

Urgensi Media E-Comic dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA

Nada'a Asyifa Maharani¹, Reno Fernandes^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: renofernandes@fis.unp.ac.id

Abstract

The development of information technology in the 21st century has resulted in various changes in society, one of which has occurred in the education sector. The 21st century is also called the era of the industrial revolution 4.0, where life is getting faster and more open. In order to adapt to this century, humans need life skills called 21st-century skills. To acquire 21st-century skills, learning must be adaptive to developments because information technology is fundamental and must be mastered and applied in the learning process. This study aims to determine the need for e-comic learning media in sociology subjects. This study uses quantitative research methods with research subjects of class XI IPS students with a sample of 35 people and two sociology teachers. The instrument used in this research is a questionnaire. The observational data analysis technique was used in the form of quantitative data, which was obtained from a questionnaire analysis of the needs of E-comic learning media for students and teachers. The analysis of the data was carried out descriptively. Based on the questionnaire, it is known that the teacher has never used e-comic learning media. The results showed that the need for e-comic media for students was 99.36%, and for teachers, it was 100%. In conclusion, students' needs for e-comic learning media in sociology subjects must be considered and fulfilled so that the learning process can run optimally.

Keywords: E-comic; Learning media; Sociology.

How to Cite: Maharani, N. A. & Fernandes, R. (2022). Urgensi Media E-Comic dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 47-54.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. © 2022 by author.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi Abad 21 ini mengakibatkan berbagai macam perubahan di masyarakat, salah satunya perubahan terjadi pada sektor pendidikan. Abad 21 juga disebut sebagai era Revolusi Industri 4.0 dimana kehidupan semakin cepat dan terbuka. Agar bisa beradaptasi pada abad ini manusia membutuhkan kecakapan hidup yang disebut dengan kecakapan abad 21 (Prayitno, 2013). Untuk mencapai kecakapan abad 21 pembelajaran harus adaptif terhadap perkembangan yang terjadi karena teknologi informasi sangatlah penting dan harus dikuasai dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan berbagai macam kemudahan di dalam proses belajar. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan di Indonesia. Dalam proses pembelajaran, pengintegrasian kecakapan hidup yang harus dimiliki siswa di abad 21 dikembangkan berdasarkan prinsip dari kurikulum 2013. Kurikulum ini menuntut siswa untuk bisa berpikir kritis dan pemecahan masalah, kecakapan berkomunikasi, kecakapan berkegiatan dan memiliki inovasi serta cakap dalam berkolaborasi. Keempat kecakapan atau yang biasa disebut 4 C atau *critical-thinking and problem-solving skills, communication and collaboration skills, creativity and innovation skills*.

Kemampuan 4 C ini telah dikemas dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013. Selain itu juga dikembangkan literasi teknologi informasi dan komunikasi, serta penguatan pendidikan karakter, dan nilai spiritual (*spiritual value*). Keseluruhan standar ini dirumuskan menjadi Indonesia *partnership for 21 century skill standard* (IP-21CSS) (Fernandes, 2019). Penerapan kurikulum 2013 banyak memberikan perubahan terhadap dunia pendidikan, tidak hanya pada faktor kecakapan tetapi juga inovasi seperti pemanfaatan sarana multimedia yang dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, aktif dan menarik. Proses dalam kegiatan pembelajaran yang efektif membutuhkan suatu media yang mendukung dan relevan terhadap pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, maka inovasi terhadap media berperan penting untuk

menunjang proses kegiatan belajar mengajar di mana dalam proses pembelajaran tidak hanya diperoleh dari guru saja, namun kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa. Untuk tercapainya interaksi dalam pembelajaran yang baik antara guru dan siswa diperlukan adanya sarana dan prasarana agar komunikasi dan interaksi dalam proses pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran hal yang sangat diperlukan alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran. Sebuah hasil belajar yang sukses dapat dicapai dengan berinteraksi dengan beberapa faktor, salah satunya adalah media yang digunakan untuk belajar (Luh & Ekayani, 2021).

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari proses perencanaan, implementasi serta kebijakan penunjang yang dilakukan secara berkesinambungan (Cristiyanda & Sylvia, 2021). Salah satu masalah dalam proses pembelajaran yaitu rendahnya hasil belajar siswa karena kurang menariknya kegiatan belajar mengajar di kelas maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran yang kreatif dalam suatu proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa (Adittia, 2017). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk ampu berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi agar meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan penggunaan media dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, salah satunya menurut Azhar Arsyad adalah: (1) Penyampaian topik dapat terjadi secara merata; (2) Proses pembelajaran akan lebih jelas dan menarik; (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) Efisiensi waktu dan energi; (5) Kualitas hasil belajar peserta didik meningkat; (6) Media memungkinkan untuk melakukan proses pembelajaran kapan saja, di mana saja; (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran; (8) Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif (Rohani, 2018).

Media pembelajaran yang berbasis teknologi salah satunya *e-comic*, yaitu komik digital. Jika komik biasanya terdiri dari berbagai kertas yang mampu memuat teks atau grafik, maka *e-comic* berisi teks dan grafik dalam format digital (Idrianto, 2021). *E-comic* digambarkan dalam bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dan digunakan untuk memberi kesan pada pembaca yang mengaksesnya melalui sarana elektronik. *E-comic* yang dirancang ini menggunakan media internet dan media digital untuk penggunaannya maupun dalam publikasinya. Pengembangan media *e-comic* ini relatif lebih murah jika dibandingkan komik versi cetak (Indriasih et al., 2020). Dengan adanya *e-comic* diharapkan dapat membantu siswa dalam menganalisa dan menguraikan pengetahuan mengenai materi sosiologi sehingga dapat mengkaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata melalui sebuah literatur atau suatu bacaan yang menarik. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *e-comic* yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pada pembelajaran sosiologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran sosiologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yang menurut Sugiyono metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berhubungan dengan pemanfaatan filsafat positivisme. Penelitian kuantitatif pada umumnya memanfaatkan populasi atau sampel sebagai perwakilan subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan instrumen penelitian tertentu yang digunakan sebagai acuan atau tolak ukur untuk mendapatkan kesimpulan dalam penelitian (Sugiyono, 2017). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS sebanyak 35 responden dan guru sosiologi di SMAN 5 Bukittinggi. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik kuisioner. Sementara itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket kebutuhan siswa dan guru. Instrumen yang dikembangkan berkaitan dengan analisis kebutuhan media pembelajaran *e-comic*. Berikut kisi-kisi untuk angket analisis kebutuhan terhadap media *e-comic* dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2 di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Indikator Kebutuhan Penggunaan E-Comic oleh Siswa

Aspek	Indikator	Butiran Soal
Kesulitan siswa pada materi kelompok sosial	Media pembelajaran memudahkan dalam memahami materi	1
	Merasa sulit dalam memahami konsep sosiologi	1
Tersedianya fasilitas dan media yang mendukung	Ketertarikan untuk aktif dalam pembelajaran sosiologi	1
	Memiliki media berupa <i>smartphone</i>	1
	Mengetahui tentang media pembelajaran berbasis digital (<i>E-Comic</i>)	1

Kebutuhan media pembelajaran <i>E-comic</i>	Ketersediaan fasilitas pembelajaran yang lengkap seperti infokus komputer, dll	1
	Selama pembelajaran, Anda tidak pernah menggunakan fasilitas sekolah (infokus. komputer, dll)	1
	penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik	1
	Mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik (<i>E-Comic</i>)	1
	Memaksimalkan <i>smartphone</i> sebagai media pembelajaran	1
	Ketertarikan dalam menggunakan media <i>E-Comic</i> sebagai media pembelajaran	1
	Media pembelajaran <i>E- Comic</i> diintegrasikan dengan kehidupan sehari-hari	1
	Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran	1
	Siswa lebih setuju jika pembelajaran yang disertai dengan percakapan bergambar lebih menyenangkan	1
	Siswa setuju jika media pembelajaran komik dapat diakses melalui <i>smartphone</i> / digital yang dapat dibuka dimana saja	1
Media pembelajaran dengan menggunakan percakapan bergambar atau komik dapat membantu anda meningkatkan motivasi belajar dan perlu dikembangkan	1	

Sumber: Modifikasi dari Fatimah (Fatimah et al., 2021)

Tabel 2. Kisi-kisi Indikator Kebutuhan Penggunaan *E-Comic* oleh Guru

Aspek	Indikator	Butiran Soal
Kesulitan siswa pada materi kelompok sosial	Media pembelajaran memudahkan dalam memahami materi	1
	Merasa sulit dalam memahami konsep sosiologi	1
	Ketertarikan untuk aktif dalam pembelajaran sosiologi	1
Tersedianya fasilitas dan media yang mendukung	Memiliki media berupa <i>smartphone</i>	1
	Mengetahui tentang media pembelajaran berbasis digital (<i>E-comic</i>)	1
	Ketersediaan fasilitas pembelajaran yang lengkap seperti infokus komputer, dll	1
	Selama pembelajaran, Anda tidak pernah menggunakan fasilitas sekolah (infokus. komputer, dll)	1
Kebutuhan media pembelajaran <i>E-comic</i>	penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik	1
	Mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik (<i>E-comic</i>)	1
	Memaksimalkan <i>smartphone</i> sebagai media pembelajaran	1
	Ketertarikan dalam menggunakan media <i>E-comic</i> sebagai media pembelajaran	1
	Media pembelajaran <i>E- comic</i> diintegrasikan dengan kehidupan sehari-hari	1

Sumber: Modifikasi dari Fatimah (Fatimah et al., 2021)

Kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan terhadap media *e-comic* dianalisis menggunakan skala pengukuran mengacu pada skala Guttman. Skala Guttman ini umumnya dibuat seperti pilihan ganda serta checklist dengan interpretasi penilaian apabila kalimatnya positif, nilainya benar, dan sebaliknya. Interpretasi terhadap hasil angket analisis kebutuhan terhadap media *e-comic* dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Kriteria Persentase Lembar Validasi

Nilai Skala	Penilaian
86-100%	Ya
71-85%	Tidak

Sumber: Winarni (Winarni., 2012)

Selanjutnya, menghitung persentase dari masing-masing pernyataan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase

S = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah nilai ideal dalam item

Setelah dilakukan perhitungan untuk setiap pernyataan, maka dicari nilai rata-rata persentase. Pemberian makna atau pengambilan keputusan tentang kebutuhan guru dan siswa terhadap urgensi media *e-comic* akan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Lembar Angket Kebutuhan Siswa

Rentang Persentase %	Kriteria Kualitatif
80-100%	Sangat Setuju
60-80%	Setuju
40-60%	Kurang Setuju
20-40%	Tidak Setuju
0-20%	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Regita Anesia, dkk (Regita Anesia, Bambang Sri Anggoro, 2018)

Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil angket kebutuhan media pembelajaran *e-comic* oleh siswa dan guru sosiologi. Berdasarkan hasil pengisian angket kebutuhan media *e-comic* terhadap mata pelajaran sosiologi didapatkan gambaran respon siswa dengan 16 pernyataan untuk siswa dan 13 pernyataan untuk guru. Penilaian menggunakan 2 pernyataan, pernyataan 1 ke kategori iya dan pernyataan 2 kategori tidak seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3. Siswa diberikan angket sebagai instrumen penelitian dalam menentukan analisis terhadap kebutuhan akan media pembelajaran *e-comic*. Tujuan analisis dari penelitian ini adalah untuk membuat peneliti mengetahui kebutuhan siswa akan penggunaan media pembelajaran *e-comic* dalam mata pelajaran sosiologi, oleh karenanya dalam penelitian ini peneliti mengembangkan beberapa pertanyaan terkait dengan kebutuhan siswa akan media pembelajaran *e-comic*. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan akan diketahui kebutuhan siswa akan perlunya media pembelajaran *e-comic* khususnya pada mata pelajaran sosiologi dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi yang ada. Responden terdiri dari 35 orang siswa XI dan 2 orang guru sosiologi SMA N 5 Bukittinggi. Berdasarkan instrumen kebutuhan media *e-comic* terdapat tiga komponen yang diperoleh. Ketiga komponen tersebut yaitu aspek kesulitan siswa pada mata pelajaran sosiologi, aspek tersedianya fasilitas yang mendukung dan aspek kebutuhan media pembelajaran *e-comic*. Berikut hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *e-comic* pada Tabel 5 di bawah.

Tabel 5. Respon Siswa Terhadap Kebutuhan Media Pembelajaran E-Comic

Aspek	Pernyataan/Pertanyaan	Keterangan (%)	
		Ya	Tidak
Kesulitan siswa pada mata pelajaran sosiologi	Apakah media pembelajaran memudahkan Anda dalam memahami mata pelajaran sosiologi?	100	0
	Apakah Anda merasa sulit dalam memahami konsep sosiologi?	85,71	14,29
	Apakah Anda tertarik untuk aktif dalam pembelajaran sosiologi?	82,85	17,15
	Rata-rata	89,52	10,48
Tersedianya fasilitas dan media yang mendukung	Apakah Anda memiliki <i>smartphone</i> ?	100	0
	Apakah Anda tahu tentang media pembelajaran berbasis digital (<i>E-comic</i>)?	94,28	5,72
	Apakah di sekolah terdapat fasilitas pembelajaran yang lengkap seperti infokus komputer, dll?	97,14	2,86

	Selama pembelajaran, saya pernah menggunakan fasilitas sekolah (infokus. komputer, dll)?	100	0
	Rata-rata	97,14	2,86
Kebutuhan media pembelajaran E-comic	Apakah guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik (<i>E-comic</i>)?	100	0
	Apakah guru belum pernah membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik?	100	0
	Apakah guru sudah pernah memaksimalkan <i>smartphone</i> sebagai media pembelajaran sosiologi?	100	0
	Apakah Anda tertarik untuk menggunakan media <i>E-comic</i> sebagai media pembelajaran sosiologi?	100	0
	Apakah Anda tertarik jika media pembelajaran diintegrasikan dengan kehidupan sehari-hari?	97,14	2,86
	Saya lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran	97,14	2,86
	Saya lebih setuju jika pembelajaran yang disertai dengan percakapan bergambar lebih menyenangkan	100	0
	Saya setuju jika media pembelajaran komik dapat diakses melalui <i>smartphone</i> /digital yang dapat dibuka dimana saja	100	0
	Media pembelajaran dengan menggunakan percakapan bergambar atau komik dapat membantu anda meningkatkan motivasi belajar dan perlu dikembangkan	100	0
	Rata-rata	99,36	0,64

Sumber: Data Primer (2022)

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh hasil persentase yang paling tinggi yaitu pada aspek kebutuhan media pembelajaran *e-comic* yaitu 99,36% dengan skor maksimal 100%. Sesuai dengan data yang didapatkan maka dalam pembelajaran sosiologi dibutuhkan media pembelajaran *e-comic* untuk menunjang proses pembelajaran. karena 100% siswa setuju dengan pernyataan media pembelajaran dengan menggunakan percakapan bergambar atau komik dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar dan perlu dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *e-comic* menjadi ketertarikan tersendiri bagi siswa khususnya pada siswa kelas XI IPS. Hal tersebut juga didukung dengan data bahwa sebagian besar siswa 35 orang siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sosiologi jika materi tersebut dikaitkan dengan kegiatan dan kehidupan sehari-hari dan siswa sangat setuju jika media komik dapat diakses melalui *smartphone* atau aplikasi digital lainnya. Hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media *e-comic* dapat dilihat pada diagram 1.

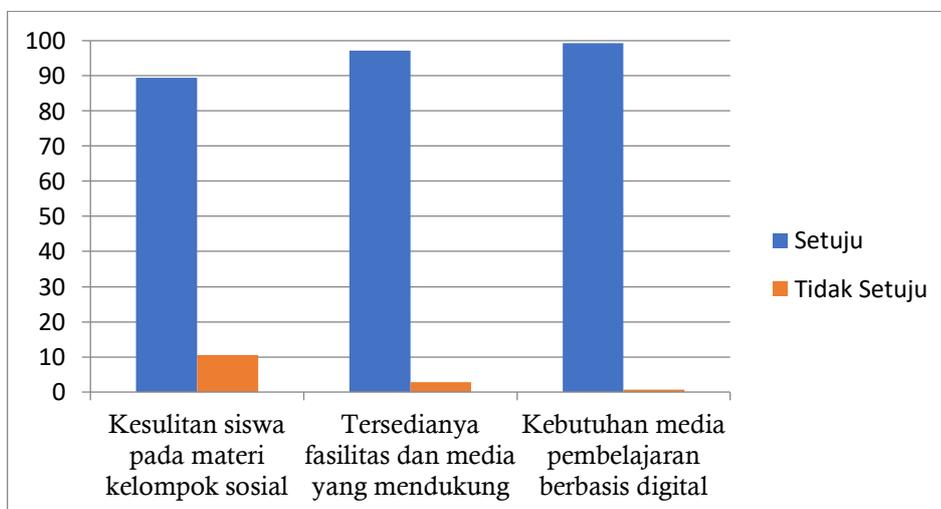


Diagram 1. Respon Siswa Terhadap Kebutuhan Penggunaan Media Pembelajaran *E-Comic*

Analisis angket kebutuhan media pembelajaran *e-comic* juga dilakukan kepada dua orang guru sosiologi di SMAN 5 Bukittinggi. Instrumen kebutuhan penggunaan media *e-comic* terdapat tiga komponen yaitu, aspek kesulitan siswa pada mata pelajaran sosiologi, aspek tersedianya fasilitas yang mendukung dan aspek kebutuhan media pembelajaran *e-comic*. Adapun respon guru terhadap kebutuhan penggunaan media pembelajaran *e-comic* dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Respon Guru Terhadap Kebutuhan Penggunaan Media Pembelajaran *E-Comic*

Aspek	Pernyataan	Keterangan (%)	
		Ya	Tidak
Kesulitan Mahasiswa pada Materi Energi	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif?	100	0
	Apakah Anda merasa sulit dalam mengajarkan konsep sosiologi?	50	50
	Apakah Anda tertarik untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sosiologi?	100	0
Rata-rata		83,33	16,67
Tersedianya fasilitas dan media yang mendukung	Apakah Anda memiliki <i>smartphone</i> ?	100	0
	Apakah Anda tahu tentang media pembelajaran <i>E-comic</i>	50	50
	Apakah di sekolah terdapat fasilitas pembelajaran yang lengkap seperti infokus, komputer, dll?	100	0
	Selama pembelajaran, Anda tidak pernah menggunakan fasilitas sekolah (infokus. komputer, dll)	0	100
Rata-rata		50	50
Kebutuhan media pembelajaran <i>E-comic</i>	Apakah Anda belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik?	100	0
	Apakah Anda belum membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik?	100	0
	Apakah Anda belum pernah memaksimalkan <i>smartphone</i> sebagai media pembelajaran sosiologi?	100	0
	Apakah Anda tertarik untuk menggunakan <i>E-comic</i> sebagai media pembelajaran sosiologi?	100	0
	Apakah Anda tertarik jika media pembelajaran <i>E-comic</i> di integrasikan dengan kehidupan sehari-hari?	100	0
Rata-rata		100	0

Sumber: Data Primer (2022)

Dari tabel 6 diketahui respon guru terhadap kebutuhan media pembelajaran *e-comic* menggunakan tiga aspek. Pada aspek kebutuhan media *e-comic* diperoleh rata-rata 100% pada kategori setuju. Penilaian angket kebutuhan ini terdiri dari dua pernyataan kategori tidak setuju dan sangat setuju. Hasil tabel diatas dapat dilihat pada diagram 2 di bawah ini:

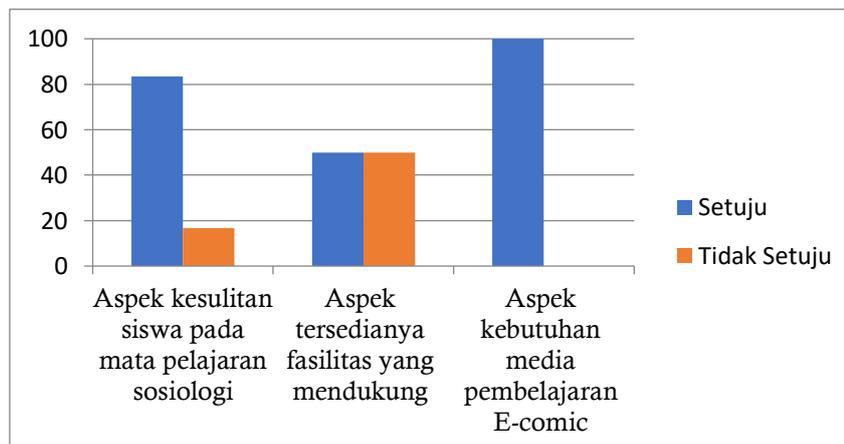


Diagram 2. Respon Guru Terhadap Kebutuhan Penggunaan Media Pembelajaran *E-Comic*

Sesuai dengan diagram 2 diperoleh gambaran hasil terhadap tiga aspek dalam penggunaan media pembelajaran *e-comic*. Berdasarkan hasil angket kebutuhan penggunaan media *e-comic* diketahui pada aspek kesulitan siswa pada mata pelajaran sosiologi diperoleh hasil 83,33%, aspek ketersediaan fasilitas yang mendukung diperoleh hasil 50% dan aspek kebutuhan media pembelajaran *e-comic* diperoleh hasil 100%. Dari hasil ketiga aspek tersebut disimpulkan bahwa guru belum menerapkan media *e-comic* dalam mengatasi kesulitan dalam memahami mata pelajaran sosiologi. Sehingga guru menyetujui penggunaan *e-comic* dalam proses pembelajaran, agar mereka bisa melihat ilustrasi berdasarkan kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat memahaminya.

Pembahasan

Komik berasal dari bahasa Perancis *comique* yang merupakan kata sifat lucu atau kocak. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani, atau *comicos*. Komik adalah suatu wujud kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan sesuai dengan alur cerita yang dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk membagikan hiburan kepada pembaca (Linggi, 2016). Pada tahap awal pengembangan, komik berisi tema-tema yang menyenangkan, namun seiring berjalannya waktu, berbagai tema yang dikembangkan dalam format komik ini berkembang. Konsep awal pengembangan komik dibuat dalam bentuk cerita di media kertas. Seiring dengan perkembangan teknologi, telah berkembang komik digital yang dinilai lebih efisien karena dapat diakses di perangkat seperti handphone.

E-comic adalah komik elektronik yang merupakan versi elektronik dari komik digital. Jika sebuah komik umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisi teks dan gambar, maka sebuah komik elektronik berisi teks dan gambar digital. Teks dan gambar yang ditampilkan mudah dipahami, sehingga materi dan informasi yang disajikan mudah dipahami. Gaya bahasa yang ringan dan gambar yang menarik dari media komik ini digemari oleh remaja. Untuk itu media elektronik komik yang akan dikembangkan ditujukan kepada sasaran pengguna siswa sekolah menengah atas. Jadi media pembelajaran *e-comic* adalah suatu perantara atau penyampai pesan dalam proses pembelajaran yang berisi gambar kartun dan pesan-pesan terhadap suatu materi yang mana media ini berbasis digital, maksudnya pada media *e-comic* ini bisa diakses melalui suatu alat elektronik berupa gadget, laptop dan komputer.

Berdasarkan hasil survei menunjukkan sebanyak 35 orang siswa membutuhkan media pembelajaran *E-comic*. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja, sehingga mereka dapat melaksanakan pembelajaran dengan mudah karena dapat memanfaatkan teknologi untuk keperluan belajarnya (Nella & Sylvia, 2020). Dikarenakan pelajar remaja akhir-akhir ini memiliki kecenderungan banyak menggunakan media elektronik dibandingkan media cetak/ buku (Aeni & Yusupa, 2018). Hasil survei juga menunjukkan bahwa 35 orang siswa kelas XI IPS setuju dengan adanya media *e-comic* dan siswa membutuhkan media yang dapat membantunya dalam memahami materi dengan mudah. Pentingnya media pembelajaran sebagai solusi kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, banyak yang percaya bahwa teknologi adalah solusi dari semua masalah pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan potensi pendidikan, termasuk proses pembelajaran.

Dengan demikian media *e-comic* yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa urgensi bagi siswa dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas sehingga mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan
2. Menarik minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran
3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
4. Mempersamakan pengalaman dan persepsi antara siswa dalam menerima pesan.
5. Penggunaan suatu media yang kreatif dalam suatu proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa (Adittia, 2017).

Menurut Audie pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat mempermudah menyampaikan materi pembelajaran, semakin canggihnya rancangan media pembelajaran maka akan dapat meningkatkan stimulus peserta didik dalam belajar apalagi media yang diterapkan relevan maka dapat mengoptimalkan proses pembelajaran (Audie, 2019). Oleh sebab itu media pembelajaran *e-comic* yang disusun berdasarkan gambar ilustrasi nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari diharapkan dapat membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *E-comic* juga memiliki beberapa urgensi dalam proses pembelajaran bagi guru diantaranya (1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, (2) Mempermudah guru dalam mengefektifkan waktu, (3) Mempermudah guru menyampaikan pesan secara jelas kepada peserta didik.

Kesimpulan

Melihat dari permasalahan' penelitian dan hasil' penelitian yang diperoleh, diketahui dari hasil angket kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, untuk itu E-comic sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses 'pembelajaran. Hal ini disimpulkan berdasarkan' pada kebiasaan siswa serta kebutuhan siswa untuk memahami materi tanpa menghafal. Oleh karena itu pemanfaatan media E-comic' dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh, 99,36% siswa sangat setuju untuk digunakannya media E-comic dalam pembelajaran, dikarenakan 100% siswa menyukai pembelajaran yang disertai dengan percakapan bergambar. Sehingga siswa' dapat belajar dengan cara memahami gambar dan mengaitkannya terhadap pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil angket kebutuhan media pembelajaran E-comic oleh guru, yang didapatkan hasil dengan persentase 100% guru membutuhkan media E-comic dalam proses pembelajaran sosiologi. Dengan demikian media E-comic memiliki urgensi bagi siswa dan guru, sehingga media E-comic harus diterapkan dalam pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran sosiologi agar berjalan secara optimal.

Daftar Rujukan

- Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p43--59>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2019*, 2(1), 586–595.
- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 174–183. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.110>
- Fatimah, S., Mufti, Y., & Mahmudah, U. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Potensi Lokal sebagai Media Pembelajaran Sains. *SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 224–237.
- Fernandes, R et al. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan kebutuhan Peserta didik di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70–80.
- Idrianto, M. (2021). Pengembangan E-Comic Matematika Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP Negeri 5 Palopo. IAIN Palopo.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Linggi, A. D. (2016). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi Untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.
- Nella, S. R., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 227–237. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>
- Regita Anesia, Bambang Sri Anggoro, I. G. (2018). Pengembangan Media Komik berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i2.2774>
- Rohani, I. R. K.-K. S. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. Jakarta: Istron
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Wendhie, P. (2013). Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran Abad 21. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Winarni., S. (2012). Pengembangan Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Pokok Bahasan Kalor Untuk SMA/MA Kelas X. *Inkuri: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(1), 1-10.
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 145–152. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>
-