PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN KOMIK DI KELAS VIII SMP NEGERI 10 PONTIANAK

SKRIPSI

OLEH
AYU CHANDRA KARTIKA
NIM F1261211029

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN KOMIK DI KELAS VIII SMP NEGERI 10 PONTIANAK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

OLEH
AYU CHANDRA KARTIKA
NIM F1261211029

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN KOMIK DI KELAS VIII SMP NEGERI 10 PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada:

AYU CHANDRA KARTIKA
NIM F1261211029

Disetujui oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Okianna, M.Si	Dr. Venny Karolina, M.A.TESOL
NIP 196210231990022001	NIP 198004212005012003

Disahkan
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Ahmad Yani, T, M.Pd
NIP 196604011991021001

Lulus Tanggal:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN KOMIK DI KELAS VIII SMP NEGERI 10 PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada:

AYU CHANDRA KARTIKA
NIM F1261211029

Disctujui oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Okianna, M.S	Dr. Venny Karolina, M.A.TESOL
NIP 196210231990022001	NIP 198004212005012003

Disahkan
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Ahmad Yani, T, M.Pd
NIP 196604011991021001

Lulus Tanggal:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN KOMIK DI KELAS VIII SMP NEGERI 10 PONTIANAK

AYU CHANDRA KARTIKA
NIM F1261211029

Disetujui oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Okianna, M.Si	Dr. Venny Karolina, M.A.TESOL
NIP 196210231990022001	NIP 198004212005012003

Penguji I	Penguji II
Dr. Warneri, M.Si	Sutoyo Budiharto, M.Pd
NIP 196303071990021001	NIP 199109222024061001

Mengetahui

Ketua Program Studi

Hadi Wiyono, M.Pd
NIP 198808232019031018

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN KOMIK DI KELAS VIII SMP NEGERI 10 PONTIANAK

AYU CHANDRA KARTIKA
NIM F1261211029

Disetujui oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Okianna, M.Si	Dr. Venny Karolina, M.A.TESOL
NIP 196210231990022001	NIP 198004212005012003

Penguji I	Penguji II
Dr. Warneri, M.Si	Sutoyo Budiharto, M.Pd
NIP 196303071990021001	NIP 199109222024061001

Mengetahui

Ketua Program Studi

Hadi Wiyono, M.Pd
NIP 198808232019031018

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ayu Chandra Kartika

NIM : F1261211029

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/Pendidikan IPS

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang sya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya tulis saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau memiliki kesamaan dengan skrips lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 19 Januari 2026

Yang membuat pernyataan

Ayu Chandra Kartika

NIM F1261211029

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ayu Chandra Kartika

NIM : F1261211029

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/Pendidikan IPS

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang sya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya tulis saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau memiliki kesamaan dengan skrips lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 19 Januari 2026

Yang membuat pernyataan



Ayu Chandra Kartika

NIM F1261211029

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya antusias peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 10 Pontianak yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, seperti buku cetak (LKS) yang bersifat abstrak dan kurangnya visual. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran IPS menggunakan komik, 2) mengetahui profil kelayakan media yang dikembangkan, dan 3) menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan media komik pada materi proses mobilitas sosial. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan berupa pedoman wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dengan pengolahan data menggunakan skala likert untuk menentukan tingkat kelayakan dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) desain pengembangan media komik berhasil dilaksanakan melalui tahapan model addie secara sistematis, 2) media pembelajaran komik dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli, 3) respon peserta didik terhadap penggunaan media komik berada pada kategori tinggi dengan persentase aspek penerimaan sebesar 90.3%, aspek pemahaman sebesar 87.1%, dan aspek penilaian sebesar 86.2%. Dengan demikian, media pembelajaran IPS menggunakan komik yang dikembangkan terbukti layak digunakan, serta mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran IPS, Komik, Kelas VIII SMP, Proses Mobilitas Sosial

MOTTO

Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan

(QS. Al-Insyirah : 5)

Pencapaian seseorang itu berbeda, langkah dan prosesnya juga berbeda. Lakukanlah yang terbaik di waktu yang ada. Menyia-nyiakan hanya untuk mereka yang menyesal. Bentuk sebaik-baiknya yang diberikan oleh Tuhan. Berjuanglah, berusaha sampai dapat dan berhasil. Tidak ada yang kecil sebenarnya. Kita yang kadang mengecilkan diri.

-0 Mdpl-

Hidup bukanlah perlombaan, hidup adalah kumpulan juang selangkah, dua langkah, tiga langkah, sampai banyak.

-0 Mdpl-

Bagaimana pun arus hidup di dunia perkuliahan, hiduplah sampai pakai toga.

-0 Mdpl-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua saya tercinta Bapak Dedi Herdiyanto dan Ibu Nomi Yunita yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi untuk penulis dalam menyelasaikan skripsi ini. Terima kasih sudah mengantarkan penulis sampai ditempat ini, penulis persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk bapak dan ibu.

Ibu Dr. Okianna, M.Si dan ibu Dr. Venny Karolina, M.A.TESOL terima kasih telah membimbing dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Teman seperjuangan penulis Abel, Devi, dan Epil yang telah menemani penulis dalam suka maupun duka.

Terakhir, untuk diri penulis sendiri Ayu Chandra Kartika, terima kasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga mampu bertahan dan terus melangkah sejauh ini. Terima kasih pada jiwa dan raga yang tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya hingga sekarang. Terima kasih telah percaya pada keraguan dan kelelahan dalam setiap proses ini, meskipun jalannya terasa begitu berat.

Terima kasih atas segala waktu, usaha dan dukungan yang telah diberikan

Akhir kata semoga skripsi ini dapat menjadi wawasan dan manfaat untuk orang lain. Aamiin

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Komik Di Kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak" ini dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini dilaksanakan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Pendidikan Imu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Penulisan skripsi ini, penulis melewati berbagai hambatan dan tantangan yang telah berhasil dilalui. Lantunan doa yang dipanjatkan setiap hari kepada Tuhan Yang Maha Esa, memohon agar selalu menyertai penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan tepat waktu. Disamping banyaknya hambatan dan tantangan yang dahadapi penulis, penulis juga mendapatkan banyak bantuan dan masukan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Yani, T. M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Dr. Imran, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
3. Dr. Okianna, M.Si., selaku dosen pembimbing pertama yang telah membimbing, memberikan arahan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.

4. Dr. Venny Karolina, M.A.TESOL., selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu dan membimbing, memberikan arahan, dan memotivasi dengan baik selama penyusunan skripsi ini.
5. Hadi Wiyono, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univesitas Tanjungpura Pontianak.
6. Hj. Rozani Nofelinda, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 10 Pontianak yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah SMP Negeri 10 Pontianak.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Dedi Herdiyanto dan Ibu Nomy Yunita serta saudara kandung saya Zanifa Dita Kartika yang selalu menjadi sumber semangat bagi penulis serta memberikan kasih sayang, dukungan, doa, motivasi, serta semangat dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga.
9. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan Pendidikan IPS angkatan 2021 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan penulis satu persatu yang telah berjasa memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih ada yang tidak sempurna dan tidak menutup kemungkinan masih terdapat adanya kesalahan dan kekurangan. Penulis mengharapkan adanya saran yang membangun dari berbagai pihak demi mendapatkan kualitas yang baik untuk penyusunan skripsi nantinya.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Pontianak, 19 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN i
ABSTRAK ii
MOTTO iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 8
1. Manfaat Teoritis 8
2. Manfaat Praktis 8
E. Definisi Operasional 9
1. Media Pembelajaran 9
2. Komik 9
3. Pembelajaran IPS 11
F. Spesifikasi Produk 12
BAB II KAJIAN PUSTAKA 13
A. Kajian Teori 13
1. Teori Belajar 13
2. Pengembangan 14
3. Media Pembelajaran 16
4. Komik 20
5. Media Komik Pembelajaran 22
6. Pembelajaran IPS 24
B. Penelitian Relevan 26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 32
A. Desain Penelitian 32

1. Metode Pengembangan..... 32
2. Subjek dan Objek Penelitian..... 35
3. Prosedur Pengembangan..... 35
4. Pengembangan Instrumen..... 38
5. Teknik Analisis Data 42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 50
A. Hasil Penelitian..... 50
1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Komik..... 50
2. Profil Pengembangan Media Pembelajaran Komik..... 74
3. Respon Peserta Didik..... 94
B. Pembahasan 109
1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Komik..... 109
2. Profil Pengembangan Media Pembelajaran Komik..... 113
3. Respon Peserta Didik..... 115
BAB V PENUTUP..... 119
A. Kesimpulan..... 119
1. Desain Media Pembelajaran Komik 119
2. Profil Media Pembelajaran Komik 119
3. Respon Peserta Didik..... 120
B. Saran dan Keterbatasan Penilitian 121
DAFTAR PUSTAKA 122
LAMPIRAN..... 128

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan..... 27
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Komik..... 38
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi Komik 39
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Angket Respon Peserta Didik..... 40
Tabel 3. 4 Skala Likert (Rentang Penilaian Skor)..... 41
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik..... 42
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validasi Angket Respon Peserta Didik 44
Tabel 3. 7 Kategori Skala Psikologi..... 45
Tabel 3. 8 Klasifikasi Kategori Respon Peserta Didik..... 45
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik 47
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Peserta Didik 49
Tabel 4. 1 *Storyboard* Konsep Awal Media Komik 53
Tabel 4. 2 *Storyboard* Konsep Akhir Media Komik..... 60
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Komik 75
Tabel 4. 4 Saran Ahli Media 76
Tabel 4. 5 Tampilan Sebelum Dan Sesudah Perbaikan Media 77
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi Komik..... 80
Tabel 4. 7 Saran Ahli Materi..... 81
Tabel 4. 8 Tampilan Sebelum Dan Sesudah Perbaikan Materi..... 82
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Peserta Didik Terhadap Media Komik..... 91
Tabel 4. 10 Kategori Respon Peserta Didik..... 94
Tabel 4. 11 Penerimaan Peserta Didik Terhadap Media Komik..... 98
Tabel 4. 12 Tingkat Uji Statistik Aspek Penerimaan..... 100
Tabel 4. 13 Statistik Penerimaan Media Komik 101

Tabel 4. 14 Pemahaman Peserta Didik Terhadap Media Komik 103
Tabel 4. 15 Tingkat Uji Statistik Aspek Pemahaman 105
Tabel 4. 16 Statistik Pemahaman Media Komik..... 105
Tabel 4. 17 Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Komik..... 107
Tabel 4. 18 Tingkat Uji Statistik Aspek Penilaian..... 108
Tabel 4. 19 Statistik Penilaian Media Komik 108
Tabel 4. 20 Hasil Wawancara 111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5. 1 Dokumentasi Wawancara Guru 130

Gambar 5. 2 Dokumentasi Wawancara Peserta Didik 130

Gambar 5. 3 *Barcode* Produk Akhir 170

Gambar 5. 4 Kriteria Kevalidan Intrumen 177

Gambar 5. 5 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Media Komik 184

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Panduan Wawancara 128
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara Guru dan Peserta Didik 130
Lampiran 3 Modul Ajar 131
Lampiran 4 Lembar Surat Validasi Ahli 140
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Media 143
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi 152
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Ahli Angket Respon Peserta Didik 161
Lampiran 8 Produk Hasil Akhir Media Pembelajaran Komik 170
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik 171
Lampiran 10 Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Peserta Didik 176
Lampiran 11 Kriteria Kevalidan Instrumen Menurut Aiken V 177
Lampiran 12 Hasil Data Validasi Ahli Media 178
Lampiran 13 Hasil Data Validasi Ahli Materi 179
Lampiran 14 Hasil Data Validasi Ahli Angket Respon Peserta Didik 180
Lampiran 15 Hasil Respon Peserta Didik Berdasarkan Evaluasi 181
Lampiran 16 Hasil Kategori Respon Peserta Didik Melalui SPSS 183
Lampiran 17 Dokumentasi Uji Coba Media Pembelajaran Komik 184
Lampiran 18 Surat Izin Riset Fakultas 185
Lampiran 19 Surat Izin Riset Dinas Pendidikan 186
Lampiran 20 Surat Tugas 187
Lampiran 21 Surat Balasan Penelitian 188
Lampiran 22 SK Pembimbing 189
Lampiran 23 SK *Review* Artikel 190

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai seorang pendidik, kreativitas dalam mengajar sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat perantara atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran yaitu untuk mendorong pikiran, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan bermakna yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Akmal dkk, 2024; Hasan dkk, 2021; Kustyarini dkk, 2020). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar guna menciptakan interaksi yang efektif dan efisien antara guru dan peserta didik (Syahril dkk, 2020). Kemudian media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang menyampaikan materi ajar dari guru kepada peserta didik agar proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami (An, 2020).

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik. Tujuannya untuk mendorong pikiran, perhatian, dan motivasi belajar sehingga mampu

menciptakan interaksi yang efektif dan efisien, serta pengalaman belajar yang menarik dan bermakna yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu proses pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran adalah pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan atas yang mempelajari tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial (Aulia & Wandini, 2023; Susanti & Endayani, 2018). Pembelajaran IPS disusun menjadi beberapa disipilin ilmu sosial yaitu Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi, Ilmu Politik, Ilmu Hukum, Antropologi, Filsafat, Psikologi, dan Humaniora yang bertujuan pendidikan di sekolah (Manik dkk, 2021; Musyarofah dkk, 2021). Berdasarkan belajar IPS, diharapkan peserta didik dapat memperoleh kemampuan berpikir kritis, pemahaman yang luas, dan kemampuan untuk memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan masyarakat (Suraiya dkk, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran di sekolah dasar hingga atas yang membahas peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi terkait masalah sosial dengan menggabungkan berbagai disiplin ilmu. Tujuannya untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dalam kehidupan masyarakat.

Media komik menjadi salah satu dari banyaknya media pembelajaran terutama media pembelajaran visual yang dinilai cocok untuk diterapkan pada pembelajaran IPS dikarena media komik membuat pembelajaran menjadi menarik

dikarenakan visual dari media komik tersebut dapat membantu minat belajar peserta didik. Komik merupakan bentuk seni kartun yang menampilkan karakter dan menceritakan sebuah cerita dalam urutan yang terkait erat dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Salahuddin dkk, 2020). Komik merupakan media visual yang menggabungkan gambar ilustrasi, penokohan, dan balon dialog dalam urutan panel untuk menyampaikan informasi melalui alur cerita dan teks percakapan (Batubara, 2021; Solihah dkk, 2022). Menurut teori dari McCloud, (2001) komik merupakan seni berurutan *(sequential art)* yang bukan hanya gambar lucu, tapi rangkaian visual yang membentuk narasi. Yang dimana memiliki ruang kosong antara panel dan ruang antar panel. Karakter dalam komik sering digambarkan dengan gaya sederhana (ikonik) agar pembaca lebih mudah berhubungan dengan tokoh tersebut. Komik juga memiliki waktu dan gerak yaitu berupa urutan panel, ukuran dan bentuk panel, garis gerak, dan elemen visual seperti *"zoom", "close-up"* maupun *"fade"* Dengan kata lain komik merupakan bentuk seni sejati yang menggabungkan visual, narasi (teks) dan imajinasi.

Keberhasilan komik sebagai media pembelajaran telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil penelitian Salahuddin dkk, (2020) dalam pengembangan media komik digital dengan model pengembangan dari Borg and Gall dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pelajaran IPS dengan skor validasi ahli media 4,05 dan 4,45, dan validasi materi 4,20 dan 4,10. Selanjutnya, penelitian dari Iskandar, (2019) dalam pengembangan media pembelajaran IPS berbasis komik dengan model pengembangan Dick and Carey dinyatakan valid,

praktis, dan efektif dengan persentase validasi ahli media 97,78% dan validasi ahli materi 96,36%. Kemudian penelitian Ariesta & Kusumayati, (2018) dalam pengembangan media komik berbasis masalah dengan model pengembangan Borg and Gall dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar dengan persentase validasi ahli media 85,7%, validasi ahli materi 80,2%, kepraktisan respon peserta didik 84,4%, dan kepraktisan respon guru 86,9%. Penelitian lainnya yaitu Sukmanasa dkk, (2017) dalam pengembangan media pembelajaran komik digital dengan model pengembangan Borg and Gall dinyatakan layak digunakan dengan skor validasi ahli materi dan bahasa dengan skor 3,51, validasi ahli media dengan skor 4,01, dan validasi guru dengan skor 3,65.

Berdasarkan hasil empat penelitian diatas, telah dilakukan penelitian yang sama tentang pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan komik. Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan komik pada penelitian ini dilakukan pada materi tema 2 Kemajemukan Masyarakat Indonesia Sub Materi Proses Mobilitas Sosial. Proses pengembangan media pembelajaran komik pada penelitian ini menggunakan aplikasi *AI ChatGPT* untuk melakukan perubahan foto sehingga berubah menjadi tokoh komik yang diinginkan. Selanjutnya pada aplikasi *Picsart* untuk memperjelas dan ketajaman warna kemudian menggunakan aplikasi *Canva* untuk melakukan tata letak serta memberikan narasi pada komik. Sedangkan dari keempat penelitian itu yaitu penelitian Iskandar, (2019) proses pengembangan media komik yang digunakan pada penelitiannya yaitu menggunakan *Adobe Photoshop CS5* untuk pewarnaan

dan percetakan serta *Adobe Illustrator*. Pengembangan media pembelajaran komik belum pernah dilaksanakan di SMP Negeri 10 Pontianak, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini.

SMP Negeri 10 Pontianak merupakan salah satu sekolah SMP yang terakreditasi "A" yang ada di kota Pontianak dengan segudang prestasi baik itu dibidang akademik maupun non-akademik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS di sekolah tersebut, sumber belajar yang utama dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 10 Pontianak adalah buku cetak berupa LKS. Buku cetak yang digunakan hanya dilengkapi dengan tulisan dan gambar. Buku cetak disajikan dengan materi yang terlau kompleks, yang mengakibatkan materi menjadi abstrak. Gambar pada buku juga tidak menggunakan warna yang cerah sehingga peserta didik kurang tertarik untuk membaca buku. Kemudian penelitian ini dilakukan di kelas VIII dikarenakan didasari pada perkembangan peserta didik berada pada tahap remaja awal, dimana mereka mulai mampu berpikir abstrak tetapi masih membutuhkan bantuan visual untuk memahami konsep yang sifatnya beragam. Oleh karena itu, penggunaan media komik yang memadukan gambar dan cerita dinilai sesuai untuk membantu pemahaman peserta didik. Adapun materi proses mobilitas sosial yang dipilih sebagai materi karena bersifat konseptual dan berkaitan dengan dinamika kehidupan masyarakat sehingga cukup sulit dipahami jika hanya dipaparkan melalui teks dalam buku. Kondisi inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran komik sebagai tambahan untuk menambah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru IPS dan peserta didik SMP Negeri 10 Pontianak.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik dalam pembelajaran IPS dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan. Namun, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengembangkan media komik pada mteri Tema 2 kemajemukan masyarakat Indonesia sub materi proses mobilitas sosial kelas VIII. Selain itu, penelitian sebelumnya belum memanfaatkan teknologi AI dalam proses pembuatan komik serta pengembangan media komik belum pernah dilakukan di SMP Negeri 10 Pontianak. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis AI yang akan diuji kelayakannya melalui validasi ahli dan respon peserta didik. Adapun kelebihan penelitian ini yaitu mengembangkan komik pada materi proses mobilitas sosial kelas VIII secara spesifik, menggunakan teknologi AI chatGPT dalam proses pembuatan tokoh komik, disesuaikan dengan kebutuhan nyata di SMP Negeri 10 Pontianak, serta berfokus pada uji kelayakan melalui validasi ahli dan respon peserta didik.

Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti berharap pembelajaran IPS pada materi tema 2 Kemajemukan Masyarakat Indonesia Sub Materi Proses Mobilitas Sosial di SMP Negeri 10 Pontianak dapat lebih efektif dengan penggunaan media komik. Peneliti juga berharap hasil penelitian ini dapat meningkatkan literasi peserta didik pada materi tema 2 Kemajemukan Masyarakat Indonesia Sub Materi Proses Mobilitas Sosial di SMP Negeri 10 Pontianak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, rumusan masalah pada penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Komik di Kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak" sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan komik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak dengan menggunakan model pengembangan ADDIE?
2. Bagaimana profil pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan komik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS pada materi proses mobilitas sosial?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diteliti maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan desain pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan komik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak dengan model pengembangan ADDIE.
2. Mendeskripsikan profil pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan komik di kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS pada materi proses mobilitas sosial.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan di bidang pendidikan khususnya terkait pengembangan media pembelajaran komik dalam mata pelajaran IPS . Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam mengembangkan pendekatan visual dalam pembelajaran IPS yang berorientasi pada pengalaman belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan infografis dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat memberikan motivasi kepada peserta didik di SMP Negeri 10 Pontianak dalam pembelajaran IPS melalui penyajian materi yang menarik sehingga dapat mempermudah memahami materi dari media komik.

c. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan wawasan kepada guru kelas VIII di SMP Negeri 10 Pontianak mengenai ide baru tentang penggunaan komik sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif agar peserta didik tidak monoton ketika pembelajaran berlangsung.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses belajar mengajar sehingga makna dan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien sehingga penjelasan menjadi konkrit dan terarah (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mendorong perhatian dan minat peserta didik dalam belajar (Arsyad, 2023). Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang diteliti adalah komik.

2. Komik

Komik merupakan bentuk seni kartun yang menampilkan karakter dan menceritakan sebuah cerita dalam urutan yang terkait erat dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Salahuddin dkk, 2020). Sejalan dengan itu Batubara, (2021); Solihah dkk, (2022) komik merupakan media visual yang menggabungkan gambar ilustrasi, penokohan, dan balon dialog dalam urutan panel untuk menyampaikan informasi melalui alur cerita dan teks percakapan.

Putra & Yasa, (2019) mengatakan bahwa komik memiliki empat jenis yaitu:

a. Komik strip

   Komik strip merupakan cerita bergambar yang cuma terdiri beberapa panel yang isinya tetap satu gagasan utuh. Karena gambarnya sedikit biasanya hanya membahas satu hal peristiwa atau isu yang terjadi.

b. Komik buku

   Komik buku merupakan komik yang dikemas menjadi buku dan setiap bukunya berisi cerita yang utuh. Komik buku sering dibuat berseri dan satu judul punya puluhan seri yang terus berlanjut.

c. Komik humor

   Komik humor menyajikan hal-hal lucu yang membuat pembaca tertawa pada saat membacanya. Kelucuannya bisa berupa gambar atau kata-kata.

d. Komik petualangan

   Komik petualangan merupakan komik yang meceritakan aksi yang dilakukan oleh tokoh dalam menghadapi berbagai tantangan dan rintangan yang ada di dalam komik tersebut.

Penelitian ini komik yang digunakan adalah komik buku yang dibuat oleh peneliti dengan menggunakan *Canva* yang terdiri dari cerita yang berurutan dan gambar yang berwarna sesuai dengan mata pelajaran IPS kelas VIII yaitu "Proses Mobilitas Sosial". Komik dibuat dalam bentuk buku dikarenakan mampu menyajikan materi dengan runtut melalui perpaduan teks dan gambar, mudah digunakan dalam belajar sendiri maupun berkelompok. Bentuk buku juga memungkinkan komik dijadikan sebagai bahan bacaan yang tahan lama, dapat digunakan berulang kali, serta mudah di berikan kepada peserta didik.

3. Pembelajaran IPS

Dewan Nasional Standar Kurikulum Bidang Sosial yang tergabung dalam NCSS, (2010) menyatakan bahwa ada sepuluh tema tentang ilmu sosial yang termasuk ke beberapa mata pelajaran ilmu-ilmu sosial meliputi: 1) budaya (Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Antropologi), 2) waktu, kontinuitas, dan perubahan (Sejarah), 3) manusia, tempat, dan lingkungan (Geografi), 4) perkembangan dan identitas individu (Psikologi, Antropologi, dan Sosiologi), 5) individu, kelompok, dan lembaga (Sosiologi, Antropologi, Psikologi, Ilmu Politik, dan Sejarah), 6) kekuasaan, kewenangan, dan tata kelola (Pemerintahan, Sejarah, Kewarganegaraan, Hokum, Politik), 7) produksi, distribusi, dan konsumsi (Ekonomi), 8) ilmu pengetahuan, teknologi, dan masyarakat (Sejarah, Geografi, Ekonomi, Kewarganegaraan, dan Pemerintahan), 9) koneksi global (Geografi, Budaya, Ekonomi, Sejarah, Ilmu Politik, Pemerintahan, dan Teknologi), 10) ideal dan praktik masyarakat (Sejarah, Ilmu Politik, Antropologi Budaya, Studi Global, Pendidikan Terkait Hukum, dan Ilmu Kemanusiaan).

Berdasarkan Kemendikbud, (2022) pembelajaran IPS pada tingkat SMP merupakan gabungan dari berbagai ilmu yaitu geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi. Namun sekarang pembahasan materi pelajaran IPS tidak dilakukan secara terpisah melainkan dijadikan satu sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman dan keterampilan sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Dalam penelitian ini media pembelajaran komik yang akan

dibuat oleh peneliti dengan mengambil tema IPS pada kelas VIII tentang sosiologi khususnya dalam materi “Proses Mobilitas Sosial”.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk berikut disusun untuk memberikan gambaran jelas mengenai karakteristik dan fitur yang dimiliki produk pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan yaitu media pembelajaran komik dengan menggunakan *Canva*.
2. Media pembelajaran komik memuat materi Proses Mobilitas Sosial.
3. Materi yang terdapat pada media pembelajara komik di muat dari buku panduan guru dari Kemendikbud.
4. Media pembelajaran komik memuat konten materi “Proses Mobilitas Sosial” dalam bentuk teks dan gambar.
5. *Layout* yang digunakan yaitu ukuran B5 (17,6 cm x 25 cm atau 176 mm x 250 mm).
6. Bahasa yang digunakan yaitu bahasa Indonesia dan menyesuaikan dengan bahasa komik itu sendiri.
7. Media pembelajaran komik di setiap panel terdiri dari beberapa gambar dalam satu halaman.