

PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS

Ulfa Yusiana¹⁾, Sukma Perdana Prasetya²⁾

1) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

2) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Media berbasis digita adalah *e-comic* yang dapat diakses secara *online* melalui *smartphone*. Dikembangkan untuk media pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar pada materi masa perundagian di Indonesia dalam pembelajaran IPS di SMP Labschool YDWP Unesa Surabaya. Penggunaan *e-comic* layak dan efektif dalam kegiatan pembelajaran. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yaitu *analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Metode uji kelayakan menggunakan angket yang diberikan kepada validasi materi dan validasi media. Desain penelitian menggunakan *One Group Pretest Posttes* yaitu kelas 7A dan 7B. Teknik uji efektifitas melalui uji normalitas, uji *paired sample T-test*, dan uji N-gain. Uji keefektifan penggunaan media *e-comic* pada data normalitas dengan *Shapiro-Wilk* menunjukkan signifikan pada kelas 7A sebesar 0.038 (*pretest*), 0.023 (*posttes*) dan kelas 7B sebesar 0.281 (*pretest*) 0.020 (*posttest*) yang menunjukkan signifikan > 0.05 (berdistribusi normal). Uji *Paired Sampel T-test* kelas 7A dimana $t_{hit} 10.378 > t_{tabel} 2.069$, kelas 7B $t_{hit} 7.218 > t_{tabel} 2.069$ diperoleh tingkat signifikan (2-tailed) $0.000 < 0.05$ maka terdapat perbedaan yang nyata antara *pretest* dan *posttest*. Uji N-gain kelas 7A sebesar 0.40 dan 7B sebesar 0.42 yang menunjukkan rentang antara $0,30 < n > 0,70$. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *e-comic* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, *e-comic*, Masa Perundagian

Abstract

Digital-based media is an *e-comic* that can be accessed online via a *smartphone*. Developed for learning media as well as improving learning outcomes on perundagian period materials in Indonesia in social studies learning at SMP Labschool YDWP Unesa Surabaya. The use of *e-comic* is feasible and effective in learning activities. The research model used is the ADDIE model, namely *analyze, design, develop, implement, and evaluate*. The feasibility test method uses a questionnaire given for material validation and media validation. The research design used *One Group Pretest Posttest*, namely grades 7A and 7B. The effectiveness test technique is through normality test, *paired sample T-test*, and N-gain test. Test the effectiveness of the use of *e-comic* media on normality data with *Shapiro-Wilk* showing significant in class 7A of 0.038 (*pretest*), 0.023 (*posttest*) and class 7B of 0.281 (*pretest*) 0.020 (*posttest*) which shows a significance > 0.05 (normally distributed). *Paired Test Sample T-test* class 7A where $t_{hit} 10,378 > t_{table} 2,069$, class 7B $t_{hit} 7,218 > t_{table} 2,069$ obtained a significant level (2-tailed) $0.000 < 0.05$ then there is a significant difference between *pretest* and *posttest*. The N-gain test for class 7A is 0.40 and 7B is 0.42 which shows a range between $0.30 < n > 0.70$. The results of the field test show that learning using *e-comic* media is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Development, *e-comic*, Perundagian Period

How to Cite: Yusiana, U. & Prasetya, S.P. (2022). Pengembangan Media *E-comic* Terhadap Hasil Belajara Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 1(No): 1 halaman 23 - 33

PENDAHULUAN

Pada kehidupan sehari-hari kebutuhan yang mendasar adalah pendidikan. Pembentukan sebuah watak dan pengembangan potensi manusia dapat dibentuk melalui pendidikan. Sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertulis dalam UU RI No.20 Tahun 2003 (Irawati, E., & Susetyo, 2017) pendidikan sebagai pengembangan kemampuan serta pembentukan watak masyarakat Indonesia yang bermartabat untuk mencerdaskan bangsa, bertujuan dalam mengembangkan potensi peserta didik sebagai manusia yang beriman, berakhlak, kreatif, dan menjadi masyarakat demokratis yang bertanggung jawab. Menurut (Ambaryani, 2017) pendidikan adalah usaha sadar yang saling berkaitan dengan peserta didik, guru, interaksi, lingkungan, dan sarana prasarana yang ada dalam pendidikan. Bahwa pendidikan merupakan sebuah proses mencerdaskan manusia melalui ilmu pengetahuan yang selalu berkembang.

Observasi di SMP Labschool YDWP Unesa Surabaya dicari permasalahan yang menghambat hasil belajar peserta didik. Hasil observasi menunjukkan minimnya penggunaan media yang dapat menstimulasikan materi pembelajaran. Berakibat pada peserta didik susah dalam menguasai materi yang disampaikan. Pengadaan pembelajaran dengan *daring* menambah peserta didik susah dalam meningkatkan hasil belajar. Seperti pembelajaran IPS materi sejarah perundagian dimana materi ini merupakan materi faktual, dalam penyampaian pendidik tidak bisa menggambarkan atau menstimulasi bagaimana sejarah, peninggalan, kebudayaan, dan kepercayaan. Masa perundagian memerlukan media untuk menggambarkan peristiwa sejarah secara nyata. Melalui cerita saja belum dapat memberikan gambaran perkembangan kehidupan manusia pada masa perundagian. Dimana sumber belajar peserta didik hanya dari buku LKS dan sumber belajar cetak yang kurang memberikan gambar nyata. Sebagian peserta didik hasil belajar belum mencapai KKM yaitu 75. Sehingga diperlukan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai visualisasi peristiwa-peristiwa sejarah pada masa lampau, maka peran media sangat diperlukan.

Permasalahan yang sering dialami peserta didik sehingga tidak ingin mempelajari sejarah karena dianggap banyaknya peristiwa, kronologi, dan angka peristiwa-peristiwa yang harus diingat. Kecenderungan tidak tertarik dengan pembelajaran IPS terutama sejarah karena banyaknya materi memaksa peserta didik untuk menghafal dan mengingat. Selain itu, proses belajar menggunakan metode *daring* terkadang memberikan permasalahan pada jaringan yang tidak stabil menjadikan peserta didik kurang dalam mendapatkan informasi mengenai materi yang diajarkan. Menurut Kementerian pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melaksanakan survei kesejumlah sekolah dengan tujuan mengetahui potensi *learning loss* dalam hasil belajar peserta didik terdapat 20% sekolah secara nasional menyatakan bahwa peserta didik mengalami *learning loss* atau tidak memenuhi kompetensi, artinya terdapat 80% peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar ditengah pandemi tetapi tidak terus bertahan dan masih menambah *learning loss* (Ryandi, 2020).

Sejarah berkaitan erat dengan tujuan dari sebuah pendidikan. Pendidikan menjadikan manusia sebagai seseorang yang cerdas namun dengan nilai-nilai kebudayaan, mengantar manusia untuk mengenal lingkungan dan pentingnya sebuah peradapan. Melalui sejarah nilai-nilai yang ada dimasa lampau dapat digunakan dimasa kini, manusia dapat membangun sebuah ide baru melalui sejarah. Sehingga pentingnya sejarah dalam pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah. Mempelajari sejarah mampu diwujudkan melalui rasa tanggung jawab, kebangsaan, dan rasa cinta terhadap tanah air dalam kehidupan peserta didik. Pendidikan sejarah memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik melalui pendidikan, peduli sejarah, dan rasa kebangsaan (Aman, 2011).

Pada kenyataannya masyarakat sering menganggap pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang mudah dan dianggap gampang. Pembelajaran sejarah sering dianggap sebagai deretan angka kejadian

masa lampau dan kronologis terjadinya peristiwa-peristiwa yang tidak perlu diingat. Secara umum setiap individu memiliki berbagai kesulitan dalam mempelajari sejarah, namun peserta didik tidak mampu membuat solusi dan menghindar. Dengan menghindari sebuah permasalahan belajar peserta didik dianggap praktis untuk meminimalisir masalah. Proses pembelajaran peserta didik harus memahami konsep yang abstrak dan diharapkan mampu menggunakan pola pikir praktis (Mustafia, 2018).

Media pembelajaran diperlukan dan disesuaikan dengan kebutuhan di SMP. Proses pembelajaran ditengah kondisi pandemi penggunaan media yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran tidak semua dapat diterapkan pada pembelajaran, akan tetapi media yang akan digunakan adalah media *e-comic*. Pengembangan media harus disesuaikan dengan kondisi, karakteristik, dan tujuan belajar komik merupakan bagian dari susunan gambar dilengkapi dengan cerita. Komik menyajikan ringkasan cerita gambar yang disukai dari berbagai kalangan serta mudah untuk dipahami. Komik kumpulan gambar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, bersifat permanen, meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengarahan untuk gemar membaca (Ambaryani, 2017). Penggunaan *e-comic* dengan membaca peserta didik mengingat 10%, 20% dapat mengingat melalui pendengaran, dan dengan melihat dapat mengingat 30%. Sedangkan teori kognitif terdapat tahap operasi konkrit dimana anak dapat berfikir secara logika tertentu dengan kekekalan dan sifat verbalitas. Pemikiran logis terbatas melalui penerapan benda-benda konkrit. Maka pada tahap ini masih kesulitan dalam pembelajaran, yang menjadikan tahap ini anak tertarik dengan permainan.

Pemanfaatan media dalam bentuk *e-comic* mampu mempermudah dalam meningkatnya hasil dalam ujian sejarah apalagi sekarang *smartphone* menjadi kebutuhan primer bagi peserta didik. *E-comic* berbasis *smartphone* peserta didik dapat lebih mudah mengakses sumber belajar *e-comic* dan bermain. Dengan *e-comic* dalam proses belajar dapat digunakan sesuai dengan kondisi, maka peserta didik akan semangat mengikuti pembelajaran IPS. *E-comic* sebagai media mampu menumbuhkan kreativitas dan imajinasi berpikir dengan membaca serta memahami melalui gambar. Media *e-comic* dapat mempermudah guru dalam memanfaatkan media dengan meningkatnya hasil belajar. Penggunaan media *e-comic* dimana guru mampu mengaktifkan proses belajar di dalam kelas baik secara *online* maupun *offline* dengan hasil akhir yang meningkat. Penyajian *e-comic* yang disesuaikan dengan RPP jenjang SMP serta gambar berwarna yang menjelaskan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan peninggalan pada masa perundagian. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui pengembangan media *e-comic* dimana secara tidak langsung dapat mengetahui sejarah melalui gambar yang mengilustrasikan peristiwa disertai dengan penjelasannya. Peserta didik dapat membaca dan meningkatkan pemahaman dengan cara visualisasi penuh warna. Melalui *e-comic* peserta didik mudah memahami penerjemahan cerita sehingga merasa dihadapkan dengan kejadian nyata, serta dapat lama dalam mengingat.

Berdasarkan kesimpulan permasalahan. Penggunaan media dapat mempermudah serta meminimalisir permasalahan peserta didik saat menghadapi pembelajaran di sekolah terutama kelas VII SMP Labschool YDWP Unesa. Pembelajaran IPS masa perundagian dengan indikator mengidentifikasi kehidupan. Meningkatkan hasil belajar melalui media *e-comic* merupakan tujuan utama dalam penggunaan media dalam pembelajaran. Sehingga dapat menyebutkan dan membedakan dengan hasil kebudayaan pada zaman sebelumnya. Maka penelitian dengan pengembangan *e-comic* mampu untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian ADDIE yaitu *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Desain penelitian adalah *One Group Pretest Posttest design* yaitu eksperimen satu kelompok tanpa perbandingan. Penggunaan *pretest posttest* dalam penelitian sehingga dapat diketahui hasil yang lebih akurat antara sebelum dan sesudah perlakuan. Pengembangan merupakan metode yang dipilih untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan diuji kelayakan dan efektifitas (Sugiyono, 2018).

Perlakuan diterapkan di kelas VII di SMP Labschool YDWP Unesa, alasan diambil kelas tersebut karena pembelajaran dilakukan secara pasif dan kurang produktif dengan pembelajaran online. Pengumpulan data menggunakan sample penelitian adalah *sampling* jenuh. Menggunakan seluruh populasi sebagai sample. Sampel yang dipilih yaitu kelas VIIA 24 siswa dan VIIB 24 siswa. Alasan dalam mengambil sampel kelas 7A dan 7B dengan asumsi bahwa kelas yang dijadikan penelitian memiliki kemampuan homogen serta pemilihan dari pendidik yang bersangkutan dan materi perundagian diajarkan pada kelas 7.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berupa angket atau kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk menentukan kelayakan media melalui validator ahli materi dan ahli media. Hasil belajar akan diketahui melalui tahapan *pretest posttest*. Jenis data dalam penelitian berupa lembar validasi berisi masukan, kritis dan saran, serta hasil uji sebelum dan sesudah menggunakan media *e-comic*.

Teknik Analisis Data

Uji kelayakan produk pengembangan yang dihasilkan. Data yang diperoleh berupa data kualitatif yaitu saran yang diberikan validator, serta data kuantitatif mengenai penilaian produk melalui angket dari validator. Penilaian kelayakaan yang digunakan adalah Skala Likert.

- a. Setelah semua data terkumpul, kemudian dihitung menggunakan rata-rata skor melalui rumus :
Rumus 1.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

X = Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan nilai

N = banyaknya sample

- b. Mengubah skor mean menjadi nilai kriteria

Analisis validasi produk yang dilakukan menggunakan analisis data yang diperoleh dari validator. Kemudian setelah memperoleh nilai rata-rata selanjutnya mengkonversikan skor menjadi nilai kumulatif skala empat (Widoyoko, 2016) dimana $\bar{X} \leq 1,6$ “Sangat Tidak Layak”, $1,6 < \bar{X} \leq 2,8$ “Tidak Layak”, $2,8 < \bar{X} \leq 3,4$ “Layak”, dan $\bar{X} \geq 3,4$ “Sangat Layak”.

- c. Analisis Uji Paired Sample

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui rata-rata nilai *pretest posttest* maka menggunakan uji paired sample.

$t_{hit} > t_{tab} \rightarrow$ terdapat berbeda signifikan (H_0 ditolak)

$t_{hit} < t_{tab} \rightarrow$ tidak terdapat berbeda signifikan (H_0 diterima)

dimana

H_0 = hasil belajar antara *pretest posttest* tidak terdapat perbedaan rata-rata artinya tidak terdapat pengaruh

H_a = hasil belajar antara *pretest posttest* terdapat perbedaan rata-rata artinya terdapat pengaruh

d. Uji *Wilcoxon*

Uji *Wilcoxon* digunakan untuk menguji data apabila berdistribusi tidak normal. Uji *wilcoxon* merupakan uji non-parametrik.

e. Analisis N-gain

Analisis digunakan untuk menghitung tingkat efektifitas media terhadap perlakuan. Uji N-gain score digunakan saat terdapat nilai *pretest posttest* terdapat perbedaan *mean* yang signifikan antara perlakuan sebelum dan sesudah melalui uji *paired sample*. Perbedaan nilai klasifikasi efektifitas dapat ditentukan berdasarkan tingkat skor N-gain yaitu $N\text{-gain} < 0,3$ “Rendah”, $0,3 < n < 0,7$ “Sedang”, dan $0,7 < n > 1$ “Tinggi”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan akan memberikan jawaban dari rumusan masalah dimana hasil berupa data pembahasan dari proses pengembangan media.

Proses pengembangan

Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang memiliki serangkaian tahap yaitu :

Tahap *analyze* (analisis)

Melakukan analisis mulai dari analisis kebutuhan, tujuan, dan pengembangan dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik siswa dimana pemanfaatan teknologi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa. Dimana tingkat kecerdasan masuk dalam karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar (Prasetya, 2018). Pembelajaran bersifat daring membuat siswa kurang aktif apalagi pada materi sejarah siswa malas mempelajari karena harus menghafal maka pengembangan *e-comic* sesuai kebutuhan peserta didik. Analisis tujuan belajar dirumuskan melalui indikator tujuan pembelajaran dalam mengembangkan dan menciptakan hasil belajar yang optimal. Mengacu pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) tingkat SMP. Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan pembelajaran bertujuan menentukan model dan strategi pembelajaran serta langkah-langkah tepat untuk pembelajaran.

Tahap Design (*desain*)

pada tahap ini peneliti menyusun RPP, menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi cerita untuk menentukan alur cerita yang akan dibuat gambar melalui rancangan produk (media) meliputi desain rancangan plot, pemilihan karakter, dan pengembangan skenario komik.

Tahap *Development* (pengembangan)

Pengembangan media berupa *panel layout*, *manuscript*, *recreating comic*, *bookbiding*, dan Tahap hasil kelayakan dari validator. Tahap pengembangan produk berupa media, sketsa gambar berupa desain manual. Penggunaan desain digital menggunakan Ibis PaintX.

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Ahli

No.	Validaotor	Nilai Rata-rata	Kategori
1.	Ahli materi	3,90	Sangat layak
2.	Ahli media	4	Sangat layak
	Rata-rata	3,95	

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai kelayakan media diperoleh 3.90 dari validator ahli materi, 4 dari validator ahli media, serta jumlah rata-rata keseluruhan nilai dari ahli media dan materi sebesar 3.95. Nilai rata-rata kelayakan dapa disimpulkan bahwa media “sangat layak” karena dalam rentang $\bar{X} \geq 3,4$ dalam skala linkert. Maka media *e-comic* sangat layak untuk uji lapangan.

Efektifitas

Data diolah menggunakan SPSS 25. Data penelitian berdistribusi normal melalui uji normalitas. Jumlah sampel kurang dari 30 maka analisis data melalui *Shapiro-Wilk*. Penilaian ditentukan apabila nilai sig > 0.05 maka data berdistribusi normal, tetapi jika nilai sig < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel.3. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest1	.148	24	.191*	.911	24	.038
posttest1	.188	24	.028	.902	24	.023
pretest2	.132	24	.200	.951	24	.281
posttest2	.206	24	.010	.899	24	.020

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Data menunjukkan masing-masing kelompok *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai *Shapiro-Wilk* > 0.05, yaitu kelas 7A Pretest sebesar 0.038 Posttest7 sebesar 0.23, kelas 7B Pretest sebesar 0.281 dan Posttest sebesar 0.020 diperoleh data berdistribusi normal. Data berdistribusi normal maka penelitian dilanjutkan pengolahan data statistik parametrik menggunakan uji paired sample T-tes

Tabel. 4. Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
Pair					Lower	Upper		
1	pretest1 - posttes1	-17.083	8.065	1.646	-20.489	-13.678	-10.378	.000

Pair	pretest2 -	-	18.09	3.694	-34.309	-19.025	-7.218	.000
2	posttes2	26.667	8					

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan (2-tailed) kelas 7A $0,000 < 0,05$, nilai t_{hitung} sebesar $10.378 > t_{tabel} 2.069$. Nilai signifikan (2-tailed) kelas 7B $0.000 < 0.05$, nilai t_{hitung} sebesar $7.218 > t_{tabel} 2.069$. Terdapat perbedaan antara *pretest posttest* pada materi perundagian. Sehingga uji pretest dan posttest yang diterapkan di kelas 7A dan 7B dapat disimpulkan bahwa $t_{hit} > t_{tab}$. Penggunaan media *e-comic* memberikan perbedaan rata-rata yang signifikan terhadap hasil belajar yang diharapkan.

Tabel. 5. Nilai N-gain score

Keterangan	Nilai Mean kelas 7 A	Nilai Mean Kelas 7B
N-gain	0.40	0.42

Uji dilanjutkan menggunakan uji N-gain score untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan media *e-comic*. Uji N-gain diperoleh hasil dari kelas 7A sebesar 0.40, kelas 7B sebesar 0.42.

Pengembangan media pembelajaran merupakan unsur penting dalam perkembangan pendidikan. Menurut teori *Symbol Systems* oleh G.salomon 1997 (Kurniawati, 2021) bahwa setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan pembelajaran melalui sistem simbol tertentu dan efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik, isi, dan tugas. Pengembangan media memiliki manfaat sehingga dapat mengetahui dan memahami pembelajaran dengan mudah. Kaitan teori *Symbol Systems* terhadap penelitian adalah media pembelajaran berbasis *e-comic* mampu menyampaikan materi pembelajaran dan mudah di fahami.

Peroleh hasil akhir peserta didik ditentukan dari kemampuan dan pengalaman. Menurut teori Empiris (Sativa, 2011) bahwa perkembangan pribadi ditentukan oleh faktor-faktor lingkungan, pengalaman manusia, dan terutama pendidikan. Aliran empirisme mengemukakan bahwa pengalaman adalah sebuah proses untuk memperoleh pengetahuan. Sedangkan empiris dipandang sebagai sebuah hasil produktif dalam dunia pendidikan. Karena dalam sebuah proses pembelajaran pendidikan lingkungan yang berperan besar dalam membentuk potensi dan pengetahuan peserta didik.

Proses pembelajaran membutuhkan pengalaman belajar yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Sesuai dengan teori behavioristik (Rizka, 2019) bahwa pembelajaran sebagai proses awal antara stimulus dan respon. Proses pembelajaran yang dilakukan memperoleh berupa input stimulasi dan respon yang diberikan peserta didik merupakan output. Dimana output yang diperoleh

peserta didik berupa hasil belajar. Faktor yang penting dalam pembelajaran behavioristik adalah penguat dalam pendidikan yang diperoleh dari faktor internal, faktor *eksternal*, serta faktor sosial maupun non-sosial, faktor ini menjadi penyebab utama dalam meningkatkan hasil belajar, faktor alat atau penggunaan media, dan faktor media massa serta lingkungan yang dapat menghambat peningkatan hasil belajar.

Sebab-sebab penurunan hasil belajar peserta didik bisa dari individu yang mengalami kesulitan belajar, dan sebab kompleks dimana seseorang mengalami kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar karena penyebab yang bermacam-macam. Ciri-ciri penurunan hasil belajar adanya kesulitan belajar yang dideteksi dengan ketidakhadiran peserta didik dalam pembelajaran maupun mengerjakan soal-soal. Pembelajaran perlu diperhatikan sebab adanya kendala dalam memperoleh hasil belajar. Pemilihan media *e-comic* dalam menunjang hasil belajar pembelajaran IPS materi masa perundagian.

E-comic dapat dikembangkan dalam berbagai materi IPS seperti ekonomi, sosiologi, dan geografi. Dibuktikan melalui penelitian terdahulu yang menggunakan pengembangan media *e-comic*. Hasil belajar pada materi ekosistem IPS meningkat melalui penggunaan media komik (Setiawan, 2017), meningkatnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran sosiologi menggunakan media komik (Nella, 2020), dan penggunaan media webtoon pada materi ekonomi IPS hasil belajar meningkat (Alfiani, 2018)

Penelitian menggunakan sampel yaitu kelas 7A dan 7B. pemberian *pretest* digunakan sebelum perlakuan untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik. Pemberian *Posttes* diberikan setelah mulai pembelajaran menggunakan media *e-comic*, tujuan pemberian *posttes* untuk mengetahui pengetahuan peserta setelah menggunakan media terhadap peningkatan hasil belajar. Media *e-comic* menggunakan buku yang menggunakan gambar dapat menstimulus peserta didik agar mengingat lebih lama. Penggunaan media dapat membantu mentransfer pengetahuan dalam memecahkan masalah kehidupan serta mengembangkan pemahaman tidak sekedar mengingat, juga meningkatkan penguasaan dan pemahaman permasalahan substansi bahan ajar (Praseyta, 2017). Penelitian menggunakan *e-comic* yang dapat diakses melalui *smartphone* sebagai salah satu solusi penunjang pembelajaran yang dapat diakses kapan saja oleh peserta didik. Pemilihan penggunaan *e-comic* karena pembelajaran di SMP Labschool YDWP Unesa menggunakan pembelajaran *daring*. Hasil dari penelitian dan pengolahan data *pretest posttest* melalui uji N-Gain score bahwa media *e-comic* menunjukkan adanya tingkatan hasil dalam belajar. Data melalui uji normalitas berdistribusi normal sehingga pengolahan data menggunakan uji parametrik yaitu uji paired sample t-test. Pengolahan data uji efektifitas dilakukan dengan uji N-gain score yang diperoleh nilai mean kelas 7A 0.40 dan 7B 0.42. Penilaian rekapitulasi nilai N-Gain score bahwa penggunaan media *e-comic* kelas 7 berada pada kategori “sedang” berada pada rentang $0.30 < 0.70$. Pengembangan media *e-comic* efektif meningkatkan hasil dalam belajar peserta didik di SMP Labschool YDWP Unesa.

Faktor penyebab efektivitas pengembangan media *e-comic* melalui modul dari validator yang menyatakan layak diterapkan dalam proses belajar dan media *e-comic* disusun dengan disertai gambar dan penggunaan bahasa yang mudah difahami memberikan daya tarik pada peserta didik (Ardiansyah, 2019). Kedua media disusun berdasarkan pembelajaran IPS materi perundagian pada indikator, media, materi, dan latihan yang diberikan kepada peserta didik untuk melihat kemampuan peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan melalui pengembangan media dengan model ADDIE. Kesimpulan dari penelitian diperoleh pengembangan media *e-comic* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi perundagian Indonesia dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan uji kelayakan media

e-comic materi masa perundagian di SMP Labschool YDWP Unesa. Maka dilakukan analisis melalui ahli materi dan ahli media bahwa media *e-comic* dapat disimpulkan bahwa media *e-comic* materi masa perundagian layak diterapkan pada kegiatan pembelajaran IPS. Uji efektifitas media *e-comic* dilakukan melalui uji *pretest posttest* kelas VII di SMP Labschool YDWP Unesa dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui hasil uji N-Gain score masing-masing kelas 7A sebesar 0.40 dan kelas 7B sebesar 0.42 maka menggunakan media *e-comic* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan media *e-comic* diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Media dapat diakses oleh peserta didik kapan saja. Media diharapkan mampu dikembangkan dan diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran. Pengembangan ini menghasilkan media *e-comic* materi perundagian di Indonesia dalam pembelajaran IPS SMP. Perlu dilakukan indentifikasi kembali melalui karakteristik, dan kebutuhan peserta didik apabila media dikembangkan kembali. Media *e-comic* dapat dikembangkan tidak hanya materi perundagian tetapi juga materi lain seperti geografi, sosiologi, dan ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, F. dkk (2018) 'Pengembangan Webtoon untuk Pembelajaran IPS (ekonomi) di SMP', *Ecogen*, 1(2), 439–449.
- Aman (2011) *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Ambaryani, G. S. A. (2017) 'Pengembangan Media Komik untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik', *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19–28.
- Ardiansyah, s., Ertikanto, C., & Rosidin, U. (2019) 'Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran Kontekstual Berbasis Multiple Representations Pada Materi Fluida Statis Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 265–278. Available at: doi:10.24127/jpf.v7i2.1489.
- Irawati, E., & Susetyo, W. (2017) 'implementasi undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional di blitar', *Jurnal Supremasi*, 7(1), 3. Available at : <https://doi.org/10.35457/supremasi.v7i1.374>.
- Kurniawati, E. (2021) 'Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untui Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn', *pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1–5.
- Mustafia, I., & Widodo, S. (2018) 'Promblem Solving Skill: Effectiveness On Think Piar Share With Comic', *Internasional Journal On Teaching and Learning Mathematics*, 1(2), 76.
- Nella, S., & Sylvia. (2020) 'pengembangan media komik pada mata pelajaran sosiologi untuk meningkatkan pemahaman siswa', *Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 228–238. Available at: <https://doi.org/10.24038/sikola.v1i3.32>.
- Prasetya, S., & Oktavia, N. (2018) 'PENGARUH KARAKTERISTIK SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR', *Prosiding Seminar Nasional Jurusan BK UNESA*, 178–187.
- Praseyta, S. (2017) 'Pengembangan Buku Teks Model Phil Gersmehl Pada Mata Kuliah Kosmografi Ditinjau dari Kelayakan dan Keefektifan', *Jurnal Geografi*, 15(1), 45–58. Available at: http://geo.fish.unesa.ac.id/berkas/sukma/buku_teks_phil.pdf.

Rizka, A., & Fadholi, A. (2015) 'Teori Behavioristik'. Available at: <http://eprints.umsida.ac.id>.

Ryandi, D. (2020) 'Survei Kemendikbud, 20 Persen Siswa Kehilangan Kompetensi Belajar', *Jama Pos*. Available at: <https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/22/01/2021/survei-kemendikbud-20-persen-siswa-kehilangan-kompetensi-belajar/> (Accessed: 4 June 2021).

Sativa (2011) 'Empirisme, sebuah pendekatan penelitian arsitektual', *Inersia*, 7(2), 115–123. Available at: <https://journal.uny.ac.id>.

Setiawan, M. andi dkk (2017) 'Penggunaan media komik melalui model pembelajaran circ untuk meningkatkan hasil belajar pada materi ekosistem siswa kelas VII SMP Al-Maufi Tempurejo', *Bioshell*, 6(1), 382–388.

Sugiyono (2018) *Metode Penelitian Pendidikan*. 27th edn. Bandung: Alfabeta.

Widoyoko, E. P. (2016) *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.