penjelasannya karena bahasanya terlalu formal atau terlalu panjang. Tapi kalau ada gambar atau video, saya bisa lebih cepat mengerti karena saya bisa membayangkan apa yang dimaksud dalam materi tersebut. 3. Apakah kamu sering menggunakan media belajar di luar sekolah? Jelaskan. Jawaban: Iya, saya cukup sering menggunakan media belajar di luar sekolah. Biasanya kalau saya tidak mengerti penjelasan di kelas, saya akan mencari materi tambahan lewat YouTube, misalnya dengan mengetik judul materi seperti “mobilitas sosial kelas 8”. Saya juga suka membaca ringkasan materi dari website belajar seperti Ruangguru atau Quipper. Kadang saya juga melihat gambar-gambar dari Google untuk membantu saya mengingat materi, terutama untuk pelajaran seperti IPS yang banyak istilah dan konsep. Kalau tersedia, saya juga suka baca buku-buku yang bergambar atau komik edukasi yang dipinjam dari perpustakaan. 4. Saat belajar IPS, media apa yang biasa digunakan guru di kelas? Jawaban: Biasanya saat pelajaran IPS, guru menggunakan buku paket sebagai sumber utama. Di beberapa kesempatan, guru juga menggunakan PowerPoint untuk menjelaskan materi, terutama saat ada proyektor. Kadang juga guru menggambar peta atau skema di papan tulis. Tapi sejauh ini saya belum pernah melihat guru menggunakan media seperti komik, animasi, atau video pendek saat mengajar IPS. Padahal menurut saya, pelajaran IPS bisa jadi lebih menarik kalau ada visualisasi yang kuat, karena banyak konsep sosial yang sulit dibayangkan hanya dari teks.
--	--

	5. Menurut kamu, seperti apa media yang paling menarik untuk belajar? Jawaban: Menurut saya, media pembelajaran yang menarik adalah media yang penuh warna, ada gambar, dan tidak hanya berisi tulisan. Saya suka jika ada tokoh-tokoh yang diceritakan seperti dalam komik, karena itu membuat saya merasa seperti sedang membaca cerita, bukan belajar pelajaran yang berat. Media yang interaktif seperti komik digital atau video animasi juga sangat menarik karena saya bisa merasa lebih terlibat dan tidak bosan saat belajar. Saya lebih mudah fokus kalau medianya menyenangkan. 6. Kamu lebih suka belajar dengan gambar, video, atau cerita? Kenapa? Jawaban: Saya paling suka belajar dengan media cerita yang ada gambarnya, seperti komik atau animasi. Karena dengan cerita, saya bisa mengikuti alur dan memahami materi secara bertahap. Gambar dan warna juga membantu saya mengingat isi cerita lebih lama. Kalau hanya tulisan saja, saya cepat lupa dan merasa jenuh. Tapi kalau dalam bentuk cerita atau gambar, saya jadi lebih semangat membaca dan paham lebih cepat. 7. Pernahkah kamu merasa bosan dengan media belajar yang digunakan? Ceritakan. Jawaban: Iya, saya sering merasa bosan kalau pembelajaran hanya menggunakan buku teks. Kadang bukunya tebal, tulisannya kecil, dan bahasanya susah dimengerti. Apalagi kalau setiap pelajaran hanya membaca dan mencatat, saya jadi cepat lelah dan tidak fokus. Pernah suatu kali, guru hanya membaca isi buku selama hampir satu jam, saya merasa seperti tidak belajar apa-apa karena tidak ada gambar atau kegiatan menarik. Saya jadi berharap ada media yang bisa membuat belajar lebih menyenangkan. 8. Menurut kamu, belajar itu akan lebih seru kalau seperti apa? Jawaban: Menurut saya, belajar akan jauh lebih seru kalau dibuat seperti cerita atau permainan. Misalnya, materi dijelaskan melalui komik yang ada tokoh dan percakapannya. Atau bisa juga lewat video animasi yang lucu tapi tetap ada pelajaran pentingnya. Kalau seperti itu, saya merasa tidak sedang belajar, tapi seperti sedang menonton atau membaca cerita seru.
--	--

	Apalagi kalau bisa sambil berdiskusi dengan teman atau bermain kuis, itu bisa membuat saya lebih aktif dan gak ngantuk. 9. Apa yang membuat kamu semangat belajar di kelas? Jawaban: Hal yang membuat saya semangat belajar di kelas adalah ketika gurunya menggunakan media yang kreatif, misalnya menayangkan video, membuat permainan kelompok, atau menceritakan materi dengan cara bercerita seperti dongeng. Saya juga jadi lebih semangat kalau saya bisa ikut aktif, misalnya maju ke depan, menjawab pertanyaan, atau berdiskusi. Kalau suasana kelasnya hidup dan tidak membosankan, saya jadi lebih cepat paham dan tidak mengantuk. 10. Kalau ada media baru yang seru, kamu mau mencobanya? Misalnya komik digital. Jawaban: Tentu saya mau mencoba. Saya merasa belajar akan lebih menyenangkan jika menggunakan media baru seperti komik digital. Dengan komik digital, saya bisa belajar melalui cerita dan gambar yang bergerak. Kalau bisa dibuka lewat HP atau komputer, saya jadi lebih mudah mengaksesnya kapan saja. Apalagi kalau tampilannya menarik dan ada fitur interaktifnya, pasti saya akan lebih semangat belajar dan tidak perlu dipaksa untuk membaca materi. 11. Di kelas kamu, media belajar yang digunakan sudah cukup belum? Jelaskan. Jawaban: Menurut saya, media belajar yang digunakan di kelas saya masih belum cukup. Kebanyakan masih menggunakan cara lama seperti buku teks dan menulis di papan tulis. Sementara kebutuhan siswa sekarang sudah berbeda. Kami lebih tertarik belajar lewat media digital atau visual. Kalau media pembelajarannya lebih bervariasi, seperti video, animasi, atau komik, saya yakin lebih banyak teman yang akan aktif dan paham materi. 12. Apa kendala kamu saat belajar dengan media yang ada sekarang? Jawaban: Kendala yang sering saya alami adalah sulitnya memahami materi dari buku karena bahasanya terlalu baku. Kadang saya harus membaca satu paragraf beberapa kali supaya bisa mengerti. Selain itu, tidak semua siswa bisa memahami penjelasan hanya lewat papan tulis. Kalau tidak ada gambar
--	---

	atau contoh visual, saya sering merasa bingung. Dan kadang juga alat proyektor tidak bisa digunakan karena gangguan teknis. 13. Apa yang kamu harapkan dari media pembelajaran di kelasmu? Jawaban: Saya berharap media pembelajaran di kelas bisa lebih variatif dan disesuaikan dengan minat siswa. Kalau bisa, ada media yang bisa membuat kami tertarik dan tidak bosan, seperti komik pembelajaran, video animasi pendek, atau kuis interaktif. Media seperti itu bisa membuat materi terasa lebih ringan dan menyenangkan. Saya juga ingin ada aplikasi belajar yang bisa kami gunakan bersama di kelas atau saat belajar di rumah. 14. Pernahkah kamu membaca komik? Apa kamu suka? Jawaban: Saya sangat suka membaca komik. Sejak kecil saya sudah sering membaca komik cerita anak. Saya suka karena ceritanya seru, gambarnya menarik, dan saya bisa belajar banyak hal tanpa merasa sedang belajar. Beberapa komik bahkan punya pesan moral yang bagus dan membuat saya berpikir. Jadi menurut saya, kalau pelajaran disajikan dalam bentuk komik, saya akan lebih cepat mengerti. 15. Kalau belajar IPS pakai komik, menurutmu seru gak? Jelaskan. Jawaban: Pasti sangat seru. Karena IPS banyak berisi cerita tentang kehidupan sosial dan sejarah, maka akan sangat cocok kalau disampaikan lewat komik. Saya bisa melihat tokoh-tokoh dan peristiwa dalam bentuk gambar yang membuat saya lebih paham alur ceritanya. Selain itu, saya bisa belajar sambil membaca cerita seperti sedang membaca komik biasa. Jadi pelajaran tidak terasa membosankan. 16. Apakah kamu tertarik mencoba e-komik (komik digital) untuk belajar? Jawaban: Saya sangat tertarik. Karena e-komik bisa dibaca lewat HP, jadi lebih praktis dan bisa dibuka kapan saja. Selain itu, saya rasa e-komik bisa lebih interaktif, misalnya ada suara, animasi, atau fitur zoom-in. Kalau tampilannya keren dan mudah digunakan, saya pasti semangat belajar dan bisa belajar lebih mandiri di rumah tanpa perlu selalu membaca buku cetak. 17. Saat belajar tentang materi "mobilitas sosial", kamu merasa mudah atau sulit?
--	--

	Jawaban: Saya merasa cukup sulit, karena banyak istilah seperti "mobilitas vertikal" dan "mobilitas horizontal" yang membingungkan. Saya juga sulit membedakan contohnya karena tidak ada gambar atau cerita. Kalau materinya dijelaskan dalam bentuk cerita atau komik, mungkin saya bisa lebih cepat memahami perbedaan jenis-jenis mobilitas sosial dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari. 18. Bagaimana caramu agar lebih paham materi IPS seperti mobilitas sosial? Jawaban: Biasanya saya membaca ulang materi di rumah, mencari penjelasan tambahan di YouTube, atau bertanya kepada teman yang lebih paham. Saya juga pernah mencoba membuat mind map supaya lebih gampang diingat. Tapi saya rasa, kalau ada komik atau video yang menjelaskan materi seperti mobilitas sosial dengan cerita, saya bisa lebih cepat paham dan tidak perlu membaca berulang-ulang. 19. Menurutmu, komik digital yang bagus itu harus seperti apa? Jawaban: Menurut saya, komik digital yang bagus harus punya tampilan yang menarik, gambarnya jelas dan berwarna, serta ceritanya mudah diikuti. Tokohnya juga harus dibuat menarik dan lucu supaya tidak membosankan. Selain itu, isi pelajarannya harus tetap ada, jadi tidak hanya cerita tapi juga ada pelajaran yang bisa saya ambil. Kalau bisa disertai soal latihan kecil, itu juga bagus supaya saya bisa langsung mengukur pemahaman saya. 20. Apa harapanmu terhadap media belajar ke depannya? Jawaban: Saya berharap media belajar di sekolah bisa lebih modern dan sesuai dengan perkembangan zaman. Anak-anak sekarang sudah terbiasa dengan teknologi, jadi akan lebih baik kalau pembelajaran juga memanfaatkan media digital seperti e-komik, video interaktif, dan aplikasi belajar. Saya juga ingin media belajar dibuat lebih menyenangkan, tidak kaku dan membosankan, supaya semua siswa bisa semangat belajar dan tidak merasa terbebani.
Diva Indriyani/ Siswi SMP NEGERI 1 SUPPA	1. Media apa saja yang pernah kamu gunakan saat belajar di kelas? Jawaban: Saya pernah belajar menggunakan buku paket, papan tulis, video pembelajaran dari YouTube, PowerPoint dari guru, dan kadang-kadang poster

	yang ditempel di kelas. 2. Media mana yang menurutmu paling membantu kamu memahami materi? Jawaban: Video pembelajaran karena saya bisa melihat gambar bergerak dan penjelasan yang jelas. Saya juga suka jika gurunya menggunakan PowerPoint yang berwarna dan ada gambarnya. 3. Apakah kamu sering menggunakan media belajar di luar sekolah? Jelaskan. Jawaban: Iya, kadang saya buka YouTube untuk melihat penjelasan pelajaran, atau saya cari gambar materi di Google supaya lebih mudah dimengerti. 4. Saat belajar IPS, media apa yang biasa digunakan guru di kelas? Jawaban: Biasanya guru pakai buku paket, kadang PowerPoint, dan juga kadang ada gambar atau peta. Tapi saya jarang lihat komik atau media yang lucu di kelas. 5. Menurut kamu, seperti apa media yang paling menarik untuk belajar? Jawaban: Media yang banyak gambar, berwarna, dan tidak membosankan. Kalau bisa seperti cerita atau komik yang ada tokohnya dan lucu. 6. Kamu lebih suka belajar dengan gambar, video, atau cerita? Kenapa? Jawaban: Saya lebih suka cerita dan gambar. Soalnya kalau ada gambar dan cerita, saya lebih cepat paham dan gak cepat bosan. 7. Pernahkah kamu merasa bosan dengan media belajar yang digunakan? Ceritakan. Jawaban: Iya, kadang bosan kalau cuma membaca buku teks saja. Apalagi kalau tulisannya kecil dan banyak, jadi susah dipahami. 8. Menurut kamu, belajar itu akan lebih seru kalau seperti apa? Jawaban: Kalau belajarnya dibuat seperti main game atau komik, jadi saya bisa sambil menikmati, tidak stres, dan lebih semangat. 9. Apa yang membuat kamu semangat belajar di kelas? Jawaban: Kalau gurunya menyenangkan, materinya dibuat seperti cerita, ada gambar, dan kalau saya bisa ikut aktif bertanya.
--	---

	10. Kalau ada media baru yang seru, kamu mau mencobanya? Misalnya komik digital. Jawaban: Iya, saya mau. Apalagi kalau ceritanya lucu dan tokohnya bisa bikin saya tertarik. Bisa buat saya lebih semangat belajar. 11. Di kelas kamu, media belajar yang digunakan sudah cukup belum? Jelaskan. Jawaban: Belum, kadang masih pakai media yang itu-itu saja, seperti buku atau tulisan di papan. Kurang bervariasi. 12. Apa kendala kamu saat belajar dengan media yang ada sekarang? Jawaban: Kadang materinya susah dimengerti karena cuma dijelaskan lewat tulisan. Tidak ada gambar atau animasi yang membantu. 13. Apa yang kamu harapkan dari media pembelajaran di kelasmu? Jawaban: Saya harap ada media yang lebih menyenangkan dan gampang dipahami. Misalnya komik, video pendek, atau permainan. 14. Pernahkah kamu membaca komik? Apa kamu suka? Jawaban: Iya, saya sering baca komik. Saya suka banget karena ceritanya menarik dan banyak gambarnya. 15. Kalau belajar IPS pakai komik, menurutmu seru gak? Jelaskan. Jawaban: Seru! Karena saya bisa belajar sambil baca cerita. Jadi gak terasa sedang belajar. Saya juga bisa lebih ingat isi pelajaran. 16. Apakah kamu tertarik mencoba e-komik (komik digital) untuk belajar? Jawaban: Tertarik. Saya lebih suka buka HP atau komputer untuk lihat komik. Apalagi kalau bisa digeser-geser dan ada suaranya. 17. Saat belajar tentang materi "mobilitas sosial", kamu merasa mudah atau sulit? Jawaban: Agak sulit, karena banyak istilah yang tidak saya mengerti. Kalau dijelaskan dengan gambar atau cerita, mungkin lebih gampang. 18. Bagaimana caramu agar lebih paham materi IPS seperti mobilitas sosial? Jawaban: Saya biasanya minta dijelaskan ulang sama teman
--	---

	atau cari di YouTube. Kalau ada komik atau cerita, pasti lebih membantu. 19. Menurutmu, komik digital yang bagus itu harus seperti apa? Jawaban: Komik yang bagus harus punya gambar yang menarik, cerita yang jelas, ada tokoh-tokohnya, dan lucu atau seru. Tapi juga harus ada isi pelajarannya. 20. Apa harapanmu terhadap media belajar ke depannya? Jawaban: Saya berharap ada media yang bikin saya tidak bosan dan bisa paham lebih cepat. Seperti komik, animasi, atau aplikasi belajar yang seru.
--	--



Lampiran 3 : Hasil Validasi Media

1. Muhammad Ahsan M.Si

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI
MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial
Kelas VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA

Sasaran Program : Siswa Kelas VIII D Smp Negeri 1 Suppa

Penyusun : Indri Syarah

Validator : Muhammad Ahsan, M.Si

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran berbasis digital yang sedang dibuat.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik
3. Mohon diberi tanda check list (✓) pada pendapat anda
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Media

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	a. Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik					✓
		b. Penumbuhan motivasi belajar					✓
2	Penggunaan Media	a. Mudah dan aman digunakan				✓	
		b. Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana				✓	
		c. Media dapat digunakan dalam jangka panjang menggantikan alat peraga				✓	
3	Tampilan Media	a. Design media menarik					✓
		b. Tampilan detail materi					✓
		c. Komposisi tampilan Warna Kontras					✓
		d. Keseimbangan ukuran (gambar, tulisan dan animasi)					✓
		e. Kejelasan pada bahasa					✓
		f. Keserdahanaan (Rapi, Teratur dan Tidak Tercampur dengan bahasa yang tidak perlu)				✓	
Jumlah							

B. Komentar/Saran

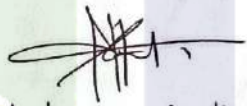
C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Parepare,

Ahli Media



(Muhammad Ahsan, M.Pd.)

PAREPARE

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI
MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial
Kelas VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA

Sasaran Program : Siswa Kelas VIII D Smp Negeri 1 Suppa

Penyusun : Indri Syarah

Validator : Muhammad. Ahsan, M.si.

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran berbasis digital yang sedang dibuat.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
 1 = Sangat Kurang
 2 = Kurang
 3 = Cukup
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik
3. Mohon diberi tanda check list (✓) pada pendapat anda
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Media

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	a. Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik			✓		
		b. Penumbuhan motivasi belajar			✓		
2	Penggunaan Media	a. Mudah dan aman digunakan				✓	
		b. Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana				✓	
		c. Media dapat digunakan dalam jangka panjang menggantikan alat peraga				✓	
3	Tampilan Media	a. Design media menarik			✓		
		b. Tampilan detail materi			✓		
		c. Komposisi tampilan Warna Kontras			✓		
		d. Keseimbangan ukuran (gambar, tulisan dan animasi)			✓		
		e. Kejelasan pada bahasa			✓		
		f. Kesederhanaan (Rapi, Teratur dan Tidak Tercampur dengan bahasa yang tidak perlu)				✓	
Jumlah							

B. Komentar/Saran

- * Aspek pembelajaran: Tambahkan bagian yg meningkatkan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.
- * Kuti aturan terkait karakteristik G-Konik pada bagian tampilan media: Mis. Expressi wajah karakter, dll (Gunakan petunjuk yg ada pada bab 13 B'properti)
- * Tampilan awal B'perbaiki font (sesuai dg tingkat pengguna), tambahkan gambar kecil (contoh: B'as kanti, Evalusi, Peta kanti)
- * Tambahkan peta konsep materi yg terdapat dalam cerita

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Parepare,

Ahli Media


(Mus. Ahe, U.S.)


PAREPARE

2. Ali Rahman S.Ag,M.Pd

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial
Kelas VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA

Sasaran Program : Siswa Kelas VIII D Smp Negeri 1 Suppa

Penyusun : Indri Syarah

Validator : Ali Rahman S.Ag, M.Pd

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran berbasis digital yang sedang dibuat.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik
3. Mohon diberi tanda check list (✓) pada pendapat anda
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Media

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	a. Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik			✓		
		b. Penumbuhan motivasi belajar				✓	
2	Penggunaan Media	a. Mudah dan aman digunakan				✓	
		b. Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana				✓	
		c. Media dapat digunakan dalam jangka panjang menggantikan alat peraga				✓	
3	Tampilan Media	a. Design media menarik			✓		
		b. Tampilan detail materi			✓		
		c. Komposisi tampilan Warna Kontras					✓
		d. Keseimbangan ukuran (gambar, tulisan dan animasi)			✓		
		e. Kejelasan pada bahasa					✓
		f. Kesederhanaan (Rapi, Teratur dan Tidak Tercampur dengan bahasa yang tidak perlu)					✓
Jumlah							

B. Komentar/Saran

1. Sampul tidak jelas media apa dan untuk siapa
2. harus dibuatkan petunjuk penggunaan e-komik
3. Gambarnya dibuat bervariasi, karena monoton gambarnya
4. Materi harus lebih berkesan dari gambar, perbesar sedikit fontnya
5. Gambarnya disesuaikan dengan karakteristik komik dan karakteristik peserta didik

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Parepare,

Ahli Media


(Ali Rahman)


PAREPARE

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI
MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial
Kelas VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA

Sasaran Program : Siswa Kelas VIII D Smp Negeri 1 Suppa

Penyusun : Indri Syarah

Validator : Ali Rahman

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran berbasis digital yang sedang dibuat.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
 1 = Sangat Kurang
 2 = Kurang
 3 = Cukup
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik
3. Mohon diberi tanda check list (✓) pada pendapat anda
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Media

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	a. Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik					✓
		b. Penumbuhan motivasi belajar					✓
2	Penggunaan Media	a. Mudah dan aman digunakan					✓
		b. Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana					✓
		c. Media dapat digunakan dalam jangka panjang menggantikan alat peraga				✓	
3	Tampilan Media	a. Design media menarik				✓	
		b. Tampilan detail materi					✓
		c. Komposisi tampilan Warna Kontras					✓
		d. Keseimbangan ukuran (gambar, tulisan dan animasi)				✓	
		e. Kejelasan pada bahasa					✓
		f. Keserdahanaan (Rapi, Teratur dan Tidak Tercampur dengan bahasa yang tidak perlu)					✓
		Jumlah					

B. Komentor/Saran

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Parepare,

Ahli Media


(Ali Rahman)


PAREPARE

Lampiran 4 : Hasil Validasi Materi

1. Nasruddin M.Pd

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI
MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA
AHLI MATERI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA
Sasaran Program	: Siswa Kelas VIII D Smp Negeri 1 Suppa
Penyusun	: Indri Syarah
Validator	: Nasruddin M.pd .

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran berbasis digital yang sedang dibuat.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik
3. Mohon diberi tanda check list (✓) pada pendapat anda
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas isi/Materi	a. Ketelitian materi				✓	
		b. Ketepatan materi				✓	
		c. Keteraturan dalam penyajian materi					✓
		d. Ketepatan dalam tingkat detail materi				✓	
		e. Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami					✓
		f. Materi jelas dan spesifik					✓
2	Penggunaan Media	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		b. Sesuai dengan aktivitas pembelajaran				✓	
		c. Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran				✓	
		d. Sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓	
3	Tampilan Media	a. Kejelasan bahasa yang digunakan					✓
		b. Keterbacaan tulisan/teks					✓
		Jumlah					

B. Komentor/Saran

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Parepare,

Ahli Materi


(Nasruddin, M. Pd.)

PAREPARE

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI
MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA
AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial
Kelas VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA

Sasaran Program : Siswa Kelas VIII D Smp Negeri 1 Suppa

Penyusun : Indri Syarah

Validator : Nasrudhin M.pd .

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran berbasis digital yang sedang dibuat.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Mohon diberi tanda check list (✓) pada pendapat anda
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas isi/Materi	a. Ketelitian materi				✓	
		b. Ketepatan materi				✓	
		c. Keteraturan dalam penyajian materi			✓		
		d. Ketepatan dalam tingkat detail materi				✓	
		e. Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami					✓
		f. Materi jelas dan spesifik		✓			
2	Penggunaan Media	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
		b. Sesuai dengan aktivitas pembelajaran				✓	
		c. Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran				✓	
		d. Sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓	
3	Tampilan Media	a. Kejelasan bahasa yang digunakan					✓
		b. Keterbacaan tulisan/teks					✓
		Jumlah					

B. Komentarisaran

selain saja dengan tujuan pembelajaran terkait
mobilitas sosial

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Parepare,

Ahli Materi


(Nasruddin, M. Pd.)



2. Ratih Hayani S.Pd

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial
Kelas VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA

Sasaran Program : Siswa Kelas VIII D Smp Negeri 1 Suppa

Penyusun : Indri Syarah

Validator : Ratih Hayani, S.pd

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran berbasis digital yang sedang dibuat.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik
3. Mohon diberi tanda check list (✓) pada pendapat anda
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas isi/Materi	a. Ketelitian materi				✓	
		b. Ketepatan materi					✓
		c. Keteraturan dalam penyajian materi				✓	
		d. Ketepatan dalam tingkat detail materi				✓	
		e. Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami				✓	
		f. Materi jelas dan spesifik				✓	
2	Penggunaan Media	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		b. Sesuai dengan aktivitas pembelajaran					✓
		c. Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran				✓	
		d. Sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓	
3	Tampilan Media	a. Kejelasan bahasa yang digunakan				✓	
		b. Keterbacaan tulisan/teks				✓	
Jumlah							

B. Komentar/Saran

Penggunaan media E-komik dalam kegiatan pembelajaran sudah sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran karena materi yang disajikan dalam bentuk komik sangat menarik bagi peserta didik

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Parepare,

Ahli Materi


(RATIH HAYANI S.Pd)

PAREPARE

Lampiran 5 : Hasil Penilaian Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media e-komik mudah digunakan dalam proses pembelajaran.				√	
2	E-komik mempermudah saya dalam menjelaskan materi kepada peserta didik.					√
3	E-komik tidak membutuhkan waktu yang lama untuk dipersiapkan sebelum pembelajaran.				√	
4	Media e-komik membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.					√
5	E-komik memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan.					√
6	Penggunaan e-komik tidak memerlukan perangkat yang rumit.				√	
7	E-komik dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik di rumah.				√	
8	Saya merasa terbantu dengan adanya media e-komik dalam pengajaran.					√
9	Penggunaan e-komik cocok untuk hampir semua materi pelajaran.				√	
10	Media e-komik membantu dalam penilaian pemahaman peserta didik.				√	
11	E-komik meningkatkan interaksi peserta didik selama proses belajar.					√
12	Media e-komik membuat peserta didik lebih fokus pada materi.					√
13	E-komik membantu mengurangi kebosanan peserta didik saat pembelajaran.					√
14	Media e-komik dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya.				√	
15	E-komik mempermudah saya untuk menyusun materi pembelajaran secara visual.				√	
16	Media e-komik tidak membutuhkan banyak biaya untuk diimplementasikan.				√	
17	E-komik membantu peserta didik dalam mengingat konsep-konsep penting.					√
18	Penggunaan e-komik menghemat waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran.					√
19	E-komik mempermudah peserta didik belajar mandiri di rumah.				√	
20	Media e-komik mendorong peserta didik untuk lebih aktif mencari informasi tambahan terkait materi.					√
Jumlah					40	50
F		90				
N		100				
Presentase		90%				

I. Petunjuk Pengisian

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan pendapat guru mengenai penggunaan media e-komik dalam proses pembelajaran. Mohon untuk menjawab setiap pernyataan dengan jujur sesuai pengalaman Anda. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media e-komik yang lebih baik.

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

II. Identitas Responden:

Nama: RATIH HAYAMI, S.Pd
 Jenis Kelamin: ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Mata Pelajaran yang Diajar: IPS
 Lama Mengajar: 15 tahun

III. Pernyataan Angket

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media e-komik mudah digunakan dalam proses pembelajaran.				✓	
2	E-komik mempermudah saya dalam menjelaskan materi kepada siswa.					✓
3	E-komik tidak membutuhkan waktu yang lama untuk dipersiapkan sebelum pembelajaran.				✓	
4	Media e-komik membantu meningkatkan hasil belajar siswa.					✓
5	E-komik memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.					✓
6	Penggunaan e-komik tidak memerlukan perangkat yang rumit.				✓	
7	E-komik dapat diakses dengan mudah oleh siswa di rumah.				✓	
8	Saya merasa terbantu dengan adanya media e-					✓

	komik dalam pengajaran.						
9	Penggunaan e-komik cocok untuk hampir semua materi pelajaran.				✓		
10	Media e-komik membantu dalam penilaian pemahaman siswa.				✓		
11	E-komik meningkatkan interaksi siswa selama proses belajar.					✓	
12	Media e-komik membuat siswa lebih fokus pada materi.					✓	
13	E-komik membantu mengurangi kebosanan siswa saat pembelajaran.					✓	
14	Media e-komik dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya.				✓		
15	E-komik mempermudah saya untuk menyusun materi pembelajaran secara visual.				✓		
16	Media e-komik tidak membutuhkan banyak biaya untuk diimplementasikan.				✓		
17	E-komik membantu siswa dalam mengingat konsep-konsep penting.					✓	
18	Penggunaan e-komik menghemat waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran.					✓	
19	E-komik mempermudah siswa belajar mandiri di rumah.				✓		
20	Media e-komik mendorong siswa untuk lebih aktif mencari informasi tambahan terkait materi.					✓	
Jumlah							

Lampiran 6 : Hasil Penilaian Respon peserta didik

N0	NAMA SISWA	KETERANGAN																				JUMLAH SKOR	N	P
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Aditama Fiqri Sukri	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	90	100	90%
2	Ahmad Fajrin	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	90	100	90%
3	Ainizatul Akma	4	4	4	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	92	100	92%
4	Aisyah Nurhikmah	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	90	100	90%
5	Alqia	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	85	100	85%
6	Ariadi	5	5	5	5	4	4	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	92	100	92%
7	Arzifa Haerani Anwar	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	85	100	85%
8	Asrel	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	90	100	90%
9	Asyifha Ramadhani	5	5	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	80	100	80%
10	Azharatul Jannah	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	85	100	85%
11	Celvin Chandra	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	85	100	85%
12	Diva Indriyani	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	85	100	85%
13	Khadija Kirana	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85	100	85%
14	Mohammad Chaerul	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	90	100	90%
15	Muh. Fiqhar	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	90	100	90%
16	Muh. Rifqi	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	90	100	90%
17	Muh. Toriq Al Farisih	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	85	100	85%
18	Muhammad Fahri Zul	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	82	100	82%
19	Muhammad Rabil	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	90	100	90%
20	Nabila Fitria	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	90	100	90%
21	Nur Farhana	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	80	100	80%
22	Nurfiantika	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	85	100	85%
23	Nurhamidah	5	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	92	100	92%
24	Nursakila	5	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	3	4	4	4	5	82	100	82%
25	Putri Hatika	5	5	4	4	3	4	5	3	4	5	4	5	3	3	4	5	4	3	5	4	82	100	82%
26	Rendy	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	90	100	90%
27	Wulan Sri Ramdani	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	85	100	85%
28	Zaki Akmal	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	85	100	85%
29	Zhity Nurfalisya	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	85	100	85%
Jumlah																						2.425	2.900	83,62%

I. Petunjuk Pengisian

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan pendapat siswa mengenai penggunaan media e-komik dalam proses pembelajaran. Mohon untuk menjawab setiap pernyataan dengan jujur sesuai pengalaman Anda. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media e-komik yang lebih baik.

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

II. Identitas Responden:

Nama: DIVA INDRIYANI
 Kelas: 8E

III. Pernyataan Angket

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media e-komik mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran.				✓	
2	E-komik memudahkan saya memahami materi pelajaran.				✓	
3	E-komik membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.				✓	
4	Saya merasa lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui e-komik.					✓
5	Media e-komik membantu saya mengingat isi materi pelajaran lebih lama.				✓	
6	E-komik tidak memerlukan banyak perangkat atau aplikasi yang rumit untuk diakses.					✓
7	Saya dapat membaca e-komik dengan nyaman kapan saja, termasuk di rumah.					✓
8	Penggunaan e-komik membantu saya untuk fokus selama belajar.					✓

9	Saya lebih mudah belajar mandiri menggunakan e-komik dibandingkan dengan media lainnya.				✓	
10	E-komik membuat saya lebih bersemangat untuk belajar.				✓	
11	Penggunaan e-komik membantu saya memahami materi yang sulit dengan lebih baik.				✓	
12	E-komik memungkinkan saya untuk belajar dengan lebih santai tanpa mengurangi pemahaman materi.				✓	
13	Saya merasa lebih kreatif dan terinspirasi dalam belajar saat menggunakan e-komik.				✓	
14	Media e-komik membantu saya menyiapkan diri untuk ujian atau ulangan.				✓	
15	Penggunaan e-komik mendorong saya untuk lebih tertarik pada materi pelajaran.				✓	
16	Media e-komik cocok untuk digunakan pada berbagai mata pelajaran.				✓	
17	E-komik membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.				✓	
18	Saya merasa lebih percaya diri dengan pemahaman saya setelah belajar menggunakan e-komik.				✓	
19	E-komik membantu saya menyusun ulang pemahaman materi dengan cara yang sederhana dan jelas.					✓
20	Saya berharap penggunaan media e-komik dapat diteruskan dalam pembelajaran ke depannya				✓	
Jumlah						

I. Petunjuk Pengisian

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan pendapat siswa mengenai penggunaan media e-komik dalam proses pembelajaran. Mohon untuk menjawab setiap pernyataan dengan jujur sesuai pengalaman Anda. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media e-komik yang lebih baik.

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

II. Identitas Responden:

Nama: Du'ri hatika
 Kelas: 8E (VIII E)

III. Pernyataan Angket

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media e-komik mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran.					✓
2	E-komik memudahkan saya memahami materi pelajaran.					✓
3	E-komik membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.				✓	
4	Saya merasa lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui e-komik.				✓	
5	Media e-komik membantu saya mengingat isi materi pelajaran lebih lama.			✓		
6	E-komik tidak memerlukan banyak perangkat atau aplikasi yang rumit untuk diakses.				✓	
7	Saya dapat membaca e-komik dengan nyaman kapan saja, termasuk di rumah.					✓
8	Penggunaan e-komik membantu saya untuk fokus selama belajar.			✓		

9	Saya lebih mudah belajar mandiri menggunakan e-komik dibandingkan dengan media lainnya.				✓	
10	E-komik membuat saya lebih bersemangat untuk belajar.					✓
11	Penggunaan e-komik membantu saya memahami materi yang sulit dengan lebih baik.				✓	
12	E-komik memungkinkan saya untuk belajar dengan lebih santai tanpa mengurangi pemahaman materi.					✓
13	Saya merasa lebih kreatif dan terinspirasi dalam belajar saat menggunakan e-komik.			✓		
14	Media e-komik membantu saya menyiapkan diri untuk ujian atau ulangan.			✓		
15	Penggunaan e-komik mendorong saya untuk lebih tertarik pada materi pelajaran.				✓	
16	Media e-komik cocok untuk digunakan pada berbagai mata pelajaran.					✓
17	E-komik membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.				✓	
18	Saya merasa lebih percaya diri dengan pemahaman saya setelah belajar menggunakan e-komik.			✓		
19	E-komik membantu saya menyusun ulang pemahaman materi dengan cara yang sederhana dan jelas.					✓
20	Saya berharap penggunaan media e-komik dapat diteruskan dalam pembelajaran ke depannya				✓	
Jumlah						

Lampiran 7 : Pedomann Instrumen Lembar Tes

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : INDRI SYARAH

NIM : 2020203887220020

FAKULTAS : TARBIYAH

PRODI : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI
MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1
SUPPA

LEMBAR TES

IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

1. Di bawah ini yang termasuk salah satu jenis gerak sosial vertikal arah turun adalah

- A. Seorang manager di sebuah perusahaan dipindah menjadi staf
- B. Seorang petani beralih profesi menjadi perajin tradisional
- C. Seorang murid SMP 1 pindah ke SMP 2
- D. Pendapatan petani naik karena harga beras naik

2. Seseorang guru yang karena prestasinya bagus kemudian dinaikkan kedudukannya guna mengisi jabatan kepala sekolah yang kosong, termasuk mobilitas

- A. Antargenerasi
- B. Horizontal
- C. Vertikal turun

D. Vertikal naik

3. Di bawah yang tergolong dampak positif mobilitas sosial adalah...

- A. Menghambat tingkat perubahan sosial
- B. Membuat terjadinya konflik persaingan
- C. Meniadakan integrasi sosial
- D. Memberikan dorongan seseorang untuk lebih maju

4. Pak Rido adalah yang memiliki latar belakang sebagai guru SMA berhasil menjadi pengusaha yang sukses (konglomerat). Pernyataan ini adalah contoh telah terjadi mobilitas....

- A. Horizontal
- B. Vertikal Naik
- C. Vertikal Turun
- D. Antar Generasi

5. Contoh di bawah ini yang sesuai dengan konsep mobilitas sosial adalah...

- A. Proses antarindividu atau kelompok saling menjalin hubungan sosial
- B. Proses individu atau kelompok melakukan pelanggaran nilai dan norma
- C. Proses perubahan yang memberi pengaruh nilai, sistem, dan perilaku masyarakat
- D. Proses perpindahan kedudukan dari kelas sosial satu ke kelas sosial lain

6. Tercapainya status sosial yang tinggi berkat diterapkannya sistem demokrasi dalam politik di Indonesia adalah faktor pendorong terjadinya mobilitas sosial berupa ...

- A. Individu
- B. Struktural
- C. Sosial
- D. Ekonomi

7. Mobilitas sosial vertikal ke atas di dalam bahasa Inggris disebut...

- A. Social Interaction
- B. Social Sinking
- C. Socialization
- D. Social Climbing

8. Peningkatan kualitas bangsa adalah mobilitas sosial yang dapat dilakukan dengan saluran mobilitas tertentu, yaitu

- A. Lembaga Keagamaan
- B. Angkatan Bersenjata
- C. Lembaga Pendidikan
- D. Organisasi Politik

9. Dari contoh di bawah ini yang termasuk dampak baik dari mobilitas sosial yaitu

- A. Terjadinya konflik antar masyarakat
- B. Mempersingkat tingkat perubahan sosial
- C. Taat pada pimpinan
- D. Disorganisasi sosial

10. Perpindahan posisi sosial dari satu lapisan ke lapisan lain yang dilakukan individu atau kelompok disebut...

- A. Status Sosial
- B. Interaksi Sosial
- C. Mobilitas Sosial
- D. Sosialisasi

11. Salah satu contoh dari mobilitas vertikal bawah adalah

- A. Seorang staf yang di tahun baru mendapat jabatan manager
- B. Pembalap sepeda motor menjadi pembalap mobil
- C. Seorang siswa yang berpindah tempat
- D. pejabat yang dipecat karena melakukan tindakan kriminal

12. Dari pernyataan di bawah ini yang tidak tergolong saluran mobilitas sosial organisasi profesi adalah...

- A. Persatuan Advokat Seluruh Indonesia
- B. Persatuan Wartawan Indonesia
- C. Himpunan Wirausahawan Muda Indonesia
- D. Organisasi Siswa Intra Sekolah

13. Ada beberapa daerah yang menganggap perempuan sebagai pengurus rumah tangga dan tidak perlu meneruskan sekolah. Anggapan ini adalah penghambat mobilitas sosial karena

- A. diskriminasi
- B. politik
- C. kemiskinan
- D. individu

14. Di zaman penjajahan pemerintah Hindia Belanda mendirikan beberapa sekolah yang berbeda terhadap keturunan Belanda dan masyarakat pribumi. Fakta ini menjadi penghambat terjadinya mobilitas sosial karena faktor...

- A. Kemiskinan
- B. Ekonomi
- C. Diskriminasi
- D. Edukasi

15. Dari pernyataan di bawah ini yang tergolong dampak positif dari mobilitas sosial adalah

- A. Mempersingkat tingkat perubahan sosial
- B. Konflik antar kelompok
- C. Patuh pada atasan
- D. Mempercepat disorganisasi sosial

16. Di dalam kehidupan masyarakat yang pengelompokan anggota masyarakatnya tertutup, mobilitas sosial vertikal naik sulit dikerjakan oleh lapisan bawah. Hal ini dikarenakan oleh

- A. Wawasan masyarakat rendah
- B. Kehidupan masyarakat bersifat statis
- C. Susunan masyarakat homogen
- D. Penentuan status dan strata sosial sejak mereka lahir

17. Di bawah ini yang bukan termasuk faktor struktur dalam penyebab mobilitas sosial adalah

- A. Struktur pekerjaan
- B. Perbedaan kemampuan
- C. Perbedaan fertilitas
- D. Ekonomi ganda

18. Mobilitas sosial lebih mudah terjadi pada masyarakat

- A. Sistem pelapisan sosial terbuka

B. Sistem pelapisan sosial tertutup

C. Tradisional dan statis

D. Menganut kasta

19. Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari struktur sosial, proses sosial, dan perubahan sosial. Pendapat ini dikemukakan oleh....

A. Emile Durkheim

B. Auguste Comte

C. Koentjaraningrat

D. Selo Soemardjan

20. Perhatikan pernyataan berikut ini.

(1) Dukungan finansial yang baik

(2) Tingkat pendidikan masyarakat yang kurang

(3) Situasi politik yang stabil

(4) Diskriminasi dalam masyarakat

(5) Pertumbuhan ekonomi stabil

Pernyataan di atas yang termasuk faktor penghambat mobilitas sosial adalah...

A. (1), (5)

B. (1), (2)

C. (1), (3)

D. (2), (4)

KUNCI JAWABAN

No.	Kunci	No.	Kunci
1	A	11	D
2	D	12	D
3	D	13	A
4	B	14	C
5	D	15	A
6	B	16	D
7	D	17	B
8	C	18	A
9	B	19	D
10	C	20	D

KISI-KISI PRE TEST DAN POST TEST

No	Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
1	Memahami dinamika mobilitas sosial dalam masyarakat	Mengidentifikasi bentuk mobilitas sosial vertikal ke bawah	C1 (Mengingat)	1
2	Memahami dinamika mobilitas sosial dalam masyarakat	Menjelaskan jenis mobilitas sosial berdasarkan peristiwa kenaikan jabatan	C2 (Memahami)	2
3	Memahami dampak mobilitas sosial terhadap kehidupan sosial	Mengidentifikasi dampak positif dari mobilitas sosial	C1 (Mengingat)	3, 9, 15
4	Memahami dinamika mobilitas sosial dalam masyarakat	Memberikan contoh kasus mobilitas sosial vertikal naik	C2 (Memahami)	4
5	Memahami pengertian dan bentuk mobilitas sosial	Menjelaskan pengertian mobilitas sosial	C2 (Memahami)	5, 10
6	Menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi mobilitas sosial	Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong mobilitas sosial	C1 (Mengingat)	6
7	Memahami istilah-istilah penting dalam mobilitas sosial	Menyebutkan istilah mobilitas sosial vertikal naik dalam bahasa Inggris	C1 (Mengingat)	7
8	Menganalisis saluran mobilitas sosial	Menjelaskan saluran mobilitas sosial	C2 (Memahami)	8, 12
9	Memahami dinamika mobilitas sosial dalam masyarakat	Menentukan contoh mobilitas sosial vertikal ke bawah	C3 (Menerapkan)	11
10	Menganalisis faktor penghambat mobilitas sosial	Menjelaskan faktor penghambat mobilitas sosial karena budaya atau diskriminasi	C2 (Memahami)	13, 14, 20
11	Memahami struktur masyarakat dan hambatanya terhadap mobilitas sosial	Menjelaskan struktur masyarakat yang sulit mengalami mobilitas sosial	C2 (Memahami)	16
12	Menganalisis faktor struktural dan non-struktural dalam mobilitas sosial	Membedakan antara faktor struktural dan non-struktural penyebab mobilitas sosial	C4 (Menganalisis)	17
13	Memahami jenis masyarakat yang memungkinkan mobilitas	Menjelaskan jenis masyarakat yang memungkinkan mobilitas sosial lebih mudah	C2 (Memahami)	18
14	Memahami tokoh-tokoh dan teori sosiologi	Mengidentifikasi tokoh sosiologi beserta gagasannya	C1 (Mengingat)	19

PEDOMAN PENSKORAN PRE TEST

PRE TEST																						
NAMA	KELAS	SKOR	KETERANGAN																			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Aditama Fiqri Sukri	8 D	60	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
Ahmad Fajrin	8 D	65	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1
Ainizatul Akma	8 D	65	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0
Aisyah Nurhikmah	8 D	65	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1
Alqia	8 D	65	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1
Ariadi	8 D	65	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1
Arzifa Haerani Anwar	8 D	65	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
Asrel	8 D	65	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
Asyifha Ramadhani	8 D	65	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
Azharatul Jannah	8 D	65	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1
Celvin Chandra	8 D	65	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
Diva Indriyani	8 D	65	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
Khadija Kirana	8 D	65	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1
Mohammad Chaerul	8 D	60	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1
Muh. Fiqhar	8 D	65	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1
Muh. Rifqi	8 D	65	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
Muh. Toriq Al Farisih	8 D	50	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0
Muhammad Fahri Zul	8 D	60	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0
Muhammad Rabil	8 D	65	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
Nabila Fitria	8 D	65	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
Nur Farhana	8 D	65	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0
Nurfiantika	8 D	65	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0
Nurhamidah	8 D	65	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1
Nursakila	8 D	65	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Putri Hatika	8 D	65	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
Rendy	8 D	65	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1
Wulan Sri Ramdani	8 D	65	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
Zaki Akmal	8 D	60	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1
Zhity Nurfalisya	8 D	65	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
29 Siswa	—	1.875																				

PEDOMAN PENSKORAN POST TEST

POST TEST																						
NAMA	KELAS	SKOR	KETERANGAN																			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Aditama Fiqri Sukri	8 D	80	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
Ahmad Fajrin	8 D	90	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Ainizatul Akma	8 D	90	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Aisyah Nurhikmah	8 D	85	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
Alqia	8 D	95	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Ariadi	8 D	85	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Arzifa Haerani Anwar	8 D	80	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Asrel	8 D	90	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Asyifha Ramadhani	8 D	90	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Azharatul Jannah	8 D	90	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Celvin Chandra	8 D	90	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Diva Indriyani	8 D	95	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Khadija Kirana	8 D	90	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Mohammad Chaerul	8 D	85	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
Muh. Fiqhar	8 D	90	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Muh. Rifqi	8 D	85	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Muh. Toriq Al Farisih	8 D	80	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Muhammad Fahri Zul	8 D	80	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
Muhammad Rabil	8 D	80	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Nabila Fitria	8 D	95	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Nur Farhana	8 D	95	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Nurfiantika	8 D	85	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Nurhamidah	8 D	85	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
Nursakila	8 D	80	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Putri Hatika	8 D	95	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Rendy	8 D	85	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
Wulan Sri Ramdani	8 D	95	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Zaki Akmal	8 D	80	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0
Zhity Nurfalisya	8 D	90	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
29 Siswa	—	2.535																				

Lampiran 8 : Modul Ajar Mobilitas Sosial



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPS FASE D KELAS VIII

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Suppa
Nama Penyusun : Indri syarah
NIP :
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase D, Kelas / Semester : VIII (Delapan) / II (Genap)

PAREPARE

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPS FASE D KELAS VIII

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Indri syarah
Instansi	: SMP NEGERI 1 SUPPA
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D/ VIII
Tema 3	: Keberagaman Sosial dalam Masyarakat Indonesia
Materi	: Mobilitas Sosial
Elemen	: a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran ▪ Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi. ▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di NusantaraInteraksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda ▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.
Capaian Pembelajaran 1	
Alokasi Waktu	
	b) Elemen keterampilan proses ▪ Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 8 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan,

menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan. : Mendeskripsikan pengertian mobilitas sosial dan bentuk-bentuk mobilitas sosial : 2 JP (Pertemuan Ke-1)
B. KOMPETENSI AWAL
▪ Peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan pengertian mobilitas sosial dan bentuk-bentuk mobilitas sosial
C. PROFILPELAJAR PANCASILA
▪ Mandiri, bernalar kritis, dan bergotong royong
D. SARANADAN PRASARANA
Media, Sumber Belajar, dan Alat 1. Sumber Utama - Media e-komik - Kemendikbud. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa KelasVII</i>, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan. - Laptop, LCD 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar, seperti wawancara dengan anggota masyarakat yang mengalami perpindahan status sosial, cerita lokal tentang perubahan profesi antar generasi, atau pengamatan kehidupan sosial di desa/kota, yang semuanya relevan dengan pembahasan mobilitas sosial. 3. Pengembangan Sumber Belajar Guru dapat mengembangkan dan memberikan materi berupa gambar ilustrasi tentang seseorang yang naik jabatan dalam pekerjaan, perpindahan tempat tinggal karena pendidikan, serta contoh aktivitas siswa yang menunjukkan usaha peningkatan status sosial, seperti giat belajar dan mengikuti organisasi sekolah. Materi ini dapat digunakan untuk menjelaskan pengertian mobilitas sosial dan bentuk-bentuknya, seperti mobilitas vertikal dan horizontal.
E. TARGET PESERTA DIDIK
▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
F. MODEL PEMBELAJARAN
▪ Model atau kerangka pembelajaran yang memberikan gambaran sistematis pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran dapat berupa model pembelajaran tatap muka, dan <i>Resitasi</i>.

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Alur Tujuan Pembelajaran : 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian mobilitas sosial dari sumber bacaan, media visual (e-komik), atau pengalaman nyata di sekitarnya. 2. Peserta didik dapat menjelaskan bentuk-bentuk mobilitas sosial, termasuk mobilitas vertikal naik, vertikal turun, dan horizontal, melalui diskusi kelas. 3. Peserta didik dapat menganalisis contoh nyata bentuk-bentuk mobilitas sosial dalam kehidupan sehari-hari. 4. Peserta didik dapat mengelompokkan bentuk-bentuk mobilitas sosial dari gambar atau cerita dalam media e-komik yang disediakan. 5. Peserta didik dapat menyimpulkan pengertian dan bentuk mobilitas sosial secara mandiri atau melalui kerja kelompok.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
▪ Mengidentifikasi dan menuliskan pengertian mobilitas sosial berdasarkan sumber bacaan dan media e-komik. ▪ Mengelompokkan bentuk-bentuk mobilitas sosial (vertikal naik, vertikal turun, dan horizontal) berdasarkan contoh yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. ▪ Menuliskan contoh peristiwa mobilitas sosial yang terjadi dalam masyarakat sekitar atau keluarga. ▪ Menceritakan kembali bentuk mobilitas sosial yang dialami seseorang melalui gambar, teks singkat, atau cerita e-komik.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
▪ Apakah semua orang akan tetap berada di status sosial yang sama sepanjang hidupnya? Mengapa bisa berubah? ▪ Pernahkah kamu melihat seseorang di sekitarmu yang mengalami perubahan pekerjaan, pendidikan, atau gaya hidup? Apa yang menyebabkan itu terjadi? ▪ Menurutmu, apakah seseorang yang pindah sekolah atau pekerjaan termasuk mengalami mobilitas sosial? Jelaskan alasannya. ▪ Bagaimana perasaan seseorang ketika mengalami kenaikan atau penurunan status sosial dalam masyarakat? ▪ Apa manfaat memahami mobilitas sosial dalam kehidupan sehari-hari?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa. 2. Guru melakukan presensi kehadiran. 3. Apersepsi: Guru menampilkan e-komik tentang seorang tokoh remaja yang mengalami perubahan status sosial, misalnya dari anak buruh menjadi siswa berprestasi yang mendapat beasiswa. Guru memancing pertanyaan: "Mengapa kehidupan tokoh ini bisa berubah? Apakah kalian pernah melihat hal seperti ini di sekitar kalian?" Peserta didik mengaitkan cerita pada e-komik dengan pengalaman pribadi atau lingkungan sekitar.

4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pertemuan, yaitu: peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian dan bentuk-bentuk mobilitas sosial.

Kegiatan Inti

1. Guru memberikan penjelasan singkat tentang pengertian mobilitas sosial dan bentuk-bentuknya (vertikal naik, vertikal turun, horizontal) melalui media PPT dan e-komik.
2. Guru membagikan Lembar Aktivitas Individu 1: peserta didik diminta untuk mengamati kembali e-komik dan mencatat bentuk-bentuk mobilitas sosial yang terjadi dalam cerita.
3. Guru membagikan Lembar Aktivitas Individu 2: peserta didik diminta menuliskan contoh bentuk mobilitas sosial dari lingkungan sekitar (keluarga, tetangga, atau tokoh masyarakat).
4. Guru memberikan kuis interaktif (dapat menggunakan Quizizz atau platform lain) untuk mengukur pemahaman awal peserta didik terkait konsep dan bentuk mobilitas sosial.

Peserta Didik Mengidentifikasi Masalah Setelah mengamati e-komik dan mengerjakan aktivitas individu, guru memotivasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang bersifat HOTS, misalnya:

- Mengapa seseorang bisa mengalami perubahan status sosial?
- Apa dampak dari perubahan status sosial terhadap kehidupan seseorang?

Guru dapat menggunakan Lembar Pertanyaan Reflektif untuk membantu siswa menggali jawaban.

Peserta Didik Mengelola Informasi Kegiatan dilakukan secara individu atau kelompok kecil menggunakan model pembelajaran Resitasi:

1. **Tahap Pemberian Tugas:** Guru memberikan tugas untuk mencari minimal satu contoh nyata bentuk mobilitas sosial di lingkungan mereka.
2. **Tahap Pelaksanaan Tugas:** a. Siswa mencari informasi dari orang tua atau tetangga tentang pengalaman perubahan status sosial (pekerjaan, pendidikan, ekonomi). b. Siswa mencatat dan mengklasifikasikan bentuk mobilitas sosial yang ditemukan.
3. **Tahap Mempertanggungjawabkan Tugas:** a. Siswa menyusun laporan singkat dan menyerahkannya kepada guru. b. Guru memberi umpan balik atas hasil kerja siswa.

Peserta Didik Merencanakan dan Mengembangkan Ide

1. Peserta didik menyusun cerita pendek atau infografis tentang bentuk mobilitas sosial yang mereka temukan.
2. Peserta didik mempresentasikan hasilnya di depan kelas atau melalui media digital.

Peserta Didik Melakukan Refleksi dan Aksi

1. Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan isi pembelajaran.
2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat atau pertanyaan.
3. Guru memberikan penguatan materi dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

Kegiatan Penutup

1. Penilaian dilakukan melalui pengamatan, hasil tugas tertulis, dan refleksi lisan.
2. Guru melakukan refleksi pembelajaran bersama peserta didik.
3. Guru memberi tindak lanjut: siswa diminta mengamati lebih lanjut fenomena mobilitas sosial di media massa atau lingkungan sekitar.
4. Doa dan penutup.

F. REFLEKSI

Mobilitas sosial merupakan gambaran bahwa kehidupan manusia bersifat dinamis dan terus mengalami perubahan. Melalui media e-komik yang telah kalian pelajari, kalian dapat melihat bagaimana seseorang bisa mengalami perubahan status sosial karena usaha, pendidikan, pekerjaan, ataupun faktor lainnya. Cerita dalam e-komik bukan hanya hiburan, tetapi juga cerminan dari realita yang terjadi di sekitar kita.

Setiap orang memiliki peluang untuk berpindah status sosial, baik secara naik, turun, maupun berpindah secara horizontal. Perubahan itu dapat menjadi inspirasi untuk bekerja lebih keras dan belajar lebih giat agar kalian bisa meraih kehidupan yang lebih baik. Dengan memahami bentuk-bentuk mobilitas sosial, kalian juga diajak untuk menghargai perjuangan orang lain dan tidak mudah menilai seseorang hanya dari latar belakang sosialnya.

Coba kalian renungkan pertanyaan berikut ini:

- Bagaimana bentuk mobilitas sosial yang terjadi di lingkungan keluargamu atau sekitarmu?
- Apakah kalian sudah berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mencapai perubahan positif dalam kehidupan kalian?

Setelah melihat cerita dalam e-komik, apakah kalian lebih memahami bahwa setiap orang bisa berubah asalkan diberi kesempatan dan berusaha keras?



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPS FASE D KELAS VIII

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Suppa
Nama Penyusun : Indri syarah
NIP :
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase D, Kelas / Semester : VIII (Delapan) / II (Genap)

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPS FASE D KELAS VIII**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Indri syarah
Instansi	: SMP NEGERI 1 SUPPA
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D/ VIII
Tema 3	: Keberagaman Sosial dalam Masyarakat Indonesia
Materi	: Mobilitas Sosial
Elemen	: a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran ▪ Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi. ▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di NusantaraInteraksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda ▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.
Capaian Pembelajaran 1	
Alokasi Waktu	
	b) Elemen keterampilan proses ▪ Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 8 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.

Mendeskripsikan Faktor-faktor yang memengaruhi mobilitas sosial dan Dampak mobilitas sosial terhadap kehidupan masyarakat 2 JP (Pertemuan Ke-2)	
B. KOMPETENSI AWAL	
▪ Peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan Faktor-faktor yang memengaruhi mobilitas sosial dan Dampak mobilitas sosial terhadap kehidupan masyarakat	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
▪ Mandiri, bernalar kritis, dan bergotong royong	
D. SARANADAN PRASARANA	
Media, Sumber Belajar, dan Alat 1. Sumber Utama - Media e-komik - Kemendikbud. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa KelasVII</i>, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan. - Laptop, LCD 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar, seperti cerita dari orang tua atau tetangga tentang pengalaman mereka meningkatkan status sosial melalui pendidikan atau pekerjaan, wawancara dengan tokoh masyarakat yang sukses karena kerja keras, atau pengamatan tentang perbedaan kondisi ekonomi dalam satu lingkungan. Semua ini dapat membantu peserta didik memahami faktor-faktor yang mendorong atau menghambat mobilitas sosial serta dampaknya terhadap masyarakat. 3. Pengembangan Sumber Belajar Guru dapat mengembangkan dan memberikan materi berupa gambar atau e-komik tentang seseorang yang berhasil meningkatkan status sosialnya karena pendidikan, keterampilan, atau kerja keras, maupun tentang individu yang mengalami penurunan status karena kehilangan pekerjaan atau konflik sosial. Guru juga bisa menyajikan video pendek atau narasi visual tentang perubahan kondisi sosial dalam masyarakat akibat mobilitas.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
▪ Model atau kerangka pembelajaran yang memberikan gambaran sistematis pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran dapat berupa model pembelajaran tatap muka, dan <i>Resitasi</i>.	

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Alur Tujuan Pembelajaran : 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai faktor yang memengaruhi mobilitas sosial melalui sumber bacaan, media visual (e-komik), dan contoh kehidupan nyata di sekitar mereka. 2. Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana pendidikan, pekerjaan, organisasi sosial, kondisi ekonomi, dan kebijakan pemerintah berpengaruh terhadap mobilitas sosial. 3. Peserta didik dapat menganalisis contoh kasus individu atau kelompok yang mengalami mobilitas sosial karena faktor-faktor tertentu, baik secara vertikal maupun horizontal. 4. Peserta didik dapat mengelompokkan dampak mobilitas sosial terhadap kehidupan masyarakat, baik dari sisi individu, keluarga, maupun lingkungan sosial. 5. Peserta didik dapat menyimpulkan hubungan antara faktor-faktor penyebab dengan dampak yang ditimbulkan dari mobilitas sosial, secara mandiri atau melalui diskusi kelompok.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
▪ Mengidentifikasi dan menuliskan berbagai faktor yang memengaruhi mobilitas sosial berdasarkan sumber bacaan, pengalaman nyata, atau media e-komik. ▪ Mengelompokkan faktor-faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial melalui contoh-contoh nyata yang ada di lingkungan sekitar. ▪ Menuliskan contoh peristiwa mobilitas sosial yang dipengaruhi oleh pendidikan, pekerjaan, kondisi ekonomi, atau organisasi sosial. ▪ Menganalisis dan menceritakan kembali dampak mobilitas sosial terhadap kehidupan individu, keluarga, dan masyarakat melalui teks naratif atau visualisasi dari e-komik.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
▪ Apa saja faktor yang dapat mendorong atau menghambat seseorang mengalami mobilitas sosial? ▪ Mengapa pendidikan sering disebut sebagai faktor penting dalam mobilitas sosial? ▪ Bagaimana peran pekerjaan, ekonomi, dan organisasi sosial dalam memengaruhi status sosial seseorang? ▪ Apa dampak positif dari mobilitas sosial terhadap kehidupan masyarakat? ▪ Apakah mobilitas sosial juga dapat menimbulkan dampak negatif? Jelaskan contohnya! ▪ Bagaimana cara kita menyikapi perubahan status sosial dalam masyarakat agar tidak menimbulkan kecemburuan atau konflik?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa. 2. Guru melakukan presensi kehadiran. 3. Apersepsi: Guru menampilkan potongan e-komik yang menggambarkan tokoh yang mengalami perubahan status sosial karena pendidikan atau pekerjaan. Guru kemudian

bertanya: "Menurut kalian, apa yang menyebabkan tokoh dalam cerita ini mengalami perubahan hidup?" atau "Faktor apa yang paling besar pengaruhnya terhadap perubahan status sosial seseorang?"

4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran, yaitu: peserta didik dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi mobilitas sosial serta menganalisis dampaknya terhadap kehidupan masyarakat.

Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan secara ringkas faktor-faktor yang memengaruhi mobilitas sosial, seperti pendidikan, pekerjaan, organisasi sosial, ekonomi, dan kebijakan pemerintah melalui media presentasi dan e-komik sebagai penguat visual.
2. Guru membagikan Lembar Aktivitas Individu 1: siswa diminta mengisi tabel yang mengelompokkan contoh faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial dari cerita e-komik dan pengalaman nyata.
3. Guru memberikan Lembar Aktivitas Individu 2: siswa diminta mengidentifikasi dan menuliskan dampak dari mobilitas sosial terhadap kehidupan individu, keluarga, dan masyarakat.
4. Guru memberikan kuis cepat melalui platform digital (Quizizz, Kahoot) atau tanya jawab lisan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap faktor dan dampak mobilitas sosial.

Peserta Didik Mengidentifikasi Masalah Setelah mengamati cerita dalam e-komik dan mengisi lembar aktivitas, guru memfasilitasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan reflektif, misalnya:

- Mengapa tidak semua orang mengalami mobilitas sosial?
- Apa yang terjadi jika mobilitas sosial hanya bisa diakses oleh kelompok tertentu saja?

Peserta Didik Mengelola Informasi Dengan menggunakan model pembelajaran Resitasi:

1. **Tahap Pemberian Tugas:** Guru meminta peserta didik mencari satu contoh dari lingkungan sekitar (keluarga/masyarakat) yang mengalami mobilitas sosial dan menganalisis faktor penyebab serta dampaknya.
2. **Tahap Pelaksanaan Tugas:** a. Siswa mencari informasi dari wawancara ringan, cerita orang tua, atau pengamatan sosial. b. Siswa mencatat informasi tersebut dan menyesuaikan dengan teori yang dipelajari.
3. **Tahap Mempertanggungjawabkan Tugas:** a. Siswa menyusun laporan singkat dan menyampaikannya secara tertulis atau lisan. b. Guru memberi umpan balik atas hasil kerja siswa.

Peserta Didik Merencanakan dan Mengembangkan Ide

1. Peserta didik membuat poster digital, infografis, atau cerita pendek berdasarkan tokoh fiktif/nyata yang mengalami mobilitas sosial karena faktor tertentu.
2. Hasil karya dapat dipresentasikan di depan kelas sebagai bagian dari apresiasi dan refleksi.

Peserta Didik Melakukan Refleksi dan Aksi

1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru membuka sesi tanya jawab dan mendorong peserta didik menyampaikan pendapat atau pandangan pribadi.
3. Guru memberikan penguatan dan mengaitkan pembelajaran dengan nilai gotong royong, semangat belajar, dan kesetaraan sosial.

Kegiatan Penutup

1. Penilaian dilakukan berdasarkan keaktifan siswa, hasil tugas tertulis, dan pemahaman selama diskusi.
2. Guru memberikan refleksi umum dan menyampaikan pesan moral dari materi.
3. Guru memberikan tindak lanjut: peserta didik diminta mengamati satu peristiwa di sekitar yang berkaitan dengan dampak mobilitas sosial.
4. Doa dan salam penutup.

F. REFLEKSI

Faktor-faktor yang memengaruhi mobilitas sosial sangat beragam dan saling berkaitan. Pendidikan, pekerjaan, kondisi ekonomi, keanggotaan organisasi, hingga kebijakan pemerintah, semuanya dapat membuka atau justru membatasi peluang seseorang untuk naik atau berpindah status sosial. Melalui media e-komik yang telah kalian pelajari, kalian dapat melihat bahwa keberhasilan atau kegagalan mobilitas sosial tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh banyak hal yang terjadi di sekitar individu tersebut.

Dampak dari mobilitas sosial juga sangat nyata dalam kehidupan masyarakat. Perubahan status sosial bisa meningkatkan kesejahteraan, semangat berprestasi, dan integrasi sosial. Namun, mobilitas yang tidak merata juga dapat memicu kecemburuan sosial, kesenjangan, dan konflik antar kelompok.

Dengan memahami faktor-faktor yang memengaruhi dan dampaknya, kalian diajak untuk bersikap lebih bijak, menghargai setiap proses perubahan, dan menyadari bahwa mobilitas sosial adalah bagian dari dinamika masyarakat yang perlu disikapi secara adil dan empatik.

Coba kalian renungkan pertanyaan berikut ini:

- Faktor apa saja yang paling memengaruhi terjadinya mobilitas sosial di lingkungan sekitarmu?
- Apakah semua orang memiliki peluang yang sama untuk mengalami mobilitas sosial? Mengapa?
- Setelah melihat cerita dalam e-komik, apakah kamu menyadari bahwa perubahan status sosial dapat membawa dampak positif dan negatif sekaligus?
- Bagaimana sebaiknya sikap kita terhadap orang yang mengalami perubahan status sosial, baik naik maupun turun?

Lampiran 9: Surat Rekomendasi Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404 PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id
Nomor : B-4679/In.39/FTAR.01/PP.00.9/12/2024	24 Desember 2024
Sifat : Biasa	
Lampiran : -	
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	
Yth. BUPATI PINRANG Cq.kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di KAB. PINRANG	
Assalamu Alaikum Wr. Wb.	
Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :	
Nama	: INDRI SYARAH
Tempat/Tgl. Lahir	: MARAULANG, 04 Januari 2002
NIM	: 2020203887220020
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Tadris IPS
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: WANUAE, KEL. WATANG SUPPA KEC. SUPPA KAB. PINRANG
Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI PINRANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :	
PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA	
Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 24 Desember 2024 sampai dengan tanggal 24 Januari 2025.	
Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
Wassalamu Alaikum Wr. Wb.	
Dekan,  Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd. NIP 198304202008012010	
Tembusan :	
1. Rektor IAIN Parepare	

Lampiran 10 : Surat Keputusan Rekomendasi Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**
Nomor : 503/0014/PENELITIAN/DPMTSP/01/2025

Tentang
SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 06-01-2025 atas nama **INDRI SYARAH**, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.

Mengingat :
1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959,
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
8. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
10. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan :
1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0009/RT Teknis/DPMTSP/01/2025, Tanggal : 07-01-2025
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0010/BAP/PENELITIAN/DPMTSP/01/2025, Tanggal : 07-01-2025

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
KESATU : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :
1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 8
3. Nama Peneliti : INDRI SYARAH
4. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA
5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian : SISWA
7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Suppa

KEDUA : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 07-07-2025.

KETIGA : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 10 Januari 2025



Biaya : Rp 0,-


Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP., M.Si
NIP. 197406031993412001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang





Balai Sertifikasi Elektronik







Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR E

DPMTSP

Lampiran 11 : SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI

Surat keterangan selesai penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala sekolah smpn 1 suppa kab. pinrang,
Memerangkan bahwa:

Nama : INDRI SYARAH
 Nim : 2020203887220020
 ASAL PERGURUAN TINGGI : IAIN PAREPRE
 Fakultas : TARBIYAH
 Jurusan : TADRIS IPS
 Alamat : MARAULENG KEC. SUPPA KAB. PINRANG

Benar telah melaksanakan penelitian di SMPN NEGERI 1 SUPPA KAB. PINRANG, terhitung mulai tanggal 14 januari-12 februari dalam rangka penyusunan skripsi dengan berjudul:

“Pengembangan Media E-Komik Materi Mobilitas Sosial Kelas VII D SMP NEGERI 1 SUPPA”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Suppa, 12 Februari 2025

Kepala UPT,

 HAERULISTIN, S.Pd.
 NIP. 19700112005021005

Lampiran 12: DOKUMENTASI PENELITIAN



PAREPARE







BIODATA PENULIS



Indri Syarah lahir di Suppa, 4 Januari 2002. Anak ke-3 dari 3 bersaudara pasangan bapak Syahrudin Tahir dan ibu Nadirah. Riwayat pendidikan penulis mulai pendidikan Sekolah Dasar di SDN 99 Pinrang pada tahun 2008 dan tamat pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan tingkat SMP di SMP Negeri 1 Suppa pada tahun 2015 sampai 2017. Selanjutnya melanjutkan pendidikan di tingkat SMA di SMA Negeri 1 Pinrang pada tahun 2018 sampai 2020 dan Tahun 2020 melanjutkan pendidikan di IAIN Parepare untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), penulis menyelesaikan pendidikan sebagaimana mestinya dan mengajukan tugas akhir berupa skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK MATERI MOBILITAS SOSIAL KELAS VIII D SMP NEGERI 1 SUPPA”.