

## Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pada Materi Fiksi di Kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli

Harapan Zendrato<sup>1\*</sup>, Mastawati Ndruru<sup>2</sup>, Noveri Amal Jaya Harefa<sup>3</sup>, Noibe Halawa<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Universitas Nias, Indonesia

Alamat: Jl. Yos Sudarso Ujung E-S No.118, Ombolata Ulu, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli

Korespondensi Penulis: [harapanzendrato623@gmail.com](mailto:harapanzendrato623@gmail.com)

**Abstract :** *Learning is essentially an interaction process between students, teachers, and learning resources within a learning environment, aimed at fostering knowledge, skills, attitudes, and values. However, observations at SMP Negeri 7 Gunungsitoli revealed that teachers still rely heavily on textbooks as the primary source of learning, with limited use of engaging and contextual learning media. This condition results in low student motivation and participation, particularly in learning fictional texts. To address this issue, this study developed an E-Comic as a learning medium for fiction material using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The developed E-Comic media was validated by subject matter experts, language experts, and media experts, achieving very high feasibility scores (90%, 90%, and 98%, respectively). Practicality tests indicated excellent results, with scores of 98% in individual trials, 97% in small-group trials, and 95% in field trials. Effectiveness testing further demonstrated that student learning mastery reached 91% during field trials. These findings confirm that the E-Comic learning media is valid, practical, and effective for use in teaching fiction in junior high schools. This study highlights the potential of digital comics as an innovative medium to increase student motivation, engagement, and achievement in language learning.*

**Keywords:** *E-Comic, Learning Media, Fiction Material, ADDIE Model, Student Motivation.*

**Abstrak;** Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Namun, hasil observasi di SMP Negeri 7 Gunungsitoli menunjukkan bahwa guru masih sangat bergantung pada buku teks sebagai sumber belajar utama, dengan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual masih terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa, khususnya dalam pembelajaran teks fiksi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa E-Komik untuk materi fiksi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media E-Komik yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, dengan hasil kelayakan sangat tinggi masing-masing 90%, 90%, dan 98%. Uji kepraktisan menunjukkan hasil sangat baik dengan skor 98% pada uji perorangan, 97% pada uji kelompok kecil, dan 95% pada uji lapangan. Uji efektivitas juga memperlihatkan bahwa ketuntasan belajar siswa mencapai 91% pada uji lapangan. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran E-Komik valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran fiksi di SMP. Penelitian ini menunjukkan potensi komik digital

sebagai media inovatif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa.

**Kata kunci:** E-Komik, Media Pembelajaran, Teks Fiksi, Model ADDIE, Motivasi Belajar

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang bertujuan membentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh sejauh mana peserta didik aktif, termotivasi, dan mampu memahami materi yang diajarkan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa guru masih cenderung mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini membuat pembelajaran terasa monoton, kurang kontekstual, dan mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar .

Dalam konteks pembelajaran teks fiksi di SMP, rendahnya minat baca siswa sering kali menjadi tantangan tersendiri. Materi fiksi yang seharusnya mampu menumbuhkan imajinasi dan kreativitas justru tidak tersampaikan secara optimal karena keterbatasan media pembelajaran yang menarik. Menurut Kustadi (2020), komik sebagai media visual memiliki keunggulan karena mampu menyajikan cerita melalui ilustrasi yang sederhana namun komunikatif, sehingga mudah dipahami siswa. Lebih lanjut, Munir (2020) menekankan bahwa komik pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi .

Seiring perkembangan teknologi, komik dalam format digital (E-Komik) hadir sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif. E-Komik memungkinkan guru menyajikan materi dengan visualisasi menarik, menggabungkan teks dan ilustrasi yang mampu membangkitkan motivasi serta minat baca siswa. Penelitian di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran E-Komik berbasis model ADDIE terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar pada materi fiksi .

Berdasarkan fenomena tersebut, pengembangan media E-Komik pada pembelajaran teks fiksi dipandang penting untuk menjawab permasalahan rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk

menganalisis efektivitas E-Komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks fiksi, serta mendukung guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Konsep Dasar Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan yang terstruktur. Menurut Piaget (2021), pembelajaran adalah proses aktif di mana individu membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan Gagne (2021) yang menekankan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang memungkinkan individu mengubah perilakunya melalui pengalaman. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai aktivitas sistematis yang mencakup peserta didik, pendidik, materi, metode, serta media pembelajaran sebagai unsur yang saling mendukung.

### **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi sehingga lebih efektif, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Mayer (2022) dalam teori kognitif menegaskan bahwa media yang mengombinasikan teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam materi yang kompleks. Media pembelajaran dapat berupa cetak, audio-visual, hingga media digital interaktif, termasuk komik sebagai salah satu bentuk inovasi media belajar.

### **3. Komik sebagai Media Pembelajaran**

Komik merupakan media visual yang menggabungkan teks dan ilustrasi untuk menyampaikan informasi secara menarik. Menurut Kustadi (2020), komik adalah kumpulan cerita bergambar yang memudahkan pembaca memahami isi cerita, sedangkan Eisner (2019) menyebut komik sebagai seni berurutan yang menyampaikan informasi maupun tanggapan estetik. Dalam konteks pendidikan, komik memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai hiburan dan sarana edukatif. Penelitian Wijaya dkk. (2021) menyatakan

bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan keterampilan membaca dan motivasi belajar siswa.

#### **4. Manfaat Penggunaan Komik dalam Pembelajaran**

Komik dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga membantu siswa memahami konsep yang kompleks. Menurut Dewi (2024), komik dapat menyajikan informasi secara sederhana sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Santoso (2024) menambahkan bahwa komik mendorong kreativitas dan imajinasi siswa, sementara Miller (2021) menegaskan bahwa komik dapat meningkatkan literasi kritis melalui kombinasi teks dan visual. Dengan demikian, komik berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif.

#### **5. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian relevan menunjukkan efektivitas media komik dalam pembelajaran. Penelitian oleh Asinta dkk. (Universitas Negeri Semarang) mengembangkan media komik pembelajaran IPS yang terbukti efektif meningkatkan hasil belajar. Nanda Riskilah (IAIN Metro) juga menemukan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian-penelitian tersebut adalah penggunaan komik sebagai media pembelajaran, sementara perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang menjadi objek kajian.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### **1. Metode ADDIE**

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu:

##### **1.1. Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis kurikulum di SMP Negeri 7 Gunungsitoli. Hasil analisis

menunjukkan perlunya media pembelajaran inovatif berupa komik untuk mendukung pembelajaran teks persuasif.

### **1.2. Desain (*Design*)**

Tahap desain meliputi perencanaan materi, penyusunan naskah komik, serta perancangan instrumen evaluasi. Media disusun agar sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

### **1.3. Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap ini, rancangan media komik diwujudkan menjadi produk awal. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, bahasa, serta tampilan desain. Masukan dari para ahli digunakan untuk revisi produk.

### **1.4. Implementasi (*Implementation*)**

Produk yang telah divalidasi kemudian diujicobakan dalam skala kecil (5 siswa) dan uji coba lapangan (16 siswa) kelas VIII SMP Negeri 7 Gunungsitoli. Tujuan tahap ini adalah menguji efektivitas, kemenarikan, dan keterpakaian media dalam proses pembelajaran.

### **1.5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif pada setiap tahap pengembangan untuk perbaikan produk, dan evaluasi sumatif setelah implementasi untuk menilai efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik.

## **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media/desain, serta peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Gunungsitoli berjumlah 21 orang.

## **3. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi (ahli materi, bahasa, dan media), angket respons peserta didik, serta tes hasil belajar.

## **4. Teknik Analisis Data**

Validitas Media dianalisis dengan skor Likert, dikategorikan dari sangat valid hingga tidak valid. Respon Peserta Didik dianalisis melalui angket dengan kriteria kepraktisan (sangat praktis hingga tidak praktis).

Efektivitas Media diukur melalui tes hasil belajar peserta didik dengan acuan KKM 65 dan persentase ketuntasan klasikal.

### 5. Validitas (Ahli Materi, Ahli Bahasa, Ahli Media)

Skor tiap butir menggunakan skala Likert 1–5. Persentase validitas dihitung dengan:

$$P_{\text{validitas}} = \frac{\sum \text{skor diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria penafsiran: 81–100 = sangat valid; 61–80 = valid; 41–60 = cukup valid; 21–40 = kurang valid; 0–20 = tidak valid. Produk dinyatakan valid bila  $P \geq 61$ .

**Catatan instrumen & skala:** Skala Likert 1–5 (Sangat Kurang–Sangat Baik) digunakan pada lembar validasi; langkah rekap meliputi menghitung rata-rata skor validator lalu dikonversi ke persentase.

### 6. Kepraktisan (Angket Respon Peserta Didik)

Respon siswa memakai skala 1–5 (STS–SS). Persentase kepraktisan dihitung dengan:

$$P_{\text{praktis}} = \frac{\sum \text{skor respon}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria: 85–100 = sangat praktis; 75–84 = praktis; 60–74 = cukup praktis; 55–59 = kurang praktis; 0–54 = tidak praktis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Hasil dari penelitian ini merupakan bahan pembelajaran melalui media pembelajaran E-komik pada materi fiksi di Kelas VIII yang dilakukan di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli. Media E-komik ini di validasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Setelah di validasi dan dilakukan revisi dari produk sesuai dengan saran dari validator, supaya media atau produk yang akan digunakan untuk

menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik produk hasil pengembangan Media E-komik ini di uji coba di sekolah untuk mendapatkan data respon atau tanggapan peserta didik serta data keefektifan dalam menilai media yang dikembangkan.

Prosedur pengembangan bahan ajar *handout* ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahap yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut setiap tahapan yang dilakukan.

### **1.2. Analisis**

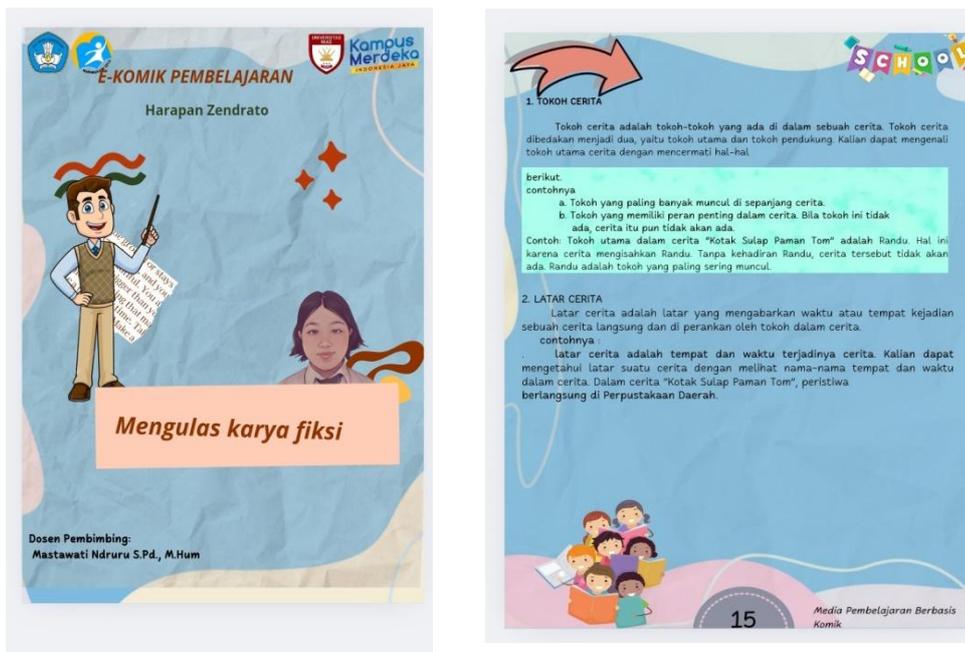
Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan, peserta didik, dan materi pembelajaran bahasa Indonesia di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli. Analisis kebutuhan menekankan penyesuaian materi, kompetensi inti, dan capaian Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada topik mengulas karya fiksi. Analisis peserta didik menunjukkan bahwa kemampuan, motivasi, dan minat siswa kelas VIII terhadap materi tersebut masih rendah, sehingga diperlukan media inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan belajar. Untuk itu, dipilih media E-Komik karena dinilai mampu menyajikan materi secara interaktif dan menarik. Analisis materi kemudian menegaskan bahwa konten utama yang dikembangkan adalah penilaian terhadap karya fiksi, yang mencakup pengertian, unsur-unsur, dan cara mengevaluasi karya fiksi.

### **1.3. Desain**

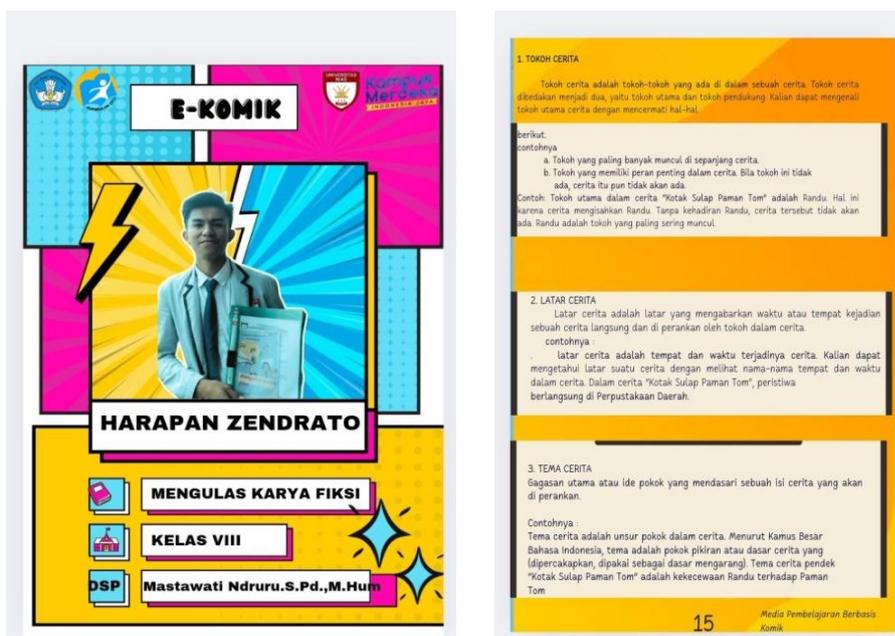
Setelah tahap analisis selesai, tahap selanjutnya adalah merancang media pembelajaran E-Komik, dalam tahapan penelitan mampu merancang media yang akan digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran supaya media yang digunakan dapat membuat peserta didik termotivasi. Peneliti harus merancang bagaimana desain yang bagus dan cocok untuk media pembelajaran mencakup perancangan E-Komik yaitu menyusun, merancang, dan mendesain dan disesuaikan bahasa-bahasa yang mudah di pahami oleh peserta didik media pembelajaran E-Komik yang akan dikembangkan, dengan media yang digunakan tersebut dapat tertarik dan menarik dilihat dan dibaca maka peneliti mendesain media tersebut dengan baik.

### 1.4. Pengembangan

Tahapan ini meliputi pengembangan media pembelajaran E-Komik pada materi mengulas karya fiksi, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain untuk memperoleh masukan perbaikan sehingga media layak digunakan sebelum diuji coba di lapangan.



Gambar 1. Sebelum Revisi I Oleh Ahli Materi



Gambar 2. Hasil Setelah Revisi I Oleh Ahli Materi

### **1.5. Implementation (Penerapan)**

Pada tahap ini aktivitas yang dilakukan adalah melakukan penerapan media ajar, Implementation (penerapan) dalam konteks ini dimaksudkan untuk menguji keabsahan dan kesesuaian produk yang telah dibuat. Beberapa tahap implemtasi produk adalah sebagai berikut:

- a. Validasi produk oleh para pakar yang terdiri dari pakar konten pembelajaran, pakar desain pembelajaran, dan pakar media pembelajaran.
- b. Uji coba produk terdiri dari :(a) percobaan perorangan yang melibatkan 3 (tiga) siswa dari kelas VIII SMP Negeri 7 Gunungsitoli, di mana satu siswa sipilih dengan hasil belajar tinggi, satu siswa dengan hasil belajar sedang, dan satu siswa dengan hasil belajar rendah, (b) percobaan kelompok kecil yang melibatkan (6) enam siswa dari kelas VIII SMP Negeri 7 Gunungsitoli dengan pembagian (dua ) siswa dengan hasil belajar tinggi, 2 (dua) siswa dengan hasil belajar sedang, dan 2 (dua) siswa dengan hasil belajar rendah. Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mengetahui validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan.

## **2. Pembahasan**

### **2.1. Kelayakan Bahan Ajar**

Materi berbasis kearifan local dievaluasi oleh tiga orang ahli, yang ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, validasi dilakukan untuk memastikan kualitas produk. Pakar konten memberinya peringkat 99%, yang menunjukkan materi yang disajikan sangat relevan, akurat, dan mudah dipahami siswa. Dengan nilai 98%. Ahli media menyatakan bahwa media yang digunakan pada materi ini sangat menarik dan mendukung proses pembelajaran interaktif. Para ahli bahasa memberinya skor 90%, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam materi tersebut sangat jelas, mudah dipahami, dan konsisten dengan nilai-nilai budaya setempat, secara keseluruhan, materi berbasis kerifan local ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas karena memenuhi kriteria materi, media, dan bahasa yang efektif dan relevan.

### **2.2. Kepraktisan Bahan Ajar**

Kengunaan materi akan dinilai menggunakan respons siswa. Proses pengujian kesesuaian praktis materi pengajaran melibatkan beberapa langkah termasuk eksperimen

individu, eksperimen kelompok kecil, dan eksperimen lapangan. Hasil tes individu sebesar 98%, hasil tes kelompok kecil sebesar 97%, dan hasil tes lapangan sebesar 95%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan local ini sangat praktis untuk kegiatan pembelajaran.

### **2.3. Efektivitas Bahan Ajar**

Efektivitas materi pengajaran bukti local ditentukan melalui tes yang diberikan kepada siswa. Tahapan individual evaluasi efektivitas materi berbasis pengetahuan local dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa. Evaluasi dilakukan terhadap siswa kelas delapan di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli. Kriteria penyelesaiannya adalah memperoleh nilai 75 atau lebih yang sesuai dengan kriteria penyelesaian KKM. Pengujian produk menghasilkan hasil yang sangat berarti. Peneliti memperoleh nilai 100% pada ujian individu, kelompok kecil, dan lapangan. Data ini menunjukkan bahwa materi pengajaran berbasis pengetahuan local bisa sangat efektif.

#### **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal**

Model ADDIE yang meliputi lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi, digunakan untuk mengembangkan bahan ajar yang berfokus pada kearifan lokal dalam bahan ajar mengulas karya fiksi. Tahap pertama adalah analisis, dimana penulis melakukan analisis kebutuhan dan siswa. Tahap kedua adalah desain, para peneliti akan mulai merancang materi pengajaran berdasarkan pengetahuan lokal, yang kemudian akan dikembangkan lebih lanjut. Tahap desain ini mencakup empat tahap: menyiapkan kerangka materi pengajaran, menyusun tes, mengumpulkan dan memilih materi referensi, dan penyusunan awal. Tahap ketiga adalah pengembangan. Tahap pengembangan bahan ajar dilakukan oleh tiga orang ahli: yaitu, ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Tahap keempat adalah implementasi. Pada fase ini berlangsung penerapan materi ajar. Langkah terakhir adalah evaluasi. Pada fase ini dilakukan evaluasi dengan tujuan memvalidasi produk pembelajaran yang dikembangkan melalui evaluasi ahli dan evaluasi produk. Pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran ini dilakukan evaluasi dan perbaikan untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan.

## **2.4. Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Kerifan Lokal**

Suatu produk yang dikembangkan dianggap layak apabila telah tervalidasi oleh evaluator yang mempunyai keahlian dalam bidanya. Jika penguji menilai produk sebagai “baik atau sangat baik”, produk tersebut dianggap sesuai untuk digunakan. Peneliti perlu memilih penguji yang dapat mengevaluasi produk secara akurat sehingga mereka dapat meningkatkan kualitasnya melalui validasi produk. Agar suatu produk pendidikan memenuhi kriteria kelayakan, produk tersebut harus dievaluasi oleh ketiga evaluator yang ditunjuk:

### **2.4.1. Ahli Materi**

Penilaian kelayakan produk bahan ajar berbasis pengetahuan lokal yang dievaluasi oleh pakar material menunjukkan bahwa produk tersebut sangat layak digunakan dan memenuhi kebutuhan siswa. Penilaian oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan sesuai dengan bahan ajar dan masuk dalam kategori rata-rata “sangat baik”. Evaluasi menunjukkan bahwa hasil revisi 1 mencapai 60% dan hasil revisi II mwncapai 90%. Berdasarkan presentase ini, dapat disimpulkan bahwa produk tersebut sangat layak untuk digunakan di lapangan dan memenuhi kriteria siap pakai.

### **2.4.2. Ahli Bahasa**

Menurut penilaian ahli bahasa produk dikembangkan memenuhi kriteria penggunaan yang tepat dan mudah dipahami siswa. Evaluasi produk pendidikan berbasis kerifan lokal ini dilakukan dalam dua tahap revisi untuk memperoleh hasil yang optimal. Evaluasi oleh para ahli linguistik menunjukkan peningkatan pada setiap tingkat revisi. Revisi 1 mencapai tingkat keberhasilan 52%, yang meningkat menjadi 90% dengan revisi II. Dari kedua tahap revisi tersebut dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar kearifan lokal yang dikembangkan memenuhi kriteria kesesuaian sangat baik.

### **2.4.3. Ahli Media**

Evaluasi produk materi pendidikan berbasis pengetahuan lokal oleh pakar media proses evaluasi bertujuan untuk menilai kesesuaian produk yang dikembangkan memenuhi standar yang sangat baik. Evaluasi berlangsung dalam dua tahap revisi. Pada tahap revisi I, produk tersebut mendapat nilai 58% sedangkan pada revisi II mendapat peningkatan 98%. Berdasarkan hasil evaluasi oleh para ahli media, produk bahan ajar berbasis kearifan lokal dinilai sangat layak untuk penggunaan praktis.

#### **2.4.4. Kepraktisan Bahan Ajar**

Kepraktisan bahan ajar akan diukur dalam tiga tahap pengujian: pengujian individu, pengujian kelompok kecil, dan pengujian lapangan. Tiga siswa berhasil menyelesaikan selama fase pengujian individu, enam siswa berhasil menyelesaikan selama fase pengujian kelompok kecil, dan 21 siswa berhasil menyelesaikan selama fase pengujian lapangan.

Berdasarkan hasil ketiga pengujian, produk materi pendidikan dinilai sangat layak digunakan dalam studi lapangan. Manfaat praktis ini dicapai melalui tanggapan total 21 siswa kelas delapan dari sekolah menengah UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli. Berdasarkan tanggapan siswa peneliti dapat mengevaluasi kengunaan bahan ajar yang dikembangkan.

#### **2.4.5. Efektivitas Bahan Ajar**

Efektivitas bahan ajar berbasis kearifan lokal akan diukur dengan memberikan tes penilaian kepada siswa setelah selesainya proses pembelajaran. Tujuan tes esay adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah mereka pelajari dan untuk mengevaluasi efektivitas produk yang telah mereka kembangkan. Hasil evaluasi siswa menunjukkan kualitas dan keefektivitas materi pengajaran, yang didasarkan pada pengetahuan lokal. Analisis keefektivitas produk pada siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli menunjukkan lebih dari 21 siswa mampu mencapai nilai di atas KMM dengan materi mengulas karya fiksi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh para penenliti tentang masalah”pengembangan media pembelajaran E-Komik pada materi fiksi di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli:

- a. Pengembangan media pembelajaran E-Komik pada materi fiksi di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan

evaluasi. Media pembelajaran ini telah teruji dan terbukti sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan local pada materi mengulas karya fiksi untuk kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli telah teruji sangat valid dan layak digunakan dengan nilai dari ahli materi 90% dengan indikator sebanyak 5 yang terdiri atas 11 pertanyaan, nilai dari ahli bahasa 90% dengan indikator 2 yang terdiri atas 8 pertanyaan, dan nilai dari ahli media 98% yang terdiri atas 19 pertanyaan. Masing-masing memperoleh tingkat pencapaian “sangat layak”.
- c. Pengembangan media pembelajaran E-Komik pada Materi Fiksi di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli telah teruji sangat praktis dengan persentase kepraktisan pada uji coba perorangan memperoleh nilai rata-rata 98%, uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 97% dan uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata 95%.
- d. Pengembangan media pembelajaran E-Komik pada Materi Fiksi di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli telah teruji sangat efektif dengan hasil ketuntasan belajar peserta didik mencapai 91 pada uji coba lapangan.

## 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran E-Komik pada materi fiksi yang telah dilaksanakan dengan menghasilkan media pembelajaran E-Komik yang efektif dan layak digunakan di kelas. oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan efektivitas penggunaan media E-Komik, peneliti berharap agar peneliti pengembangan selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan. dalam konteks ini, beberapa rekomendasi telah diajukan oleh peneliti untuk memperkuat implementasi media tersebut:

- a. Guru sebagai tenaga pendidik didorong dan diharapkan mempergunakan media E-Komik selama proses pembelajaran didalam kelas. penggunaan media E-Komik telah terbukti dan layak menunjukkan bahwa media E-Komik memiliki nilai yang memadai dalam mendukung proses pembelajaran
- b. Kepada peneliti selajutnya disarankan untuk dapat mengembangkan media E-Komik pada konsep materi yang lain.

- c. Apabila peneliti selanjutnya menggunakan media E-Komik maka diharapkan media E-Komik dikembangkan lebih menarik lagi seiring dengan perkembangan penelitian ini.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda. (2017) pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik jurnal pendidikan surya edukasi (JPSE), volume:3, nomor:1,juni2017
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282-294.
- E. Maera, G. Siantoro, and M. Pramono, "Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa ", *Jurnal Education And Development Vol 9, no. 1, p 279, jan. 2021.*
- Ingrid Shelly Syilviana, Lativa Qurrotaini,(2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital materi peninggalan sejarah.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Widyaiswara Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Riau. Pekanbaru, Provinsi Riau.
- Muhimma Yatun Nisa'ul Ulya, Didit Yulian Kasdriyanto, Faridahtul Jannah (2023) Pengembangan Komik Bahasa Indonesia (Komindo) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas Vii Ainur Rahma Probolinggo, *jurnal parameter volume 35 no 1 2023.*
- Nilantira, J., & Rukmi, A. S. (2019). Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 7(7), 3828-3838.
- Nur Mazidah Nafala.(2022) implentasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, *Al-Fikru: jurnal pendidikan dan sains 3(1), 114-130, 2022*
- Siti Zulaiha, Haratua Tiur Maria, Syukran Mursyid, (2019) pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang getaran mts negeri 2 pontianak.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-111. P-ISSN 2549-1725, E-ISSN 2549-4163.
- Tina Yurnarti, Elisa Nur Aini, (2023) Fungsi Dan Pentingnya Komik Dalam Pembelajaran. Universitas Lampung

Ulfa Rahmatin, Muhammad Rifal Katili, Lilyan Hadjaratie dkk. (2021). Pengembangan media komik untuk pembelajaran materi logika dan algoritma computer.

(Dimodifikasi dari: Nabila, Adha, & Febriadi, 2021:3943)

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365. Diakses dari <http://jonedu.org/index.php/joe>.

Wulandari, I., & Kurniawan, T. (2019). Media Komik sebagai Sarana Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 23-34.