

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sebuah penggabungan konsep yang saling terkait antara satu dengan yang lain, yaitu belajar dan mengajar. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri.<sup>1</sup> Dalam peristiwa tersebut, telah terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka perubahan sikap, dan pola berpikir melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Peran seorang guru sangatlah signifikan dalam proses belajar mengajar. Peran guru dalam proses belajar mengajar meliputi banyak hal seperti sebagai pengajar, manajer kelas, supervisor, motivator, konsuler, eksplorator, dll.<sup>2</sup> Untuk peserta didik sendiri berperan sebagai pelajar. Sehingga pentingnya pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada motivasi dan kreatifitas guru. Nantinya kondisi tersebut melalui tingkat motivasi dan kreatifitas guru akan menumbuhkan motivasi dan semangat belajar dalam diri peserta didik yang akan membawa kepada pengembangan pribadi dan keberhasilan dalam tujuan belajar.

Sejalan dengan itu, maka proses pelaksanaan pembelajaran harus menggunakan berbagai strategi dan metode yang tujuannya untuk mendorong

---

<sup>1</sup> Muhammad Fathurrohman, dan Sulistyorini, 2012, *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, Yogyakarta:Teras, hlm. 6

<sup>2</sup> Arianti, 2016, Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, *Jurnal Kependidikan*, vol. 12 no.2, hlm. 118

siswa berpikir kritis, mengeksplorasi, mengembangkan kreativitas dan menggunakan berbagai sumber untuk mengembangkan potensi peserta didik itu sendiri. Menurut Permendikbud no. 22 tahun 2016 menyatakan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.<sup>3</sup> Pada proses pembelajaran, peserta didik pun diposisikan untuk mampu mengembangkan aktivitas dan kreativitas secara optimal sebagai upaya pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>4</sup> Hal ini yang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran harus diusahakan dan dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar dapat meningkatkan dan menambah pengetahuan peserta didik.

Salah satunya dengan hadirnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.<sup>5</sup> Di sinilah peran teknologi bisa dimainkan untuk membantu kelancaran penyampaian pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dan dipahami oleh peserta didik.<sup>6</sup> Dengan berkembangnya TIK maka terdapat proses pergeseran dalam proses pembelajaran. Proses pergeseran tersebut terdapat lima pergeseran yaitu: pertama, pergeseran dari pelatihan ke

---

<sup>3</sup> Permendikbud no. 22 tahun 2016

<sup>4</sup> Eman Surachman dan Devi Septiandini, 2016, *Pendekatan, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*, Jakarta:Labsos UNJ, hlm. 14

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, 2020, *Media Pembelajaran*, Depok: PT Rajagrafindo Persada, hlm. 2

<sup>6</sup> Sukono, 2019, *Memfaatkan Kemajuan Teknologi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru*, UNY, hlm. 61

penampilan. Kedua, pergeseran dari ruang kelas di mana dan kapan saja. Ketiga, pergeseran dari kertas ke “*online*” atau saluran. Keempat, pergeseran fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja. Kelima, pergeseran dari waktu siklus ke waktu nyata.<sup>7</sup>

Erat hubungannya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ini, dari sisi guru, guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi baik dalam mentransfer materi pelajaran ataupun mencari materi pelajaran sebagai upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak hanya itu, selain mampu menggunakan teknologi yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mampu mengoperasikan perangkat teknologi informasi di hadapan para peserta didiknya. Sehingga, guru tidak ketinggalan informasi dan dianggap gaptek (gagap teknologi). Oleh karena itu, pemanfaatan yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran harus dikombinasikan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang tujuannya untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran merupakan kunci upaya penyelesaian permasalahan pembelajaran dalam diri siswa dalam arti memudahkan peserta didik belajar. Pada umumnya, pengembangan produk media pembelajaran diperlukan tiga tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Praproduksi meliputi prosedur awal yang harus dipersiapkan sebelum dilakukannya tahap produksi. Tahap produksi sendiri meliputi prosedur utama

---

<sup>7</sup> Ariesto Hadi Sutopo, 2012, *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, hlm. 28

dalam produksi media, di antaranya pembuatan *flowchart*, *storyboard*. Tahap pascaproduksi sendiri merupakan tahap akhir yang umumnya mencakup editing, validasi, uji coba, revisi, dan desiminasi.<sup>8</sup> Setelah tiga tahapan dilaksanakan nantinya produk media pembelajaran akan digunakan oleh guru sebagai alat dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah.

Lebih lanjut, pengembangan media pembelajaran tidak dinilai dari segi kecanggihan medianya, melainkan lebih memiliki fungsi mengatasi berbagai masalah pendidikan sehingga dapat memudahkan dan membantu siswa memahami materi pelajaran serta dapat belajar secara individual, efektif dan efisien. Salah satu bentuk media pembelajaran tersebut adalah komik elektronik. Komik elektronik merupakan buku bacaan yang tersedia dengan wujud digital, komik elektronik juga merupakan sebuah pembaruan dari komik cetak. Komik menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa mudah dimengerti. Adanya kolaborasi antara gambar dan teks yang dirangkai sedemikian rupa untuk membentuk alur cerita yang menarik.<sup>9</sup>

Mengadopsi gaya media komik dengan kemasan elektronik berbasis aplikasi android untuk menyampaikan pesan pembelajaran menjadi alternatif

---

<sup>8</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, 2018, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 66

<sup>9</sup> Wida Kurniasih, 2021, *Pengertian Komik: Jenis, Perkembangan, Genre dan Contoh*, Gramedia, Diakses dari <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-komik>, pada tanggal 19 Juni 2022

dalam pengembangan media pembelajaran.<sup>10</sup> Komik elektronik yang dibuat dengan cara sederhana ini diharapkan menjadi sebuah media yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran. Dalam konteks seperti yang dijelaskan diatas, komik elektronik berbasis aplikasi android nantinya secara besar akan berisi materi pelajaran sosiologi untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Terkait hal tersebut, peneliti memilih komik elektronik untuk diterapkan dalam mata pelajaran sosiologi karena pembelajaran sosiologi penting baik sebagai solusi sebagai pemecahan masalah sosial, cara berpikir, dan melihat secara kritis kehidupan sosial di masyarakat.

Penelitian ini didasarkan pada analisis penulis atas pengalaman mengajar pada masa Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di Sekolah Menengah Atas (SMA). Peserta didik pada saat pembelajaran sosiologi di mulai banyak yang menunjukkan sikap ketidaktertarikan dalam menanggapi mata pelajaran sosiologi. Padahal sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman siswa tentang fenomena dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, Selain itu sosiologi dapat membantu siswa agar tidak gugup dalam menghadapi dinamika masyarakat karena adanya pengaruh globalisasi dan modernisasi. Pelaksanaan pembelajaran sosiologi di sekolah pada kenyataannya belum sesuai dengan harapan.<sup>11</sup> Pelajaran sosiologi menjadi sulit karena memuat konsep-konsep dan kata-kata asing bagi peserta

---

<sup>10</sup>10 Wiwik Akhirul Aeni dan Ade Yusupa, 2018, Pengembangan Model Pembelajaran Komik elektronik untuk SMA, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 06 no 1: 01-106

<sup>11</sup> Dyah Fitri Utami, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball*. Surakarta: UNS

didik, sehingga membuat pelajaran sosiologi menjadi bosan dan tidak menarik. Dengan melihat permasalahan yang terjadi di lapangan muncul sebuah upaya mewujudkan metode dan media pembelajaran yang tidak monoton sehingga menunjang kegiatan belajar peserta didik.

Dari uraian tersebut, terlihat bahwa pengembangan media pembelajaran agar pembelajaran sosiologi tidak monoton adalah dengan penggunaan media komik elektronik. Media pembelajaran komik elektronik berbasis aplikasi android dapat dimaknai sebagai media yang mampu membantu dan mengembangkan proses pembelajaran di kelas. Komik elektronik pun nantinya akan berisi materi sosiologi yang lebih ringkas dan disusun dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa SMA sehingga media ini dapat menunjang kegiatan pembelajaran serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan siswa untuk belajar. Kelebihan yang lainnya adalah adanya gambar berwarna yang berhubungan dengan materi – materi sosiologi menjadikan siswa memiliki minat untuk membaca.

## **I.2 Permasalahan Penelitian**

Dalam pelajaran sosiologi, berdasarkan penelitian awal yang dilakukan pada pengalaman mengajar pada masa Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMA, terdapat beberapa masalah yang muncul dari peserta didik seperti kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang ada di sosiologi. Hal tersebut dikarenakan terlalu banyaknya bahasa teoritis di dalam mata pelajaran sosiologi yang membingungkan bagi peserta didik. Padahal seharusnya mata pelajaran sosiologi

mampu menjadi pelajaran yang menyenangkan, interaktif, menantang, dan memotivasi. Karena itu perlu disusunnya suatu inovasi pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di SMA. Sehingga, kurangnya variasi dalam pembelajaran dapat mengembangkan model pembelajaran yang monoton yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis membahas permasalahan penelitian, dengan tujuan agar pembahasan yang dilakukan lebih terfokus dan mempermudah penulisan. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan komik elektronik berbasis android untuk media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi tentang stratifikasi sosial. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dilihat terdapat beberapa pertanyaan penelitian, diantaranya :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik elektronik berbasis aplikasi android pada mata pelajaran sosiologi ?
2. Bagaimana dampak dari penggunaan media pembelajaran komik elektronik pada pembelajaran sosiologi?

### **I.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk dapat mendeskripsikan lebih dalam mengenai penggunaan komik elektronik berbasis android untuk media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi kompetensi dasar stratifikasi sosial di kelas XI SMA yang mampu

menjadi produk pengembangan dalam pembelajaran di sekolah serta dapat menjawab pertanyaan penelitian tersebut, yaitu :

1. Mengembangkan media pembelajaran komik elektronik berbasis aplikasi android pada mata pelajaran sosiologi
2. Mendeskripsikan dampak dari penggunaan media pembelajaran komik elektronik pada pembelajaran sosiologi?

#### **I.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memberikan sebuah kontribusi pada ilmu pengetahuan dan pendidikan baik secara langsung atau pun tidak langsung. Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat sebagai pijakan dan referensi pada kajian sosiologi pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berupa komik elektronik pada mata pelajaran sosiologi yang menjadi salah satu upaya pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, memotivasi dan menarik minat peserta didik.

Pada segi praktisnya, penulis berharap penelitian ini dapat menambah pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada pelaksanaan pembelajaran sosiologi bagi peserta didik kelas XI. Penelitian ini pun bagi peserta didik diharapkan mampu memberikan pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui media berupa komik elektronik pada mata pelajaran sosiologi. Penulis mengharapkan media komik elektronik dapat menambah variasi media pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Terakhir, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan masukan dan



tambahan bagi penelitian lain yang melakukan penelitian serupa. Adapun kegunaan dalam melaksanakan penelitian ini adalah:

1. Pada hasil pengembangan produk media komik elektronik, diharapkan memberikan dampak pada keilmuan pembelajaran sosiologi dan sosiologi pendidikan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan membantu menarik perhatian peserta didik dalam mata pelajaran sosiologi.
3. Sebagai sarana untuk menambah dan mengembangkan produk media komik elektronik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi.

### **I.5 Tinjauan Penelitian Sejenis**

Penelitian ini menggunakan beberapa tinjauan penelitian sejenis berupa jurnal, tesis, disertasi, dan buku yang dapat membantu penulis dalam menyusun penelitian. Peneliti menggunakan beberapa bahan pustaka sehingga dapat membantu proses penelitian yang berkaitan dengan subjek dan objek penelitian, yaitu tentang pengembangan media pembelajaran komik elektronik. Berikut merupakan beberapa tinjauan pustaka yang diambil dari beberapa penelitian sebelumnya yang dapat membantu proses penelitian yang dilakukan.

**Perkembangan teknologi.** Studi Wiwik Akhirul, dan Ade Yusupa, menjelaskan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini yang kian berkembang dari jaman ke jaman menjadikan pembelajaran pun mengalami perubahan. Perubahan yang dimaksud disini adalah e-pembelajaran.

E-pembelajaran adalah proses layanan pembelajaran berbasis elektronik dalam bentuk audio, video dan multimedia yang didis-tribusikan melalui radio, televisi, komputer, intranet, dan internet.<sup>12</sup> Sejalan hal tersebut studi Deni Darmawan mengatakan bahwa perkembangan teknologi ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka pembelajaran pun telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Perkembangan teknologi informasi yang mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan, serta menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audiovisual, hingga multimedia. Fenomena inilah yang kemudian memunculkan bentuk pembelajaran yang dikemas dengan lebih menarik dan dapat membukanya di mana pun mereka berada.<sup>13</sup> Di samping potensinya yang luar biasa, penerapannya masih memiliki tantangan besar. Salah satu tantangannya terletak pada bagaimana merancang (design) kombinasi penerapan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat untuk proses pembelajaran.<sup>14</sup>

**Media pembelajaran.** Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat diterapkan salah satunya melalui media pembelajaran. Studi Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa peran media dalam proses pembelajaran memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi

---

<sup>12</sup> Wiwik Akhirul Aeni dan Ade Yusupa, 2018, Pengembangan Model Pembelajaran Komik elektronik untuk SMA, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 06, no. 1 hlm. 44

<sup>13</sup> Deni Darmawan, 2014, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 3

<sup>14</sup> Uwes Anis Chaeruman, 2018, *Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran Blended untuk Program SPADA Indonesia*, Disertasi, Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, hlm. 3

memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. kontribusi media dalam pembelajaran antara lain: (1) penyajian materi ajar menjadi lebih standar, (2) kegiatan belajar menjadi lebih menarik, (3) kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif, (4) waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi, (5) kualitas belajar dapat ditingkatkan, (6) pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan, (7) meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih baik, (8) memberikan nilai positif bagi pengajar.<sup>15</sup>

Sejalan dengan pengembangan produk media pembelajaran. Studi Abdul Rahman Hamid, dan Devi Septiandini menggunakan teknologi untuk diterapkan pada pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran sosiologi. Teknologi yang digunakan dalam penelitian adalah telepon pintar berbasis android dimana di dalamnya akan diisi konten pembelajaran sosiologi yang sesuai dengan kaidah keilmuan dan juga pembelajaran.<sup>16</sup> Dalam pengembangan produk elektronik perlu menyusun suatu prosedur program pengembangan. Prosedur tersebut terdiri dari jadwal, Pedoman *e-learning* untuk materi pembelajaran yang efektif dan efisien, dan fase pengembangan konten elektronik.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Hamzah B Uno, 2012, *Profesi Kependidikan Problem, Solusi,dan Reformasi pendidikan di Indonesia*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, hlm. 116

<sup>16</sup> Abdul Rahman Hamid dan Devi Septiandini, 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Sosiologi, *Open Society conference, social and political challenges in industrial revolution 4.0*. Hlm. 245

<sup>17</sup> G. Muruganatham, 2015, Developing of E-content Package by Using ADDIE Model, *International Journal of Applied Research*, India: Annamalai University, Vol. 1, No. 3. Hlm. 52

**E-learning.** Berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dan pengembangan media pembelajaran, *e-learning* diperlukan untuk pembuatan bahan ajar yang efektif. Studi Numiek Sulisty Hanum menjelaskan bahwa *e-learning* adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain: 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.<sup>18</sup>

Selanjutnya, studi Deni Darmawan menjelaskan bahwa dengan *e-learning* peserta ajar tidak perlu duduk manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan guru secara langsung. *E-Learning* juga dapat mempersingkat target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau pendidikan.<sup>19</sup> *E-learning* mengubah paradigma dan proses belajar. Belajar kini tidak lagi terikat pada kelas-kelas tradisional yang

---

<sup>18</sup> Numiek Sulisty Hanum, 2013, Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 3 No. 1 hlm. 92.

<sup>19</sup> Deni Darmawan, 2014, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 98

sangat dibatasi ruang dan waktu. Pendidikan berbasis teknologi telah mengatasi dan melampaui batasan-batasan itu.<sup>20</sup>

**Pembelajaran campuran.** Studi Deklara Nanindya Wardani, Anselmus J.E Toenlio, dan Agus Wedi menyebutkan bahwa *blended learning* merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan *online*.<sup>21</sup> Saat ini istilah *blended learning* menjadi populer, maka banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *blended learning*. Dalam metodologi penelitian, digunakan istilah *mixing* untuk menunjukkan kombinasi antara penelitian kuantitatif dan kualitatif. Tujuan utama pembelajaran *blended* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pelajar agar dapat belajar dengan mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat.<sup>22</sup> Penerapan *blended learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas karena pembelajaran tidak dapat dilakukan sepenuhnya tanpa tatap muka di kelas, *blended learning* dapat memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi.

**Komik.** komik sebagai media pembelajaran. Studi Regita Anesia, Bambang Sri Anggoro, dan Indra menjelaskan bahwa siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar (seperti komik) dibanding buku pelajaran biasa, dikarenakan cerita bergambar (komik) memiliki alur cerita yang runtut dan teratur

---

<sup>20</sup> Nusa Putra, 2019, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar* . Depok: Rajagrafindo Persada, hlm. 44

<sup>21</sup> Deklara Nanindya Wardani, dkk, 2018, Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 Dengan Blended Learning, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 1 hlm.14

<sup>22</sup> Wasis D. Dwiyo, 2020, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, Depok: PT Rajagrafindo Persada, Hlm. 59

memudahkan untuk diingat kembali.<sup>23</sup> Dalam studi Nuriza Siregar, Suherman, Rubhan Masykur, dan Rahma Sari Ningtias menjelaskan bahwa komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Dengan adanya komik yang di gabungkan dengan materi-materi pembelajaran diharapkan mampu menambah motivasi dan pemahaman peserta didik.<sup>24</sup> Studi Kadek, Made, dan Wayan menjelaskan bahwa dengan menggunakan media komik sebagai media pembelajaran selain membangkitkan motivasi belajar siswa, media komik pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media komik pembelajaran, diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga hasil pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.<sup>25</sup> Studi Indaryati, dan Jailani menyebutkan bahwa penyusunan media pembelajaran komik harus mencakup aspek-aspek penyusunan komik dan aspek-aspek penyusunan buku teks pelajaran. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa komik mempunyai potensi besar sebagai media pembelajaran. Perpaduan gambar dan teks dapat meningkatkan pemahaman siswa akan konsep yang dipelajari. Melalui bimbingan guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca sesuai dengan taraf

---

<sup>23</sup> Regita Anesia, dkk, 2015, Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP, *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, vol. 01, no.02, hlm. 54

<sup>24</sup> Nuriza, dkk, 2019, Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika, *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan*, Vol.2, No.2, hlm.13

<sup>25</sup> Kadek, dkk, 2018, Pengembangan Media Strip Comic dengan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN 1 Sari Mekar, *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 6, No. 2, hlm. 248

berpikir siswa, yang akhirnya dapat pula meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.<sup>26</sup>

Studi Nunik, dkk dalam penelitiannya menjelaskan apa itu komik. Dalam jurnal tersebut Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Menurutnya karakteristik komik sebagai berikut: a) Dalam pembuatan komik diperlukan adanya karakter. b) Ekspresi wajah karakter. c) Balon kata. d) Garis gerak. e) Latar. dan f) Panel.<sup>27</sup> Menurut Dody Doerjanto, dan Saiful Efendi Komik adalah kumpulan ilustrasi yang saling berkaitan antara ilustrasi satu dengan ilustrasi lainnya. Ilustrasi-ilustrasi tersebut membentuk suatu pesan yang ingin komikus (orang yang menciptakan komik) sampaikan kepada pembaca komik, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau tanggapan estetis dari pembaca.<sup>28</sup> komik sangat cocok untuk pembelajaran pada siswa SMA. Komik merupakan bahan ajar alternatif bagi guru untuk menarik perhatian siswa dan dapat membantu siswa belajar dengan mudah dan praktis karena memberikan ilustrasi yang menarik dengan bahasa yang sederhana.<sup>29</sup> Peranan media komik memiliki peran dalam menyediakan informasi. Oleh karena itu media komik

---

<sup>26</sup> Indaryati, Jailani, 2015, Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V, *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 3, No. 1, hlm 87

<sup>27</sup> Nunik Nurlatipah, dkk, 2015, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem, *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol. 5, No. 2, hlm. 6

<sup>28</sup> Dody Doerjanto, dan Saiful Efendi, 2016, Pembuatan Komik Super Jamu. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, Vol. 4, No. 3. Hlm. 366

<sup>29</sup> A. D. Lesmono, dkk, 2018, The Instructional-Based Andro-Web Comics on Work and Energy Topic for Senior High School Student, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol. 7 No. 2 hlm. 147

sangat efektif dalam mentransfer nilai pembelajaran dalam cerita komik.<sup>30</sup> Dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi yang secara signifikan meningkat maka komik pun ikut kedalam perubahan menjadi komik elektronik. Studi Musdalifah menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital adalah transformasi teknologi media komik yang awalnya sebuah buku komik di *convert* menjadi komik digital dengan format elektronik cara membukanya dengan menggunakan *software*.<sup>31</sup>

**Pembelajaran komik elektronik.** Studi Wiwik dan Ade menganggap bahwa dalam menyikapi perubahan ini diperlukan mengadopsi gaya media komik dengan kemasan digital berbasis *mobile device* untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komik elektronik dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga memotivasi siswa untuk mempelajari materi – materi pembelajaran yang menjadi pesan untuk disampaikan.<sup>32</sup> Dalam tesis Musdalifah menjelaskan bahwa komik digital adalah komik yang berbentuk digital berbasis elektronik yang tak hanya menampilkan alur cerita, melainkan didalamnya dapat disisipi genre, animasi, game, film, atau aplikasi yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dilakukan secara online.<sup>33</sup> Studi Anjar Putro Utomo, Tika Restu

---

<sup>30</sup> Jenny Ratna Suminar, Ninis Agustini Damayani, Hanny Hafiar. 2020. Character Education Based on Digital Comic Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. Vol . 14 No.03. hlm. 109

<sup>31</sup> Musdalifah, 2019, *Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang*, Tesis, Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, hlm. 7

<sup>32</sup> Wiwik Akhirul Aeni, dan Ade Yusupa, *Loc.Cit.*

<sup>33</sup> Musdalifah, *Loc,Cit.*



Amalia, Mochammad Iqbal, Erlia Narulita menjelaskan bahwa Pengembangan pembelajaran media komik berbasis *android* dipilih dengan memperhatikan, diantaranya pertama, tidak adanya inovasi materi pembelajaran.

Dengan demikian, siswa tidak dapat sepenuhnya memahami sekaligus memperoleh wawasan baru tentang perkembangan materi. Kedua, kurangnya keahlian dan pengalaman yang dimiliki oleh guru terkait dengan topik pelajaran karena bahan ajar yang kurang menarik.<sup>34</sup> Produk media pembelajaran komik elektronik berguna untuk mengatasi kejenuhan, kebosanan peserta didik dan menjadi alternatif untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan bahasa yang sederhana.<sup>35</sup> Keuntungan komik digital adalah dapat disimpan secara digital dan dapat dibagikan (*share*) ke berbagai platform media penyimpanan, berbeda dengan komik cetak yang memiliki kelemahan menggunakan kertas.<sup>36</sup> Oleh karena itu, perpaduan antara *e-learning* dan komik menghasilkan suatu media belajar yang lebih menarik. Dari hal tersebut, maka dikembangkan produk media pembelajaran yang masih jarang digunakan yaitu *komik elektronik* dalam pelajaran sosiologi.

**Pengembangan R&D model ADDIE.** Melalui komik elektronik peserta didik akan merasa terlibat langsung dan segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan dan perwatakan dari setiap cerita yang terkandung dalam komik

---

<sup>34</sup> Anjar Putro Utomo, dkk. 2020. Android-Based Comic Of Biotechnology For Senior High School Students. *International Journal Of Scientific & Technology Research*. Vol. 9 No. 3 hlm. 4143

<sup>35</sup> Nuriza, dkk, *Loc. Cit.*, Lesmono, *Loc. Cit*

<sup>36</sup> Jenny Ratna Suminar, dkk, *Loc. Cit*

elektronik. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan apabila peneliti bermaksud menghasilkan produk, dan sekaligus menguji keefektifan produk tersebut.<sup>37</sup> Proses pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan, atau yang disebut R&D (*Research and Development*) dengan Model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Studi Musdalifah menjelaskan bahwa konsep ADDIE ini merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif.<sup>38</sup> Studi Abdul Rahman Hamid, dan Devi Septiandini ini merupakan studi pengembangan (Research and Development) dimana didalamnya menggunakan dua pendekatan penelitian yaitu kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*).<sup>39</sup> Studi Wiwik Akhirul Aeni, dan Ade Yusupa menggunakan R&D model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar.<sup>40</sup> Dalam Pengembangannya model ADDIE menggunakan lima tahap berdasarkan desain penelitian analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi materi pembelajaran dan kegiatan.<sup>41</sup>

---

<sup>37</sup> Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta

<sup>38</sup> Musdalifah, *Loc.Cit*

<sup>39</sup> Abdul Rahman Hamid dan Devi Septiandini, *Loc.Cit.*, Nusa Putra, *Op.Cit*

<sup>40</sup> Wiwik Akhirul Aeni, dan Ade Yusupa, *Loc.Cit*

<sup>41</sup> Kadek, dkk, *Loc.Cit.*, G. Muruganatham, *Loc.Cit.*, Anjar, dkk, *Loc. Cit.*, Lesmono, dkk, *Loc.Cit.*, Amir Hamzah, 2019, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*, Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, hlm. 39

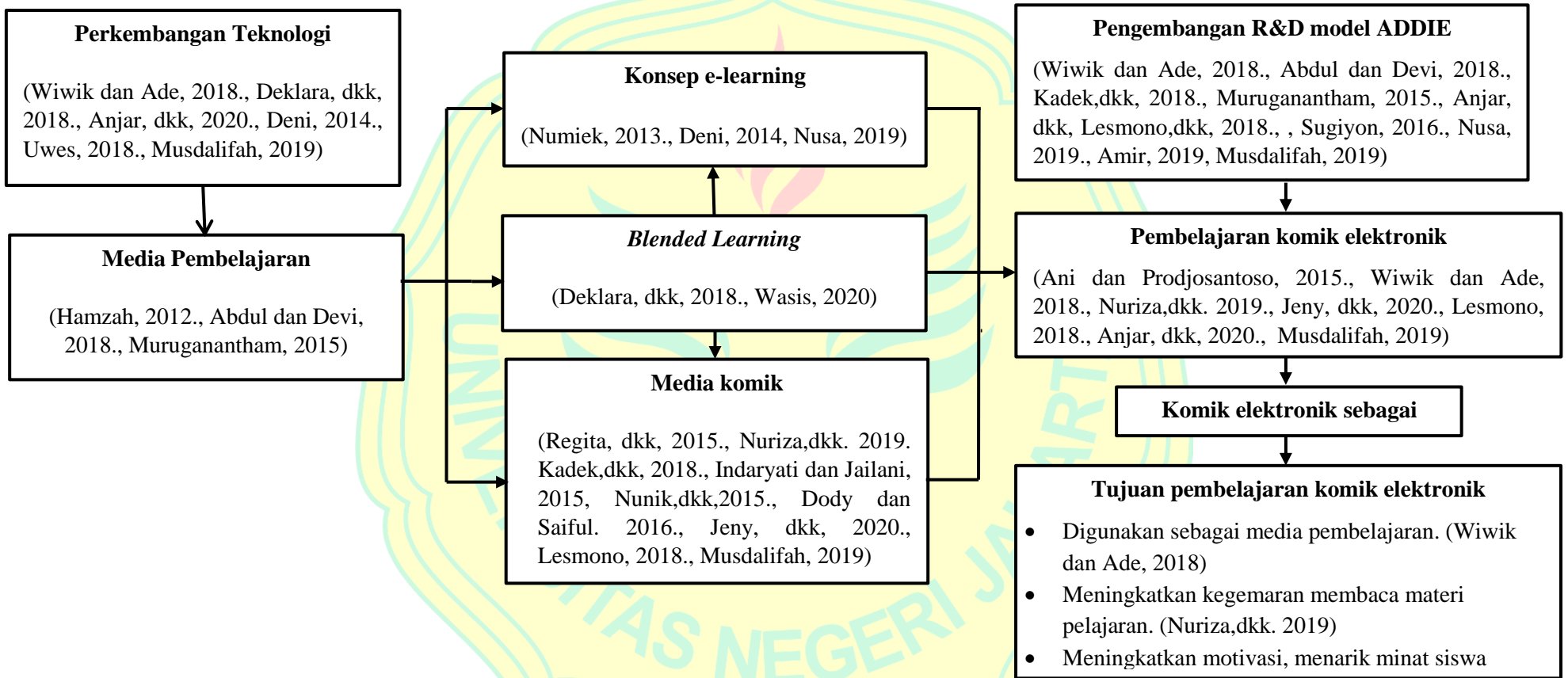
Pada akhirnya upaya pengembangan komik elektronik sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran terdiri atas tujuan untuk meningkatkan kegemaran membaca pada siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi. Tujuan lainnya yaitu media berbasis komik elektronik ini tentunya dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, menarik minat siswa, dan pembelajaran mandiri akan menjadi lebih aktif dan efisien karena mudah digunakan.<sup>42</sup>



---

<sup>42</sup> Wiwik Akhirul Aeni, dan Ade Yusupa, *Loc. Cit.*, Nuriza,dkk, *Loc. Cit.*, Musdalifah, *Loc. Cit*

**Skema I. 1 Tinjauan Penelitian Sejenis**



Sumber: Analisis Penulis, (2022)

Berdasarkan Skema I.1 mengenai tinjauan penelitian sejenis di atas, selanjutnya penulis akan menjelaskan mengenai posisi penelitian skripsi penulis. Penulis akan melakukan pengembangan komik elektronik berbasis android untuk media pembelajaran SMA (Sekolah Menengah Atas) di kelas XI pada mata pelajaran sosiologi. Dalam penelitian ini juga kemudian menjelaskan mengenai cara pengembangan media pembelajaran e – komik berbasis android dan dampak dari penggunaan media komik elektronik dalam mata pelajaran sosiologi. Untuk mempermudah menjelaskan penelitian yang akan penulis lakukan, pengembangan ini merupakan studi R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design Develop, Implement, Evaluate*) dimana didalamnya menggunakan dua pendekatan penelitian yaitu kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMA kelas XI di SMA Budhi Warman II Jakarta. Validasi produk media pembelajaran oleh orang-orang yang mengerti pada bidang ilmu teknologi pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran sosiologi. Sehingga pengembangan yang dilakukan ini diharapkan dapat membantu menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik dan guru.

## **I.6 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual adalah hubungan antara teori atau konsep yang mendukung penelitian dan digunakan sebagai pedoman untuk penyusunan penelitian. Kerangka konseptual dapat digunakan sebagai pedoman bagi peneliti untuk menjelaskan secara sistematis konsep - konsep yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini memiliki kerangka konseptual yang lebih jelasnya akan dijelaskan dalam pembahasan di bawah ini.

### **I.6.1 Media Pembelajaran**

Media pada prinsip dasarnya adalah suatu pesan. Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apa pun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita.<sup>43</sup> Istilah media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, dan ‘pengantar’. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>44</sup> Gagne mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>45</sup> Briggs mengatakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film,

---

<sup>43</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, *Op.Cit*, hlm. 2

<sup>44</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hlm. 1

<sup>45</sup> Robertus Angkowo dan A. Kosasih, 2007, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Grasindo, hlm. 25

kaset, dan lain-lain.<sup>46</sup> Hal ini dapat diambil kesimpulan dari berbagai pandangan mengenai media bahwasannya media merupakan sarana untuk membantu siswa untuk belajar dan memahami materi pelajaran melalui perantara dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Sedangkan istilah pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan salah satu bentuk bantuan yang diberikan oleh pendidik, yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan perolehan pengetahuan, serta penguasaan keterampilan dan pembentukan sikap dan keyakinan siswa. Batasan pembelajaran secara implisit terdapat beberapa kegiatan, yaitu meliputi; kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dalam upaya bagaimana membelajarkan pebelajar itulah peranan media tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pembelajaran.<sup>47</sup> Dengan kata lain pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan. Komponen tersebut antara lain meliputi tujuan, isi, metode atau strategi pembelajaran, media dan sumber belajar, dan evaluasi. Berdasarkan pengertian media dan pembelajaran diatas, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran , perasaan perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat

---

<sup>46</sup> Muhammad Ramli, 2012, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press

<sup>47</sup> M. Miftah, 2013, Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1, No. 2, hlm. 98

mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>48</sup> Hal serupa disampaikan Suryani dan Agung, bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).<sup>49</sup>

Hal ini sebagai bentuk upaya pencapaian keefektifan dalam proses pembelajaran, karena dengan media pembelajaran kualitas pembelajaran akan meningkat. Sehingga membuat media pembelajaran mengalami perkembangan dari masa ke masa. Menurut Unesco telah terjadi beberapa fase perkembangan media, di antaranya disebabkan oleh perkembangan teknologi, perkembangan ekonomi, perkembangan sosial, dan globalisasi.<sup>50</sup> Menurut Midun, perkembangan media pembelajaran dimulai pada abad ke-17 yaitu ketika munculnya aliran realisme dalam pendidikan yang dipelopori oleh Johan Amos Comenius, melalui tulisan dalam bukunya yang berjudul *Orbis Pictus* (Dunia dalam Gambar). Aliran realisme ini mendorong munculnya aliran visualisasi pembelajaran, yaitu aliran yang berpandangan bahwa penggunaan gambar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami istilah-istilah verbal yang sulit, serta memperjelas apa yang diajarkan.<sup>51</sup> Selanjutnya pada tahun 1930-an, muncul gerakan “*Audiovisual Education*” yang didukung dengan ditemukannya radio, sejak saat itu dalam pembelajaran mulai dikenal dengan istilah AVA (*Audio Visual Aids*) untuk

---

<sup>48</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, *Op.Cit*, hlm. 4

<sup>49</sup> *Ibid*

<sup>50</sup> *Ibid*, hlm. 5

<sup>51</sup> *Ibid*, hlm. 6



membantu guru menyampaikan pembelajaran menjadi lebih konkret, tidak hanya melalui gambar/visual tetapi juga dengan suara/audio.<sup>52</sup>

Perkembangan terus berlanjut, pada tahun 1945 timbul variasi nama dari AVA seperti “*audio visual material*”, “*audio visual methods*”, dan lain-lain. Tahun 1950-an, berkembangnya gerakan yang disebut “*audio visual communication*” yang memandang pendidikan sebagai proses komunikasi. Puncak perkembangan media pembelajaran terjadi pada tahun 1990-an dengan memunculkan konsep “*educational technology*” atau “*instructional technology*” yang dikembangkan oleh asosiasi internasional bernama *Association of Educational Communication and Technologi* (AECT).<sup>53</sup> Berkaitan dengan perkembangan media pembelajaran yang terus menerus terjadi. Tentunya hal ini juga memiliki dampak terhadap pendidik dan tenaga kependidikan sehingga pendidik dan tenaga kependidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan media, baik berupa buku, televisi, website, e-learning, aplikasi android, konferensi video zoom, gmeet dan lain-lain.

Media Pembelajaran tentu saja memiliki berbagai macam manfaat. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

---

<sup>52</sup> *Ibid*

<sup>53</sup> *Ibid*

2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.<sup>54</sup>

Sejalan dengan manfaat tersebut, Sudjana dan Rivai (1991) mengatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan mengkombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hany mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain.<sup>55</sup> Pada akhirnya media

---

<sup>54</sup> Nasution, 2013, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, hlm. 2

<sup>55</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Op.Cit*, hlm. 14

pembelajaran sangat memiliki manfaat untuk terciptanya pembelajaran yang terarah dan terorganisir serta dapat membantu guru dan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan.

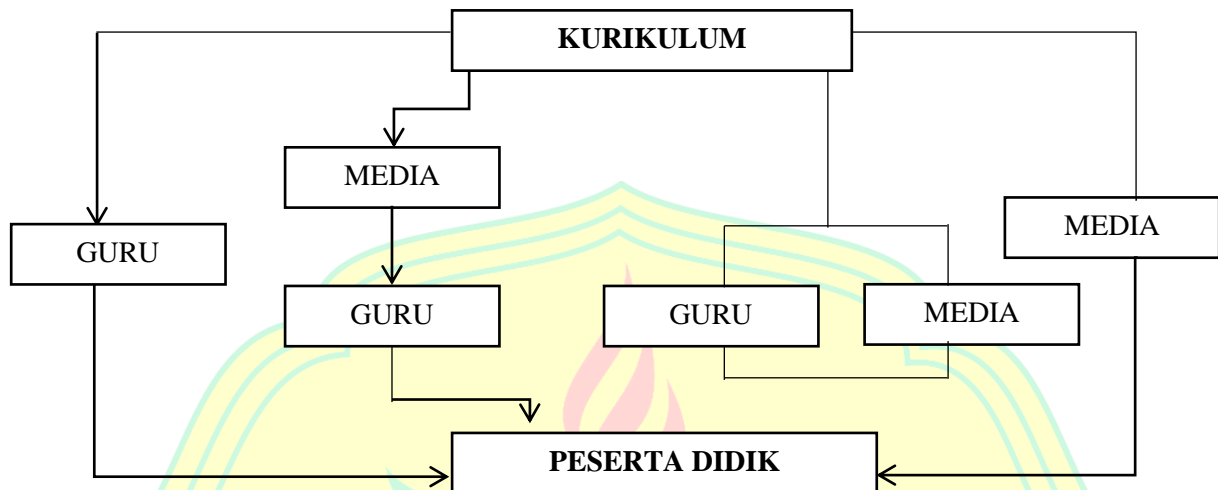
Dengan konsep media pembelajaran yang seperti itu, media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tidak lagi hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru, melainkan sebagai penyampaikan pesan/informasi pembelajaran bagi siswa untuk belajar. Dengan demikian ada beberapa pola yang menggambarkan bagaimana fungsi media pembelajaran ini bekerja. Oleh karena itu, terdapat beberapa pola yang menggambarkan bagaimana fungsi media pembelajaran ini bekerja. Pola ini terbagi atas lima pola berikut: (1) sumber berupa orang saja (Seperti yang kebanyakan terjadi disekolah kita sekarang), (2) Sumber berupa orang yang dibantu oleh/dengan sumber lain), (3) sumber berupa orang bersama dengan sumber lain berdasarkan suatu pembagian tanggung jawab, (4) sumber lain saja tanpa sumber berupa orang, (5) Kombinasi dari keempat pola tersebut dalam suatu sistem.<sup>56</sup> Bila digambarkan bentuk bagan, pola tersebut menjadi sebagai berikut:

---

<sup>56</sup> M. Miftah, *Loc. Cit*, hlm. 99

## Skema I. 2

### Pola Pembelajaran dengan Media



Sumber: M. Miftah, 2013

Pola ini menjadikan media pembelajaran menjadi hal yang dibutuhkan oleh guru yang berfungsi untuk mengaitkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Fungsi lainnya adalah media pembelajaran dapat langsung dipelajari oleh peserta didik secara otodidak sehingga peserta didik dapat menguasai keterampilan baru, kecakapan motorik, hingga membangun daya imajinasi peserta didik. Dengan demikian, kebutuhan dan keperluan prioritas media pembelajaran menjadi hal yang penting sebagai bentuk dan sarana penyampaian informasi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik.

## I.6.2 Inovasi Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dari hal tersebut inovasi dalam pembelajaran saat ini penting dilakukan karena sebagai cara agar dapat mengimbangi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Kata “*innovation*” berasal dari bahasa Inggris yang sering diterjemahkan segala hal baru atau pembaharuan, tetapi ada yang menjadikan *innovation* menjadi kata Indonesia yaitu “inovasi”.<sup>57</sup> Pengertian selanjutnya, *Innovation* (inovasi) adalah suatu ide, barang, kejadian, atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik itu berupa hasil diskoveri maupun invensi. Tujuan diadakan inovasi adalah untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan inovasi bersifat subyektif dan spesifik.<sup>58</sup>

Inovasi dalam pembelajaran adalah suatu bentuk inovasi untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran. Munculnya inovasi disebabkan karena adanya ketidaknyamanan tentang penyelenggaraan pendidikan. Misalnya, kecemasan guru tentang proses pembelajaran yang dianggap tidak berhasil, atau keresahan masalah terhadap kinerja, hasil pembelajaran, dan sistem pendidikan. Ketidaknyamanan itu pada akhirnya membentuk permasalahan-permasalahan dalam pendidikan yang menuntut penanganan dengan segera. Upaya untuk memecahkan masalah itulah muncul suatu gagasan dan ide-ide baru sebagai suatu

---

<sup>57</sup> Sutirna, 2019, *Inovasi & Teknologi Pembelajaran*, Yogyakarta: CV. Depublish, hlm. 21

<sup>58</sup> Muhammad Kristiawan dkk, 2018, *Inovasi Pendidikan*, Ponorogo: Wade Group, hlm. 3

inovasi dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, Menurut Peter M. Drucker dalam bukunya *Innovation and Entrepreneurship*, prinsip inovasi diantaranya adalah:<sup>59</sup>

- 1) Inovasi memerlukan analisis berbagai kesempatan dan kemungkinan yang terbuka.
- 2) Inovasi bersifat konseptual dan perseptual, artinya yang bermula dari keinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang dapat diterima masyarakat.
- 3) Inovasi harus dimulai dengan yang kecil.
- 4) Inovasi diarahkan pada kepemimpinan atau kepeloporan. Inovasi selalu diarahkan bahwa hasilnya akan menjadi pelopor dari suatu perubahan yang diperlukan.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses inovasi pembelajaran merupakan suatu yang penting dan mesti dilakukan. Dengan adanya inovasi pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik yang sesuai dengan ciri khas inovasi pembelajaran. Ciri khas dari inovasi pembelajaran antara lain memiliki keunggulan relatif, yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya, kompatibel/kesesuaian dengan nilai, pengalaman, kebutuhan dan penerima, kompleksitas, trialabilitas, dan dapat diamati.<sup>60</sup> Tentu saja dalam

---

<sup>59</sup> Rusdiana, 2014, *Konsep Inovasi Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, hlm. 46

<sup>60</sup> *Ibid*, hlm. 91

melakukan inovasi pembelajaran tidak akan terlepas dari komponen-komponen pembelajaran itu sendiri seperti, teori-teori pembelajaran, maupun kebijakan penerapan kurikulum yang berdampak pada orientasi pembelajaran. Apabila dilihat dari komponen-komponen pembelajaran, maka inovasi pembelajaran harus meliputi pertimbangan unsur: peserta didik, pengajar, materi dan bahan, media, sarana dan prasarana, biaya, dan *hidden curriculum*.<sup>61</sup> Maka sasaran akhir dari proses inovasi pembelajaran adalah memudahkan peserta didik belajar.

### **I.6.3 Media Komik Elektronik**

Secara umum, ada dua jenis komik yang dikenal masyarakat, yaitu komik cetak dan komik elektronik. Perbedaan utama antara komik digital dan komik cetak adalah format pengemasan komiknya yang dimana komik elektronik telah diubah menjadi format digital dan dapat dibaca menggunakan perangkat elektronik tertentu sedangkan komik cetak masih berpaku pada buku. Dibandingkan dengan komik cetak, komik digital memiliki banyak keunggulan, antara lain lebih murah, tahan lama, interaktif, lebih dinamis, efisien, dan lebih mudah diakses. lebih jelasnya akan dijelaskan akan dibahas dalam pembahasan di bawah ini.

#### **I.6.3.1 Definisi Komik**

Komik saat ini telah menjadi sarana media hiburan, dan penyebarluasan informasi kepada masyarakat. Hampir semua kalangan, mulai dari anak muda

---

<sup>61</sup> Wagiran, 2007, Inovasi Pembelajaran dalam Penyiapan Tenaga Kaerja Masa Depan, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 16, No. 1, Hlm. 49

hingga orang dewasa menyukai komik. Komik merupakan salah satu jenis bacaan bergambar yang tersusun dari gambar – gambar yang membentuk suatu cerita yang mudah dipahami dan dimengerti. Kata “komik” berasal dari kata serapan dari bahasa Inggris yaitu “comic” yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur.<sup>62</sup> Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.<sup>63</sup>

Definisi lain dari komik yang dikemukakan Tatalovic, adalah *comics are a popular art form especially among children and as such provide a potential medium for science education and communication.*<sup>64</sup> Tatalovic menegaskan bahwa komik merupakan bentuk dari seni populer di kalangan anak-anak dan merupakan media paling potensial untuk kegiatan pendidikan dan komunikasi. Berangkat dari definisi yang dikemukakan Tatalovic, lebih lanjut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* mengatakan *comics are juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.*<sup>65</sup> Scott McCloud menegaskan bahwa komik merupakan gambar-gambar yang saling berdampingan dalam urutan

---

<sup>62</sup> Babus Salam, Iwan Joko Prasetyo, dan Daniel Susilo, 2018, Interpretasi dan Makna Kritik Sosial Dalam “Komik Strip Untuk Umum”, *Jurnal Lontar*, Vol. 6 No. 2, hlm. 19

<sup>63</sup> Komik, Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, diakses melalui <https://kbbi.web.id/komik>, 25 Maret 2021

<sup>64</sup> M. Tatalovic, 2009, Science comics as tools for science education and communication: a brief, eXploratory study, *Journal of Science Communication*, vol. 8, no. 4, hlm. 1

<sup>65</sup> Scott McCloud, 1993, *Understanding comics: The invisible art*, New York: HarperCollins Publishers, hlm. 9



tertentu, tujuannya untuk memberikan informasi atau tanggapan apresiasi terhadap pembaca.

Komik memiliki elemen-elemen yang mendasarinya, antara lain: ilustrasi, panel, text, balon kata, ekspresi tokoh, warna, dan karakter. Ilustrasi adalah gambar untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi dalam komik digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan komikus melalui gambar. Dengan adanya gambar pesan akan lebih mudah dipahami oleh pembaca.<sup>66</sup> Panel. Panel dalam komik dapat diartikan sebagai urutan dari setiap gambar yang bertujuan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.

Tidak ada ketentuan baku dalam pembuatan panel-panel komik. Komikus bebas mengatur dan menyusun panel-panel pada komik yang dibuat sesuai dengan kreatifitasnya, hanya saja ada hal yang perlu diingat, yaitu jumlah panel tidak boleh lebih dari 8 buah dalam satu halaman. Hal itu dikarenakan agar membuat pembaca nyaman saat membaca komik.<sup>67</sup> Text. Text merupakan suatu bagian penting dalam komik. Dalam komik, text digunakan untuk menuliskan dialog (percakapan lebih dari satu orang), monolog (berbicara seorang diri), narasi (menuliskan suatu keterangan/penjelasan) dan efek suara seperti ledakan, tabrakan, suara angin dan sebagainya.<sup>68</sup> Balon kata. Balon kata adalah ruang tempat menaruh teks narasi atau juga menampilkan kata-kata. Balon kata juga

---

<sup>66</sup> Saiful Efendi dan Dody Doerjanto, *Op.Cit*, hlm. 366

<sup>67</sup> *Ibid*

<sup>68</sup> *Ibid*

merupakan elemen ilustrasi. Balon kata diisi oleh dialog karakter satu dengan yang lain.<sup>69</sup>

Selanjutnya ekspresi tokoh. Ekspresi tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam penceritaan komik, terutama membangun emosi penikmat komik. Ekspresi sendiri adalah bentuk dari komunikasi yang sering kita gunakan. Warna. Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang di pancarkan, atau secara subyektif/ psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Warna digunakan didalam ilustrasi sampul dan ilustrasi isi komik (sebagian komik berwarna penuh). Terakhir karakter. Karakter, Khususnya dalam komik, sukses tidaknya karakter-karakter tersebut dalam komik bergantung pada beberapa hal seperti, pendekatan siluet, warna, postur/gestur, kostum, bagian yang unik pada karakter, dan kesederhanaan (*simpleness*) dari karakter tersebut.<sup>70</sup>

### **I.6.3.2 Teknik Pembuatan Komik**

Ada banyak teknik dalam membuat komik, dalam proses produksinya terdapat metode manual dan digital. Menurut M.S Gumelar dalam buku berjudul *Comic Making* ada tiga cara untuk membuat komik antara lain:<sup>71</sup>

- 1) Traditional, membuat komik dengan alat dan bahan tradisional seperti pensil, nibs (pena), tinta tahan air disebut juga tinta bak (tinta cina atau tinta india), spidol kecil, spidol besar baik yang tahan air (*waterproof*)

---

<sup>69</sup> Irfandi Musnur, dan M. Faiz, Analisis Penyajian Karakter Dan Alur Cerita Pada Komik “Vulcaman-Z”, *Jurnal NARADA*, vol. 6, no. 2, hlm. 324

<sup>70</sup> *Ibid*, hlm. 323

<sup>71</sup> M.S Gumelar, 2009, Making Comic (Part 1), *Jurnal Komunikasi Visual*, Vol. 1, No. 1, hlm. 6

ataupun yang tidak, kertas gambar, kertas HVS, cutter, dan hairdryer sebagai pengering.

- 2) Hybrid, gabungan antara cara tradisional dan cara digital, berapa jumlah dan persentase digital dan tradisionalnya tidak begitu dipermasalahkan yang penting menggabungkan kedua cara tersebut. Di mana secara tradisional memerlukan alat-alat tradisional seperti disebutkan di atas lalu menggabungkannya dengan teknologi dan alat-alat digital seperti scanner, komputer serta graphic dan *page lay out softwares*.
- 3) Digital, membuat komik dengan cara murni digital, tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya menggambarinya menggunakan tablet, atau komputer tablet (PC Tablet). Hingga semua proses dilakukan murni secara digital.

Lebih lanjut, M.S Gumelar mengatakan tahapan dan rencana yang diperlukan untuk membuat komik, antara lain:<sup>72</sup>

- 1) Internal faktor: faktor-faktor yang ditentukan oleh diri Sendiri, yaitu ide komik, tema komik, plot komik, script komik, frame komik, karakter-karakter dalam komik, adat dan budaya dalam komik tersebut, serta keberanian dalam diri kita sendiri.
- 2) External faktor: Faktor-faktor yang ditentukan oleh hal yang di luar dirinya sendiri. Seperti jaringan, merek, inovasi, promosi, pemasaran, dan publikasi.

---

<sup>72</sup> *Ibid*, hlm. 7

### I.6.3.3 Komik Elektronik

Ilmu pengetahuan dan teknologi atau yang biasa kita singkat dengan iptek adalah sumber di mana manusia dapat mengelola dan menggunakan iptek dalam kehidupannya. Tujuan dari penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri adalah untuk memudahkan kehidupan manusia. Hal ini terbukti dengan dikombinasikannya teknologi dan komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik. Salah satunya dengan media komik elektronik. Komik elektronik itu sendiri adalah komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu yang dibuat dengan menggunakan Laptop/komputer dan pen tablet.

Yuliana dkk menjelaskan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi/pesan melalui media elektronik. Penyajian komik yang berbasis elektronik memungkinkan guru dapat membuat cerita komik lebih menarik dengan menambahkan unsur animasi dan suara dalam penyajiannya.<sup>73</sup> Lamb dan Johnson dalam penelitian Yuliana menyebutkan bahwa komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu.<sup>74</sup> *E-comic* juga dapat didefinisikan adalah gambar yang disajikan secara berurutan yang menyampaikan informasi atau cerita dalam bentuk teks kepada pembaca dan bersifat menghibur

---

<sup>73</sup> Yuliana, Siswandari, dan Sudiyanto, 2017, Pengembangan media komik digital akuntansi dengan materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa SMK, *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 2 No. 2, hlm. 137

<sup>74</sup> *Ibid*

berbentuk digital dengan format elektrtonik.<sup>75</sup> Sejalan dengan hal tersebut, Melor MD. Yunus dkk, menyebutkan *digital comics can be defined as comics that are published on a website. Other terms such as web comics, online comics, or Internet comics also refer to digital comics.*<sup>76</sup> Melor MD. Yunus dkk, menegaskan bahwa komik elektronik diartikan sebagai komik yang diterbitkan pada sebuah situs, seperti komik web, komik online, dan komik internet. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital atau komik elektronik merupakan cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk digital yang dapat dibuka melalui web ataupun aplikasi.

Secara sederhana, komik elektronik bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya, yaitu:<sup>77</sup>

- 1) *Digital production, digital form, digital delivery dan digital convergence.* *Digital production* mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% *on screen*, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.
- 2) *Digital form* mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang

---

<sup>75</sup> Khusnul Khotimah, 2016, *Pengembangan media E-Comic untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas V SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang*, Skripsi Kearsipan Fakultas Pendidikan, UNNES, 2016, hlm. 17

<sup>76</sup> Melor MD. Yunus, dkk, 2011, *Using Digital Comics in Teaching ESL Writing. Recent Researches in Chemistry, Biology, Environment and Culture*, hlm. 53

<sup>77</sup> Hafiz A Ahmad, 2009, *Kenapa Komik Digital, workshop komik digital pada Indonesia ICT Award*, hlm. 1

tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral.

- 3) *Digital delivery* mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya dari percetakan, distribusi, pengecer, dan pembeli).
- 4) *Digital convergence* adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai game, animasi, film, *mobile content*, dan sebagainya.

Lebih lanjut terdapat empat aplikasi yang biasa digunakan dalam pengembangan komik elektronik, diantaranya yaitu:

- 1) *Adobe Flash*. *Adobe Flash software* memiliki kemampuan menggambar sekaligus animasi. *Adobe Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie.<sup>78</sup>

---

<sup>78</sup> Ali Ahmad Farhan, Titin Kartini, dan Sri Kantun, 2018, Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash CS 6 Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol. 12 no. 2, hlm. 237

- 2) *Corel Draw*. *Corel Draw* adalah perangkat lunak desain berbasis vektor yang digunakan untuk membuat gambar dua dimensi. Seperti logo, brosur, kartu undangan, dan segala jenis desain vektor berdasarkan garis.<sup>79</sup>
- 3) *Adobe Photoshop*. *Adobe Photoshop* biasanya digunakan oleh desainer, pengembang web, seniman grafis, fotografer, dan pekerja kreatif profesional. Fungsi *Adobe Photoshop* adalah untuk membuat dan mengedit gambar dalam banyak lapisan, manipulasi gambar, dan retouch foto untuk berbagai format file gambar dan video.<sup>80</sup>
- 4) *Cartoon Story Maker*. *Cartoon Story Maker* adalah software offline yang dapat digunakan untuk membuat kartun 2 dimensi. Software ini sudah dilengkapi dengan berbagai karakter dengan ekspresi wajah yang berbeda-beda serta latar cerita yang beragam. Selain itu, pengguna dapat mengunggah gambar mereka sendiri untuk dijadikan karakter atau latar cerita.<sup>81</sup>

Komik elektronik bagi siswa bisa menjadi stimulus dalam kegiatan belajar mengaktualisasikan imajinasi, berkomunikasi, dan membangun pola pikir serta mempermudah pemahaman materi pelajaran khususnya mata pelajaran sosiologi. Selain itu, dengan diterapkannya komik elektronik menjadikan siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih praktis, serta meningkatkan kemampuan belajar

---

<sup>79</sup> Ashya Ravika Mahar Rhani, 2020, Apa itu CorelDraw, Kompas, diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/07/175531869/apa-itu-coreldraw>, pada tanggal 29 Maret 2021

<sup>80</sup> *Ibid*

<sup>81</sup> Finita Dewi, 2018. *Cartoon Story Maker*, diakses dari <http://indotell.weebly.com/csm.html>, pada tanggal 29 maret 2021

mandiri siswa. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Azman, Zaibon, dan Shiratuddin dalam penelitian Yuliana mengungkapkan bahwa penggunaan *digital comic/digital storytelling* dapat mengembangkan kreativitas, inovasi, motivasi, aktivitas belajar, dan pengalaman belajar yang bernilai bagi peserta didik.<sup>82</sup> Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media komik elektronik dapat dibuka dimana saja, meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta menjadikan kegiatan pembelajaran sosiologi lebih menyenangkan.

#### **I.6.4 Media Pembelajaran Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi**

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Sejalan dengan hal itu, maka penggunaan media sangat penting dalam membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dengan berlandaskan tujuan pembelajaran yang jelas. Secara umum, media dapat dipahami sebagai perantara dari sumber informasi yang diterima oleh penerima. Informasi tersebut dapat berupa apa pun, seperti memuat informasi tentang pendidikan, teknologi, politik, dan kesehatan. Kata media sendiri berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran

---

<sup>82</sup> Yuliana, Siswandari, dan Sudiyanto, *Loc.Cit*, hlm. 241



cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>83</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk penyampaian informasi yang dapat mendorong pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media yang digunakan penulis untuk menyampaikan pembelajaran adalah komik. Komik merupakan salah satu jenis bacaan bergambar yang tersusun dari gambar – gambar yang membentuk suatu cerita yang mudah dipahami dan dimengerti. Kata “komik” berasal dari kata serapan dari bahasa Inggris yaitu “comic” yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur.<sup>84</sup> Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.<sup>85</sup>

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti menggunakan komik sebagai media pembelajaran alternatif pada mata pelajaran sosiologi. Komik yang dikembangkan peneliti merupakan perpaduan antara *e-learning* sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik elektronik berbasis aplikasi android untuk mata pelajaran sosiologi. Pembelajaran sosiologi sendiri merupakan salah satu

---

<sup>83</sup> Rodhatul Jennah, 2009, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Pers, hlm. 1

<sup>84</sup> Babus Salam, Iwan Joko Prasetyo, dan Daniel Susilo, *Op.Cit*, hlm. 19

<sup>85</sup> Komik, Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, diakses melalui <https://kbbi.web.id/komik>, 25 Maret 2021

mata pelajaran disekolah yang telah dikenalkan sejak di kelas X SMA. Pembelajaran sosiologi dimaksudkan untuk menggugah daya nalar, logis dan daya kritis terhadap fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungannya maupun masyarakat. Sehingga bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui pengalaman, pengamatan maupun pemahaman.<sup>86</sup>

Sasaran akhir dari pengembangan komik pembelajaran sosiologi berbasis android adalah memudahkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep sosiologi. Untuk mencapai sasaran akhir ini, perlu adanya tujuan pembelajaran yang jelas. Tujuan pembelajaran yang hendak diwujudkan melalui mata pelajaran Sosiologi adalah pertama, mengasah kemampuan imajinasi sosiologis pada peserta didik. Kedua, memahami arti penting prinsip kesetaraan untuk menyikapi perbedaan sosial dalam materi stratifikasi sosial. Ketiga, menerapkan pengetahuan dasar sosiologi dalam kehidupan bermasyarakat, dengan ditunjukkan oleh contoh-contoh stratifikasi sosial dan memberikan alternatif pemecahan masalah sosial. Keempat, menganalisis secara kritis dengan menunjukkan sikap dalam situasi sosial yang dihadapi dengan ditunjukkan oleh kemampuan menghargai perbedaan dalam masyarakat.

---

<sup>86</sup> Akhiruddin, dan Rosnatang, 2014, *Strategi Pembelajaran Sosiologi*, Yogyakarta: Samudra Biru, hlm. 27

### **I.6.5 Hubungan Antar Konsep**

Setelah memaparkan konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan menggambarkan hubungan antar konsep-konsep. Hubungan antar konsep ini menjelaskan bagaimana media komik elektronik berbasis *mobile device* digunakan sebagai media pembelajaran, yang tujuannya untuk berusaha menjelaskan materi sosiologi tentang stratifikasi sosial di kelas XI SMA yang digambarkan melalui cerita dengan menghubungkan fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat yang melibatkan segala macam tingkah laku dan kebutuhannya.

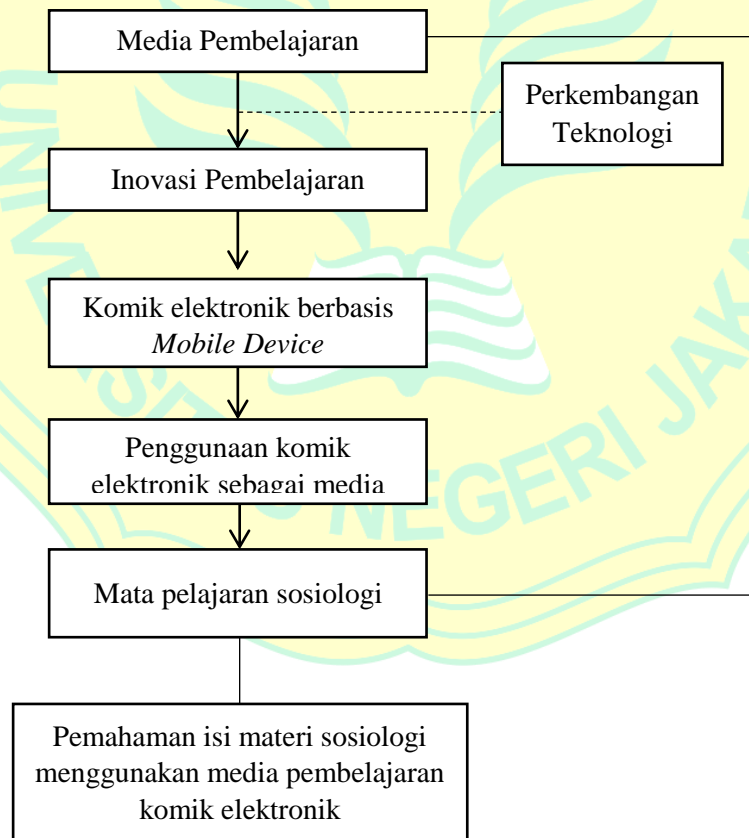
Media pembelajaran pada dasarnya adalah suatu pesan yang disalurkan dari sumber ke penerima secara terencana, sehingga membentuk lingkungan belajar yang bermanfaat sehingga penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif. Terlebih lagi dengan adanya perkembangan teknologi yang saat ini sangat pesat. Menjadikan guru untuk dituntut dapat mengolah kemampuannya untuk membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sesuai dengan situasi yang terjadi saat ini. Salah satu caranya dengan cara inovasi pembelajaran yaitu dengan kombinasi media pembelajaran dengan teknologi. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik, dalam bentuk komik elektronik.

Media komik elektronik dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menambah kejelasan konsep-

konsep dalam mata pelajaran sosiologi yang dikemas dalam bentuk aplikasi android. Selain itu, komik elektronik dapat dibuka dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*), meningkatkan kemampuan belajar mandiri, dan mengembangkan daya imajinasi. Kelebihan lainnya dari komik elektronik ini adalah sebagai alat untuk meningkatkan minat baca peserta didik pada materi pelajaran sosiologi. Dengan demikian, diharapkan melalui penggunaan media pembelajaran komik elektronik dalam pembelajaran mampu menjadi salah satu alternatif dalam pendukung pemahaman materi sosiologi.

**Skema I. 3**

**Hubungan Antar Konsep**



Sumber: Hasil Analisis Penulis (2022)

## I.7 Metodologi Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian kali ini, penulis melakukan penelitian mengenai pengembangan komik elektronik berbasis android untuk media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi. Metode yang digunakan adalah metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE. ADDIE adalah singkatan *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).<sup>87</sup> ADDIE pada dasarnya adalah sebuah konsep pengembangan produk. Dalam banyak penelitian model ADDIE telah banyak digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan tujuan belajar. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan model ADDIE harus bersifat berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif.<sup>88</sup>

Keunggulan dari model ADDIE, yaitu dilihat pada prosedur pelaksanaan kerja yang sistematis yang artinya setiap langkah dalam melakukan pengembangan produk menggunakan ADDIE selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki. Tujuan tersebut berguna untuk menciptakan produk yang efektif. Berikut tahap pengembangan ADDIE:

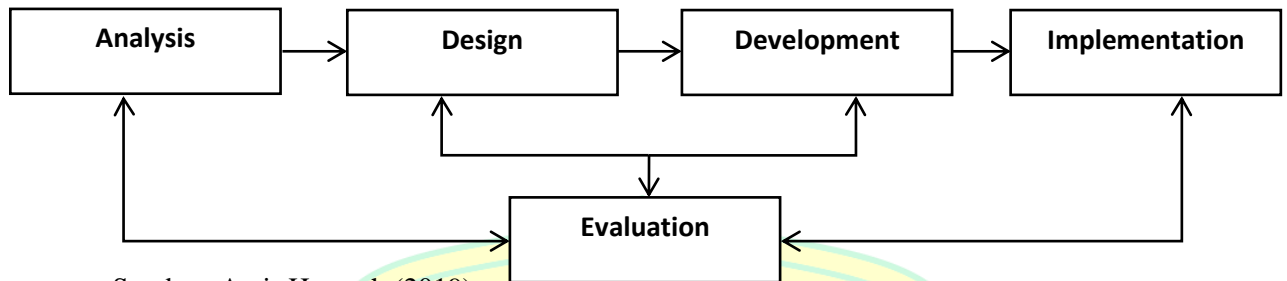
---

<sup>87</sup> Robert Maribe Branch, 2009, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer, hlm. 2

<sup>88</sup> *Ibid*

### Skema I. 4

#### Model ADDIE



Sumber: Amir Hamzah (2019)

Skema I.4 merupakan Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisi, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Lima tahapan dalam model ADDIE merupakan kunci untuk menciptakannya produk media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Lebih singkatnya ADDIE mengadopsi paradigma Input (kondisi, informasi, dan data) – Proses (Metode, tindakan, prosedur, dan pengembangan) – Output (kesimpulan, hasil, produk, dan ide-ide) sebagai cara untuk menyelesaikan tahapan pada model ADDIE.<sup>89</sup> Secara lengkapnya prosedur pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

---

<sup>89</sup> *Ibid*

**Gambar I.1**

**Prosedur Desain Model ADDIE**

	<b>Analyze</b>	<b>Design</b>	<b>Develop</b>	<b>Implement</b>	<b>Evaluate</b>
<b>Concept</b>	Identify the probable causes for a performance gap	Verify the desired performances and appropriate testing methods	Generate and validate the learning resources	Prepare the learning environment and engage the students	Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation
<b>Common Procedures</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Validate the performance gap</li> <li>2. Determine instructional goals</li> <li>3. Confirm the intended audience</li> <li>4. Identify required resources</li> <li>5. Determine potential delivery systems (including cost estimate)</li> <li>6. Compose a project management plan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Conduct a task inventory</li> <li>8. Compose performance objectives</li> <li>9. Generate testing strategies</li> <li>10. Calculate return on investment</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Generate content</li> <li>12. Select or develop supporting media</li> <li>13. Develop guidance for the student</li> <li>14. Develop guidance for the teacher</li> <li>15. Conduct formative revisions</li> <li>16. Conduct a Pilot Test</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>17. Prepare the teacher</li> <li>18. Prepare the student</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>19. Determine evaluation criteria</li> <li>20. Select evaluation tools</li> <li>21. Conduct evaluations</li> </ol>
	<b>Analysis Summary</b>	<b>Design Brief</b>	<b>Learning Resources</b>	<b>Implementation Strategy</b>	<b>Evaluation Plan</b>

Sumber: Robert Maribe Branch (2009)

Pada model ADDIE, pertama melakukan tahap analisa dimana tahap ini merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, mengonfirmasi calon pengguna media, dan menyusun rencana proyek pengembangan. Kedua melakukan perancangan atau menyusun bentuk media pembelajaran yang akan digunakan. Ketiga tahap pengembangan, yaitu tahap mewujudkan *blue print* media pembelajaran yang dibuat. Keempat, tahap implementasi, yaitu tahap uji coba media yang telah dikembangkan. Kelima, tahap evaluasi. Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk memberikan nilai terhadap media yang telah dikembangkan. Pada penelitian pengembangan ini akan dibatasi pada tahap uji coba dan evaluasi formatif dengan pertimbangan membutuhkan waktu yang lama dalam pengembangan lebih lanjut,

dan orientasi pengembangan produk dibatasi dalam bentuk *prototype* untuk aplikasi android yang menjadikan dasar pengembangan lebih lanjut.

### **I.7.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini secara bertahap dilakukan pada bulan Januari-Mei 2022. Penelitian ini didasarkan pada metode penelitian *research and development* yang diawali dengan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan peserta didik dilaksanakan pada juli 2021
2. Desain dan pembuatan komik elektronik dilaksanakan pada Agustus-November 2021
3. Uji validasi ahli media dilaksanakan pada Januari 2022
4. Uji validasi ahli materi dilaksanakan pada Maret 2022
5. Uji coba produk media pembelajaran dilaksanakan pada Maret 2022

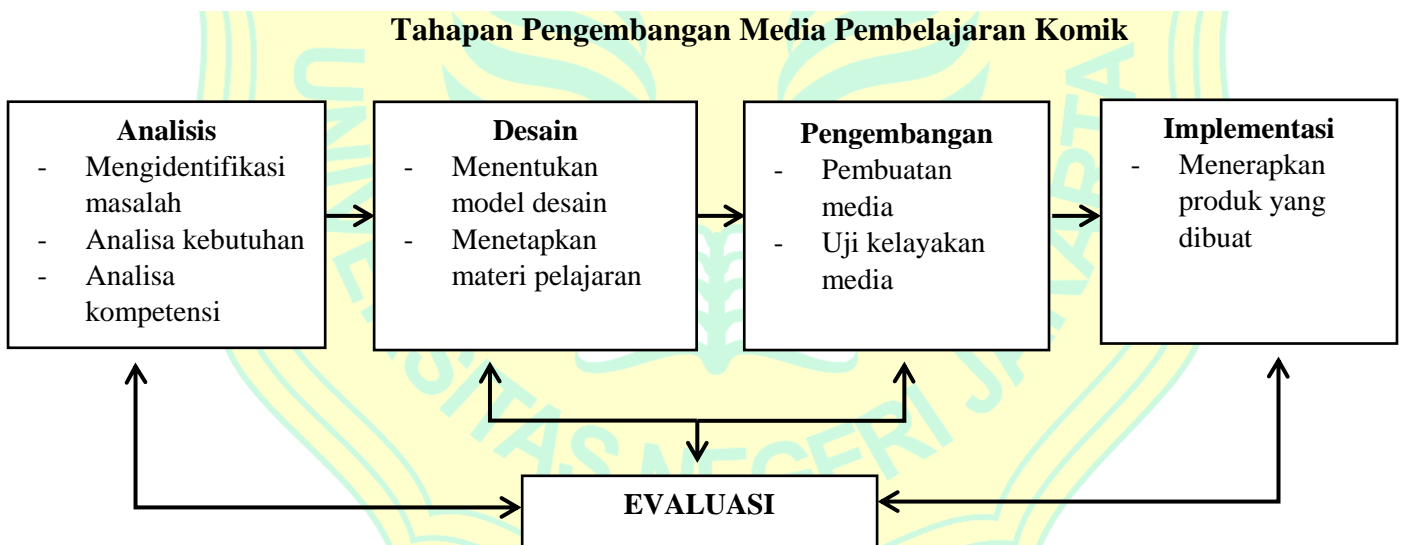
Uji validasi ahli dilakukan menggunakan *platform online* dengan cara mengirim file berjenis .apk dan lembar kuesioner sebagai alat untuk penilaian terhadap media pembelajaran. Sedangkan uji coba produk dilakukan di SMA Budhi Warman II Jakarta yang beralamat di JL. Raya Bogor, KM. 28, Pasar Rebo, Jakarta Timur. SMA Budhi Warman II dipilih sebagai lokasi penelitian sekaligus uji coba produk Komik elektronik berbasis android karena sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013 yang sesuai dengan pembelajaran kontekstual dan jenis pembelajaran jarak jauh.



## I.7.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dalam pengembangan produk media pembelajaran komik elektronik berbasis android ini diadaptasi dari R&D (*Research and Development*) model ADDIE. Pengembangan komik elektronik berbasis android untuk media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi dilakukan secara bertahap. Urutan tahapan yang dilakukan dimulai dari tahapan analisis, desain pembuatan media, pengembangan media, dan implementasi hasil produk media. Secara garis besar, tahapan pengembangan media dapat digambarkan pada skema sebagai berikut:

Skema I.5



Sumber: Hasil Pengolahan Data (2022)

### 1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (*tasks analyze*). Out put yang dihasilkan berupa karakteristik atau

profile calon peserta didik, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan kebutuhan.<sup>90</sup>

a. Mengidentifikasi masalah

Upaya untuk mendefinisikan masalah yang ada di peserta didik dan membuat permasalahan tersebut dapat diukur dan diuji.

b. Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis ini meliputi kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang akan menjadi uji coba media komik elektronik berbasis android yang dikembangkan.

c. Analisis kompetensi

Analisis kompetensi meliputi analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dimuat dalam produk yang dikembangkan. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan berdasarkan Permendikbud no. 37 tahun 2018 tentang perubahan Permendikbud no.24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Standar Kompetensi yang digunakan dalam pengembangan produk media komik elektronik ini adalah salah satu standar kompetensi pada mata pelajaran sosiologi yang berkaitan dengan materi stratifikasi sosial. Pada tahapan ini juga diperhatikan

---

<sup>90</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 298

keadaan sekolah sehingga pengembangan produk terhubung dan sesuai dengan keadaan lapangan.

## 2. Tahap Desain

Berdasarkan hasil analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain atau tahap perancangan produk media yang meliputi:

### a. Menentukan Model desain

Menentukan model desain dalam pengembangan media komik elektronik meliputi penyusunan alur cerita, menentukan gambar yang digunakan, ekspresi tokoh, warna, dan karakter. Pembuatan dan pewarnaan dilakukan dengan menggunakan aplikasi *adobe photoshop* setelahnya diimport pada *software Smart Apps Creator* untuk dijadikan aplikasi android.

### b. Menetapkan materi pelajaran

Pada tahap ini dipilih mata pelajaran sosiologi materi tentang stratifikasi sosial. Mata pelajaran sosiologi dipilih karena sesuai dengan bidang penulis.

## 3. Tahap Pengembangan

### a. Mewujudkan Media

Pada tahap ini pembuatan media pembelajaran dibuat dengan gambar secara manual, lalu di scan, selanjutnya mulai mengedit gambar, dan memberi warna menggunakan *software Adobe Photoshop* agar menjadi lebih bersih dan enak dilihat.

### b. Uji coba sebelum di implementasikan

Proses uji coba dilakukan oleh praktisi yang mengampu mata pelajaran sosiologi di sekolah, yaitu guru mata pelajaran sosiologi. Hasil dari ujicoba berupa saran, komentar, dan masukan yang digunakan untuk evaluasi terhadap media yang dikembangkan.

#### **4. Tahap implementasi**

Pada tahap implementasi, produk media komik elektronik berbasis android akan diuji cobakan kepada peserta didik dari SMA Budhi Warman II Jakarta. Pelaksanaan uji coba dibagi atas uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan lapangan. Pada tahap ini peserta didik dibagikan kuesioner yang tujuannya untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon dari peserta didik yang telah menggunakan media komik elektronik berbasis android.

#### **I.7.3 Subjek Penelitian**

Pada penelitian ini, pengembangan produk media pembelajaran komik elektronik memiliki subjek penelitian yaitu peserta didik SMA yang mempelajari mata pelajaran sosiologi dengan kompetensi dasar memahami perbedaan, kesetaraan, dan harmoni sosial. Kompetensi Dasar (KD) ini terdapat di pelajaran sosiologi kelas XI. Uji coba media dilaksanakan di SMA Budhi Warman II Jakarta. Pelaksanaan uji coba dilaksanakan dalam tiga tahapan. Tahap pertama, adalah tahap uji coba satu – satu (*One to One Evaluation*). Tahap kedua, adalah tahap uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*). Tahap ketiga, adalah tahap uji coba lapangan (*Field Evaluation*).

#### **I.7.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian pengembangan ini, jenis data yang digunakan terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Pertama, wawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan potensi yang harus diteliti. Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan guru SMA Budhi Warman II Jakarta untuk meminta izin serta ingin mengetahui apa permasalahan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran sosiologi.

Kedua kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>91</sup> Pengumpulan data pada penelitian ini diawali dengan kuesioner analisis kebutuhan peserta didik. Angket kebutuhan peserta didik memiliki tujuan yang berguna untuk melihat kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sehingga melalui kuesioner analisis kebutuhan ini, pengembangan terhadap produk media pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya, untuk penilaian produk media pembelajaran menggunakan kuesioner uji validitas yang diberikan kepada validator dan kuesioner uji coba produk diberikan kepada peserta didik. Instrumen angket diberikan kepada validator untuk memvalidasi produk komik elektronik hingga

---

<sup>91</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 142

produk menjadi valid dengan menggunakan lembar validasi. Sedangkan kuesioner ujicoba produk diberikan kepada peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap produk media yang dikembangkan.

Kuesioner penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis. Pertama, pada pelaksanaan analisis kebutuhan peserta didik menggunakan skala guttman. Skala guttman memiliki pengukuran variabel dengan tipe jawaban yang lebih tegas, yaitu “ya-tidak”, “benar- salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif -negatif” dan lain-lain.<sup>92</sup> Kedua, pada tahap pengumpulan data mengenai validasi dan penilaian produk, menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial.<sup>93</sup> Instrumen yang digunakan pada skala Likert adalah dengan menggunakan empat jawaban yang terdiri atas penilaian sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Ketiga tes, dan dokumentasi. Tes merupakan latihan yang digunakan untuk mengetahui keterampilan dan pengetahuan yang dikuasai peserta didik. Tes yang digunakan adalah tes tertulis dengan menggunakan lima soal esai yang diberikan kepada siswa. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pelajaran sosiologi melalui media komik elektronik. Tidak lupa juga peneliti mengambil dokumentasi dalam bentuk pengambilan gambar. Gambar yang diambil merupakan gambar pada saat proses peserta didik membaca

---

<sup>92</sup> *Ibid*, hlm. 96

<sup>93</sup> *Ibid*, hlm. 93

komik elektronik, dan pengisian kuesioner. Proses dokumentasi ini bertujuan agar hasil penelitian memiliki kredibilitas yang tinggi.

Berikut ini merupakan kisi-kisi kuesioner untuk ahli materi, ahli media dan peserta didik:

**Tabel I.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi**

No	Indikator	Deskripsi	Jumlah Butir
<b>Aspek Relevansi Materi</b>			
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD	1
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
3	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi ilmu sosiologi	1
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>			
4	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas	1
5	Sistematika penyampaian materi	Materi yang disampaikan secara sistematis	1
6	Kemenarikan materi	Materi yang disampaikan menarik	1
7	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan	1

		lengkap	
8	Aktualisasi materi	Materi yang dimuat dalam media aktual	1
9	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	Materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan peserta didik	1
10	Kejelasan contoh	Contoh dalam materi yang disajikan jelas	1
<b>Aspek Bahasa</b>			
11	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan istilah sosiologi	1
12	Kemudahan dalam memahami alur materi	Materi dalam media komik elektronik dapat dimengerti	1
<b>Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran</b>			
13	Mendorong rasa ingin tahu siswa	Media yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa	1
14	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media yang digunakan dapat mendukung siswa belajar mandiri	1
15	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	Media yang digunakan dapat menambah pengetahuan dalam mempelajari sosiologi	1
16	Kemampuan media dapat meningkatkan pemahaman siswa	Media yang digunakan dapat menambah pemahaman siswa	1



		terhadap isi materi sosiologi	
--	--	-------------------------------	--

Sumber: Hasil Analisis Penulis (2022)

**Tabel I.2**

**Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media**

<b>tim</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Jumlah Butir</b>
<b>Aspek Tampilan</b>			
1	Penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf	Penggunaan huruf yang ditampilkan dapat terbaca dengan jelas	1
2	Desain tampilan aplikasi	Tampilan <i>User Interface</i> (UI) menarik	1
3	Desain tampilan komik	Desain komik menarik	1
4	Kesesuaian warna	Media komik elektronik menggunakan warna yang sesuai	1
5	Kesesuaian jalan cerita	Jalan cerita sesuai dengan kehidupan siswa	1
6	Kesesuaian tampilan gambar	Gambar ditampilkan dengan sesuai	1
7	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar yang dibuat sesuai dan seimbang	1
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>			
8	Mendorong rasa ingin tahu siswa	Media yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa	1

9	Dukungan media untuk kemandirian siswa	Media yang digunakan dapat mendukung siswa belajar mandiri	1
10	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	Media yang digunakan dapat menambah pengetahuan dalam mempelajari sosiologi	1
11	Kemampuan media dapat meningkatkan pemahaman siswa	Media yang digunakan dapat menambah pemahaman siswa terhadap isi materi sosiologi	1
12	Kemampuan media dapat meningkatkan motivasi siswa	Media yang digunakan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sosiologi	1
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>			
13	Komunikatif	Media yang digunakan dapat mengkomunikasikan jalan cerita kepada pembaca	1
14	Media Sederhana dan efektif	Media dikemas dengan sederhana dan efektif	1
15	Media dapat diakses dengan mudah	Media dapat diakses dengan mudah	1
16	Kreatif	Media dikemas dalam bentuk kreatif	1

Sumber: Hasil Analisis Penulis (2022)

**Tabel I.3**

**Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Peserta Didik**

<b>No</b>	<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Jumlah butir</b>
1	Materi yang dikemas dengan menarik	1
2	Warna dan huruf pada media komik elektronik dapat dibaca dengan jelas	1
3	Tampilan warna dalam media aplikasi menarik	1
4	Teks dan gambar dalam komik elektronik disajikan dengan sesuai dan jelas	1
5	Media dapat membantu peserta didik memahami isi materi sosiologi	1
6	Petunjuk dalam media mudah dimengerti	1
7	Bahasa dalam media komik elektronik mudah dipahami	1
8	Media dapat diakses dengan mudah	1
9	Rangkaian cerita dalam media mempermudah saya untuk memahami materi sosiologi dan fungsingnya	1
10	Dengan menggunakan media komik elektronik saya merasa terbantu mempelajari materi stratifikasi sosial secara mandiri dan berkelompok	1

Sumber: Hasil Analisis Penulis (2022)

### I.7.5 Teknik Analisis Data

Data dari hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan dari subjek penelitian, selanjutnya diolah dan dianalisis untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan pada beberapa ketentuan tentang kelayakan produk. Untuk menentukan tingkat kelayakan, penulis menentukan beberapa ketentuan yang berkaitan dengan perhitungan skor yang didapatkan pada uji validasi dan uji coba pada peserta didik.

#### 1) Analisis Kelayakan Media

Analisis data penilaian kualitas produk media dari hasil penilaian ahli dan peserta didik dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

**Tabel I. 4**

**Pedoman Penskoran Angket**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Mardapi (2012:160)

Menghitung rata-rata skor dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$x$  = skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor

$N$  = Jumlah Subjek Ujicoba

- b) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel I.5**

**Konversi Jumlah Rerata Skor**

Nilai	Skor	Kriteria
4	$x \geq Mi + 1,5 SDi$	Sangat baik
3	$Mi + 1,5 SDi > x \geq Mi$	Baik
2	$Mi > x \geq Mi - 1,5 SDi$	Tidak baik
1	$x \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat tidak baik

Sumber: Mardapi (2012:162)

Keterangan:

- Rerata Skor Ideal ( $Mi$ ) =  $\frac{1}{2}$  (Skor ideal maksimum+skor minimum ideal)
- Simpangan Baku ideal ( $Sdi$ ) =  $\frac{1}{6}$  (Skor ideal maksimum-skor minimum ideal)
- Skor aktual ( $XI$ ) = skor yang diperoleh

Selain kriteria di atas, kelayakan media secara keseluruhan dapat ditemukan dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di setiap aspek yang dinilai, dengan menggunakan persentase dengan rumus:

$$\text{persentase kelayakan tiap aspek} = \frac{\Sigma \text{Rata-rata skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Rata-rata skor ideal}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul nantinya dianalisis dengan hasil deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang sudah ditentukan. Persentase penilaian kelayakan dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel I.6**

**Penilaian kelayakan**

Persentase penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat layak
50-75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang layak

Sumber: Mardapi (2012)

Setelah mengetahui kriteria interpretasi data yang didapat pada setiap uji validasi atau ujicoba, penulis menggunakan kriteria “Baik” dan “Layak” sebagai dasar minimal untuk media pembelajaran yang dikembangkan. Perhitungan masing-masing indikator tertera dalam lampiran.

## 2) Analisis soal

Analisis selanjutnya adalah analisis soal yang diberikan kepada peserta didik sebagai *post-test*. Hasil *post-test* kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas kelayakan pada setiap butir soal. Dalam menentukan validitas dan reliabilitas dalam uji coba soal uraian, penulis menggunakan rumus manual dan dihitung menggunakan aplikasi *microsoft excel* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Untuk menginterpretasi tiap hasil validitas, penulis menggunakan interpretasi yang digunakan Arikunto dengan ketentuan:

**Tabel I.7**  
**Interpretasi Validitas**

validitas	Interpretasi
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Cukup
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2012)

Setelah mengetahui kriteria interpretasi data yang didapat pada setiap uji validasi atau uji coba, penulis lalu menggolongkan butir soal

untuk mengetahui tingkat soal yang diujicobakan ke peserta didik. Perhitungan masing-masing indikator tertera dalam lampiran.

## **I.8 Sistematika Penulis**

Penelitian ini terdiri dari lima bab yang terbagi menjadi pendahuluan, isi, dan penutup. Pada bab I, merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan latar belakang penelitian, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan penelitian sejenis, kerangka konseptual, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Pada bab II, penelitian ini akan mendeskripsikan mengenai proses pengembangan media komik elektronik berbasis android pada mata pelajaran sosiologi dengan mengambil materi stratifikasi sosial di kelas XI. Penelitian ini dilakukan dengan studi R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design Develop, Implement, Evaluate*) dimana didalamnya akan dimulai dari tahap analisis peserta didik, pengumpulan bahan untuk membuat *blueprint* aplikasi android, penentuan materi, hingga tahap penerapan produk media komik elektronik berbasis aplikasi android.

Pada bab III, penelitian mendeskripsikan pengembangan produk media pembelajaran komik elektronik yang diberi judul “Komik Pelajar”. Pada isi pembahasannya akan mendeskripsikan tentang alur pengembangan komik elektronik, pembuatan sketsa aplikasi android, hingga tahapan-tahapan alur cerita media komik elektronik.



Pada bab IV, penelitian menganalisis pengembangan media komik elektronik berbasis android pada mata pelajaran sosiologi. Bab ini akan berfokus pada hasil dari uji kelayakan media dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik serta dampak dari pengembangan komik elektronik bagi peserta didik dan guru. Sehingga hasil akhirnya komik berbasis aplikasi android dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman terhadap isi materi sosiologi.

Pada bab V, merupakan penutup yang isinya berupa kesimpulan dan saran. Kesimpulan pada bab ini merupakan hasil penelitian secara keseluruhan yang penulis lakukan. Saran pada bab ini akan dipaparkan dengan harapan produk yang sudah dikembangkan sebagai media pembelajaran kedepannya dapat diperbarui dan dikembangkan.