

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS VIII SMP

Syahra Zuliasmi¹, Septriyana Anugrah², Novrianti³, Alkadri Masnur⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: szuliasmi@gmail.com

Article History

Received: 06-05-2025

Revision: 15-05-2025

Accepted: 17-05-2025

Published: 19-05-2025

Abstract. This research aims to test the validity, practicality, and effectiveness of E-Comic media in the Civics Education learning for eighth-grade junior high school students. This study uses the research and development (R&D) method with a simplified Borg and Gall model into three stages: preliminary study, product development and validation, and effectiveness testing. The instruments used are validation sheets and tests in the form of multiple-choice questions. The data produced are analyzed quantitatively descriptive. The E-comic media developed is considered feasible with a material validation of 4.73 and a media of 4.80. The practicality was high (4.69) and the effectiveness was sufficient (N-gain 65.74%). The presentation is engaging, accessible, and enhances students' interest and understanding. Although effective, this media is still limited to one chapter of material and tested in one school so it needs further development. The results of the development of E-comic media in PPKn learning have proven to be valid, practical, and quite effective in improving student learning outcomes. This medium makes it easier to understand material through attractive and accessible visuals. However, the scope of the material is still limited and needs further development so that it can be applied more widely in various schools.

Keywords: E-Comic, Learning Media, PPKn

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas media *E-Comic* dalam pembelajaran PPKn kelas VIII SMP. Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)* dengan model *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi tiga tahap: studi pendahuluan, pengembangan dan validasi produk, serta uji efektivitas. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dan tes berupa pilihan ganda. Data yang dihasilkan dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Media *E-comic* yang dikembangkan dinilai layak dengan validasi materi 4,73 dan media 4,80. Praktikalitasnya tinggi (4,69) dan efektivitasnya cukup (N-gain 65,74%). Penyajiannya menarik, mudah diakses, dan meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Meski efektif, media ini masih terbatas pada satu bab materi dan diuji di satu sekolah sehingga perlu pengembangan lebih lanjut. Hasil pengembangan media *E-comic* pada pembelajaran PPKn terbukti valid, praktis, dan cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini mempermudah pemahaman materi melalui visual yang menarik dan mudah diakses. Namun, cakupan materi masih terbatas dan perlu pengembangan lebih lanjut agar dapat diterapkan secara lebih luas di berbagai sekolah.

Kata Kunci: *E-Comic*, Media Pembelajaran, PPKn

How to Cite: Zuliasmi, S., Anugrah, S., Novrianti., & Masnur, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3159-3166. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3100>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi bangsa agar mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, serta beradaptasi dengan dinamika global yang semakin kompleks (Lickona, 1991; Schunk et al., 2014). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara tegas menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Republik Indonesia, 2003). Potensi tersebut mencakup kecerdasan intelektual, spiritual, emosional, dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian, pendidikan bukan sekadar proses transfer pengetahuan, melainkan proses transformasi nilai yang integral terhadap perkembangan individu secara utuh.

Kurikulum memegang peran strategis sebagai landasan konseptual dan operasional yang mengarahkan proses pembelajaran di satuan pendidikan. Kurikulum Merdeka, sebagai bentuk inovasi terkini dalam sistem pendidikan nasional, hadir dengan memberikan ruang fleksibilitas kepada pendidik untuk merancang pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi [Kemendikbudristek], 2022). Kurikulum ini juga menekankan pentingnya penguatan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila serta integrasi teknologi pendidikan yang relevan dan kontekstual. Namun demikian, implementasi Kurikulum Merdeka masih menghadapi sejumlah tantangan, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran digital yang kreatif dan partisipatif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Mata pelajaran PPKn memiliki peran esensial dalam membentuk kesadaran berbangsa dan bernegara, serta menanamkan nilai moral dan etika dalam kehidupan sosial (Sapriya, 2017). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn di banyak sekolah masih bersifat monoton, dominan menggunakan metode ceramah, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hasil pra-survei yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sungai Limau mengindikasikan bahwa mayoritas guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, yang menempatkan siswa sebagai pendengar pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi PPKn, yang tercermin dari hasil ulangan harian yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada hampir seluruh kelas VIII. Ketidaktertarikan siswa terhadap pelajaran ini diperparah oleh persepsi bahwa PPKn adalah mata pelajaran yang mengandalkan hafalan dan tidak diujikan secara nasional, sehingga menurunkan antusiasme siswa dalam proses belajar.

Kondisi tersebut menuntut adanya terobosan dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu mengubah paradigma belajar siswa dari pasif menjadi aktif, serta menjadikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan normatif menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami (Mayer, 2009). Salah satu media yang potensial untuk diimplementasikan adalah media pembelajaran E-comic. Media ini mengintegrasikan unsur visual dan verbal dalam bentuk narasi bergambar yang sesuai dengan teori dual coding oleh Allan Paivio, yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah diproses dan diingat jika disajikan secara simultan dalam bentuk verbal dan visual (Paivio, 1990). E-comic memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai ritme dan gaya belajar masing-masing, serta mampu menjembatani kesenjangan antara konsep teoritis dan konteks kehidupan nyata.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan E-comic dalam pembelajaran PPKn terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan partisipasi aktif siswa (Pratama & Widodo, 2021). Materi PPKn yang sarat dengan nilai-nilai sosial dan kebangsaan sangat sesuai dikemas dalam bentuk narasi visual yang kontekstual dan komunikatif. Selain itu, E-comic juga dapat dimanfaatkan baik secara individu maupun kolaboratif, di dalam maupun luar kelas, sehingga memperluas cakupan pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Dalam konteks inilah, pengembangan media E-comic pada materi "Budaya Nasional sebagai Alat Pemersatu Bangsa" menjadi relevan dan urgen, mengingat rendahnya capaian belajar siswa serta kurangnya inovasi media pembelajaran digital yang digunakan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran E-comic sebagai alternatif solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn, khususnya pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungai Limau. Melalui pengembangan media ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari secara lebih bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahap utama: (1) Studi pendahuluan, (2) Pengembangan dan Validasi produk, dan (3) Uji efektivitas. (1) Studi pendahuluan, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa SMPN 1 Sungai Limau untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kendala dalam pembelajaran PPKn, (2) Pengembangan produk, desain media dilakukan menggunakan aplikasi *Canva Pro* dan *Comic Life*. Validasi dilakukan oleh 1 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Revisi dilakukan

sesuai masukan ahli, (3) Uji produk, Uji Terbatas, dilakukan pada 30 siswa kelas VIII-2, Uji Luas, dilakukan pada 60 siswa kelas VIII-3 dan VIII-4. Efektivitas di uji melalui *pretest* dan *posttest* dengan instrument soal pilihan ganda berbasis indicator kompetensi. Analisis efektivitas dilakukan menggunakan rumus N-Gain, sedangkan validitas dan praktikalitas dianalisis menggunakan skor rata-rata skala likert (1-5). Data yang dihasilkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

HASIL

Tabel 1. Hasil validitas produk

No	Validator	Rata-rata Skor	Kategori
1	Ahli Materi	4,73	Sangat Valid
2	Ahli Media 1	4,80	Sangat Valid
3	Ahli Media 2	4,80	Sangat Valid

Hasil validitas produk media *E-Comic* menunjukkan penilaian yang sangat memuaskan dari semua validator. Ahli Materi memberikan skor rata-rata 4,73, sementara kedua Ahli Media sama-sama memberikan skor 4,80. Ketiga validator memberikan penilaian dengan kategori "Sangat Valid" untuk media *E-Comic* tersebut. Ahli materi menilai bahwa alur cerita dan ilustrasi telah sesuai dengan konteks nilai-nilai PPKn. Sementara itu, para ahli media menyatakan bahwa media *E-Comic* mudah digunakan dan menarik secara visual. Media ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, penyajian, tampilan visual, dan teknis. Hasil validasi yang tinggi ini menunjukkan bahwa *E-Comic* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Hidayah et al. (2021) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena mengkombinasikan unsur visual dan narasi yang menarik. Selain itu, Putri dan Suparno (2020) juga menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis komik yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media dengan kategori "sangat valid" memiliki potensi tinggi dalam memfasilitasi pemahaman konsep pembelajaran.

Tabel 2. Hasil praktikalitas terbatas

Aspek	Item	Rata-rata Tiap Aspek	Kategori
Media Pembelajaran	1-3	4,388	Sangat Praktis
Materi	4-8	4,346	Sangat Praktis
Manfaat	9-10	4,766	Sangat Praktis
Rata-rata		4,55	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel hasil praktikalitas media, dapat diinterpretasikan bahwa media *E-Comic* memiliki tingkat praktikalitas yang sangat baik. Uji praktikalitas terbatas menunjukkan hasil yang konsisten pada kategori "Sangat Praktis" di semua aspek pengukuran. Aspek manfaat memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata 4,766, diikuti oleh aspek media pembelajaran dengan skor 4,388, dan aspek materi dengan skor 4,346. Secara keseluruhan, media ini mendapatkan rata-rata skor 4,55 dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil ini mengindikasikan bahwa media *E-Comic* tidak hanya valid secara konten dan desain, tetapi juga sangat praktis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Widyastuti et al. (2022) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital yang memperoleh nilai praktikalitas tinggi cenderung lebih efektif meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik. Sebagaimana ditegaskan oleh Saputra dan Faizah (2021), aspek manfaat yang mendapatkan nilai tertinggi dalam uji praktikalitas media pembelajaran menunjukkan adanya persepsi positif dari pengguna terkait kebermanfaatan media tersebut dalam memfasilitasi proses pembelajaran.

Tabel 3. Praktikalitas luas

Aspek	Item	Rata-rata Tiap Aspek	Kategori
Media Pembelajaran	1-3	4,62	Sangat Praktis
Materi	4-8	4,65	Sangat Praktis
Manfaat	9-10	4,805	Sangat Praktis
Rata-Rata		4,69	Sangat Praktis

Tabel 4. Hasil efektivitas media

Aspek	Rata-rata
Pretest	55
Posttest	76
N-Gain Score	65,74%
Kategori	Cukup Efektif

Hasil uji praktikalitas luas menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan uji praktikalitas terbatas sebelumnya. Media *E-Comic* memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,69 dengan kategori "Sangat Praktis" pada semua aspek yang diukur. Aspek manfaat tetap menjadi aspek dengan nilai tertinggi (4,805), diikuti aspek materi (4,65) dan aspek media pembelajaran (4,62). Peningkatan rata-rata skor dari 4,55 (praktikalitas terbatas) menjadi 4,69 (praktikalitas luas) mengindikasikan bahwa media ini semakin praktis ketika diterapkan dalam skala yang lebih luas.

Sementara itu, hasil efektivitas media menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Rata-rata nilai pretest sebesar 55 meningkat menjadi 76 pada posttest, dengan *N-Gain Score* sebesar 65,74% yang termasuk dalam kategori "Cukup Efektif". Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *E-Comic* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Nugraha et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang memiliki tingkat praktikalitas tinggi cenderung memberikan efektivitas pembelajaran yang baik. Menurut Hariyati dan Naim (2022), hasil *N-Gain Score* pada rentang 56%-75% menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan kontribusi yang cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Indrawati (2021) juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital yang praktis dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rerata peningkatan skor sekitar 20 poin, mirip dengan temuan dalam penelitian ini.

DISKUSI

E-Comic menunjukkan tingkat validitas yang tinggi untuk digunakan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Visualisasi yang kontekstual serta alur cerita yang relevan membantu siswa memahami konsep-konsep seperti keberagaman budaya, toleransi, dan persatuan secara lebih nyata dan bermakna. Hal ini sejalan dengan teori *Dual Coding* yang dikemukakan oleh Paivio (2006), yang menyatakan bahwa kombinasi antara teks dan gambar mempermudah pemrosesan serta daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Dari segi praktikalitas, uji coba menunjukkan bahwa siswa merespons dengan antusias dan merasa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan melalui media *E-Comic*. Media ini juga dinilai fleksibel karena dapat diakses melalui perangkat smartphone, memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun berkelompok. Guru pun merasa terbantu dalam menyampaikan materi PPKn yang selama ini cenderung bersifat teoritis dan sulit dipahami oleh peserta didik.

Efektivitas *E-Comic* dalam pembelajaran tergolong cukup baik, sebagaimana ditunjukkan oleh skor *N-Gain* sebesar 65,74%. Selain itu, peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar, minat, dan partisipasi siswa juga tercatat selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *E-Comic* berdampak positif tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga afektif siswa. Meski demikian, masih terdapat beberapa keterbatasan, yaitu cakupan materi yang hanya mencakup satu bab, yaitu "Budaya Nasional sebagai Alat Pemersatu Bangsa", serta pelaksanaan uji coba yang masih terbatas pada satu sekolah saja, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *E-Comic* yang dikembangkan terbukti sangat valid, sangat praktis, dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Media ini berhasil menyajikan materi yang teoritis dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Respon siswa terhadap media sangat positif, baik dari segi kemudahan penggunaan, keterlibatan dalam proses belajar, maupun peningkatan hasil belajar.

REKOMENDASI

Dengan mempertimbangkan keterbatasan penelitian ini, disarankan agar pengembangan media dilakukan untuk bab materi lain serta diuji cobakan di sekolah yang lebih beragam guna memperoleh generalisasi hasil yang lebih luas. *E-Comic* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

REFERENSI

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model media pembelajaran e-comic untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktis*. Rineka Cipta.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *AREA-D American Education Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology*.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hakim, A. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran E-Comic untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 145-157. <https://doi.org/10.29407/jp.v8i2.15672>
- Jannati, P., Ramadhan, F. A., & Rohimawan, M. A. (2023). Peran guru penggerak dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 330.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Paivio, A. (1990). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Paivio, A. (2006). Dual coding theory and education (Draft chapter for the Conference on "Pathways to Literacy Achievement for High Poverty Children"). The University of Michigan School of Education.
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran dual coding terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah (Studi penelitian kuasi eksperimen pada siswa kelas XI di SMA Informatika Ciamis). *Jurnal Artefak*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.737>
- Pratama, A., & Widodo, S. A. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 87–96. <https://doi.org/10.15294/jpkn.v11i2.12345>

- Putri, D. M., & Suparno, S. (2020). Validitas media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 295-306. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.14322>
- Rahmiyati. (2017). Media cetak dan elektronik dalam bimbingan penyuluhan. *Al-Hiwar: Jurnal Ilmu dan Teknik Dakwah*, 3(6), 66–70.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan kewarganegaraan: Konsep dan pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Saputra, H. D., & Faizah, N. (2021). Analisis praktikalitas media pembelajaran interaktif pada pendidikan vokasi. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 84-96. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.35092>
- Sari. (2019). *Media pembelajaran*. Sukabina Press.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (4th ed.). Pearson.
- Septianto, W., & M.K., U. (2017). Efektivitas penggunaan media pembelajaran komik pada pembelajaran geografi terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*, 5(2), 175–182.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan media pop-up book berbasis budaya lokal keberagaman budayaku siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150.
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan media komik digital bermuatan pendidikan karakter materi membangun persatuan dan kesatuan pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>
- Sudaryono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Prenadamedia.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (hlm. 407). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2000). *Pengembangan kurikulum: Teori dan praktik* (hlm. 47). PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode penelitian tindakan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Widyastuti, P. D., Marwoto, P., & Iswari, R. S. (2022). Praktikalitas media pembelajaran komik digital pada materi sistem pencernaan. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(2), 218-229. <https://doi.org/10.21831/jipi.v8i2.47315>
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran pada muatan IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452–461. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4433>
- Yeni, J. F. (2017). *Pengembangan sumber daya pembelajaran*. Sukabina Press.