

Pengembangan Media E-Komik Informatika Berbantuan Aplikasi *CorelDraw* pada Materi Aplikasi Perkantoran Kelas VII

Popi Diana Sari¹, Nindy Devita Sari², Wardianto³

¹²Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

³Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Nurul Huda, Indonesia

*Email: dianasariPopi@gmail.com, nindyds@unuha.ac.id, wardianto@unuha.ac.id

INFO ARTIKEL:

Kata Kunci:

E-Komik Informatika, CorelDraw, Aplikasi Perkantoran, ADDIE.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi pendahuluan yang menunjukkan adanya kebutuhan media pembelajaran inovatif berbasis digital yang menarik perhatian peserta didik untuk belajar seperti e-komik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran e-komik informatika berbantuan aplikasi *CorelDraw* pada materi Aplikasi Perkantoran di kelas VII SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* model ADDIE dengan angket validasi ahli, dokumentasi, dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-komik Informatika berbantuan *CorelDraw* pada materi Aplikasi Perkantoran kelas VII SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani menggunakan model ADDIE melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk divalidasi oleh ahli media, materi, bahasa, dan praktisi dengan rata-rata kelayakan 84,60% (sangat layak), memiliki tampilan visual yang baik, isi sesuai kompetensi dasar, bahasa komunikatif, serta praktis digunakan sehingga layak menjadi alternatif media pembelajaran Informatika.

Keyword:

Informatics E-Comic, CorelDraw, Office Application, ADDIE

ABSTRACT

This research was motivated by preliminary observations indicating the need for innovative, digital-based learning media that can attract students' interest in learning, such as e-comics. The purpose of this study is to describe the development of Informatics e-comic learning media assisted by the CorelDraw application on the topic of Office Applications for Grade VII students at SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani and to test the feasibility of the developed product. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE model, employing expert validation questionnaires, documentation, and interviews as data collection techniques. The results show that the development of the Informatics e-comic assisted by CorelDraw on the Office Application material for Grade VII students at SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani follows the ADDIE model through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product was validated by media, material, language experts, and practitioners, obtaining an average feasibility score of 84.60% (very feasible). It has a good visual appearance, content aligned with the basic competencies, communicative language, and practical usability, making it a viable alternative learning medium for Informatics.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, khususnya di bidang informatika, telah mengalami kemajuan yang signifikan dan memberikan kontribusi besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran secara konseptual dipahami sebagai seluruh objek atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, serta mempermudah pemahaman materi (Kustandi dan Darmawan, 2022). Batasan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai bentuk alat yang dapat menjembatani komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pendidik ada yang bersifat *by utilization* atau tinggal dimanfaatkan pendidik maupun *by desain* dimana pendidik merancang, membuat, dan mengembangkan bentuk media baru atas inisiatif sendiri sesuai dengan kebutuhan, kemampuan pendidik maupun kebutuhan peserta didik (Rusman, 2022). Kedua jenis media baik yang bersifat *by*

utilization maupun *by desain* memiliki peran penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam era digital saat ini menjadi aspek krusial dalam mendukung transformasi proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Supartini, 2024). Kehadiran teknologi digital seperti aplikasi mobile dan platform pembelajaran memungkinkan proses belajar berlangsung secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja, serta mendorong peserta didik belajar sesuai ritmenya (Dewi, et.al., 2025). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mengintegrasikan media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran kompleks seperti Informatika di jenjang SMP.

Mata pelajaran Informatika merupakan studi yang membahas tentang pengelolaan dan analisis data berbasis digital. Mata pelajaran Informatika merupakan studi yang berfokus pada pengelolaan dan analisis data digital serta memiliki peran strategis dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan era Revolusi Industri 4.0 (Wisnubhadra, 2023). Era ini ditandai oleh integrasi sistem fisik dan digital melalui teknologi seperti *Internet of Things* (IoT), robotika, dan kecerdasan buatan, yang menuntut literasi digital dan keterampilan teknologi tingkat lanjut. Oleh karena itu, pembelajaran Informatika memberikan kontribusi penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan menggunakan perangkat TIK untuk menganalisis data, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi masa kini.

Pendidik dalam menghadapi kompleksitas konten pada mata pelajaran Informatika dituntut untuk mengoptimalkan seluruh sumber daya pendidikan, termasuk pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan kemudahan peserta didik dalam memahami materi (Rahma dan Nurhayati, 2021). Oleh karena itu, pendidik perlu bersikap kreatif dan inovatif dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik guna mendukung pembelajaran Informatika.

Inovasi dan kreativitas dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum mendapatkan perhatian optimal dari pendidik, sebagaimana terpantau dalam pembelajaran Informatika di SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani, Kecamatan Lempuing, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan. Berdasarkan hasil observasi prapenelitian yang dilaksanakan pada 9 sampai 12 Desember 2024, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada media sederhana seperti gambar, sehingga kurang variatif dan menyebabkan rendahnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan pendidik Informatika kelas VII yang menyatakan bahwa penggunaan media selama pembelajaran sangat jarang dan terbatas pada media gambar cetak serta peta konsep, tanpa pemanfaatan media berbasis teknologi seperti komputer, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran Informatika menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama terkait aplikasi perkantoran, karena banyaknya konsep yang harus dihafal dan dipahami. Hal ini diperkuat oleh pernyataan salah seorang peserta didik kelas VII, Tia Fajaresti yang mengungkapkan bahwa pembelajaran hanya berfokus pada penugasan membaca buku, pemberian penjelasan lisan, dan sesi tanya jawab tanpa didukung penggunaan media komputer. Minimnya pemanfaatan media berbasis teknologi dalam penyampaian materi menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan sulit dipahami oleh peserta didik.

Uraian permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran melalui pengembangan media yang relevan untuk mendukung proses belajar mata pelajaran Informatika. Salah satu alternatif inovatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam bentuk e-komik. Media e-komik merupakan bentuk komik digital yang dikembangkan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui kombinasi teks dan visual secara interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik (Nurhayati dan Marlina, 2023). E-komik dapat dirancang dengan memanfaatkan teknologi digital, seperti *gadget* atau *smartphone*, melalui berbagai aplikasi, salah satunya adalah *CorelDraw*.

Aplikasi *CorelDraw* sendiri merupakan aplikasi yang memiliki *tools* untuk membuat gambar vektor, ilustrasi, memberi efek, memodifikasi gambar bitmap, serta mengkreasikan teks. *CorelDraw* merupakan aplikasi desain grafis berbasis vektor yang dilengkapi berbagai fitur untuk membuat

ilustrasi, memodifikasi gambar bitmap, mengolah teks, serta menghasilkan desain visual seperti spanduk, poster, dan media promosi digital lainnya (Nisa, et.al., 2024). Keunggulan utama *CorelDraw* terletak pada kemampuannya menghasilkan desain vektor yang tidak terpengaruh oleh resolusi, sehingga tetap tajam saat diperbesar atau diperkecil. Berdasarkan keunggulan tersebut, *CorelDraw* dipilih sebagai alat bantu dalam pengembangan media e-komik, khususnya untuk proses perancangan visual dan ilustrasi komik secara digital.

Penelitian terkait pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran telah banyak dilakukan, salah satunya oleh Khotimah, et.al. (2021), yang menunjukkan bahwa e-komik berbasis Android dinyatakan valid, praktis, serta mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Khotimah, et.al., 2021). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan e-komik sebagai media pembelajaran. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan model pengembangan ADDIE, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan model 4-D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran) serta pada pemanfaatan aplikasi *CorelDraw* dalam proses desain, bukan berbasis Android. Perbedaan tersebut diperkirakan akan memberikan variasi dalam desain dan kualitas visual e-komik yang dihasilkan.

Alasan pengembangan media e-komik pada materi Aplikasi Perkantoran adalah e-komik memiliki keterkaitan erat dengan pembelajaran materi Aplikasi Perkantoran, karena materi ini sering dianggap abstrak oleh peserta didik misalnya dalam memahami fungsi menu, ikon, dan langkah-langkah penggunaan perangkat lunak pengolah kata, lembar kerja, maupun presentasi. Melalui e-komik, konsep-konsep tersebut dapat divisualisasikan dalam bentuk cerita bergambar yang menghadirkan karakter, dialog, dan situasi nyata penggunaan aplikasi perkantoran. E-komik menyajikan alur cerita yang mengilustrasikan proses penggunaan perangkat lunak, seperti mengetik dokumen, mengatur format, membuat tabel, atau menyiapkan slide presentasi. Penyajian dalam bentuk visual naratif dengan balon kata dan ilustrasi interaktif memudahkan peserta didik memahami langkah-langkah penggunaan aplikasi perkantoran secara bertahap, menyenangkan, dan tidak monoton. Dengan demikian, e-komik berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu menjembatani antara teori dan praktik, sekaligus meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman peserta didik terhadap materi Aplikasi Perkantoran. Oleh karena itu, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul ***"Pengembangan Media E-Komik Informatika Berbantuan Aplikasi CorelDraw pada Materi Aplikasi Perkantoran Kelas VII di SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani"***.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran e-komik berbantuan *CorelDraw* pada mata pelajaran Informatika materi Aplikasi Perkantoran untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs. Pengembangan media dilakukan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Setiap tahap memungkinkan revisi sehingga produk yang dihasilkan bersifat valid, praktis, dan efektif. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Tahap desain dan pengembangan meliputi perancangan serta pembuatan media e-komik. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media, sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk menilai dan menyempurnakan produk.

Subjek penelitian terdiri atas ahli dan subjek uji coba. Subjek ahli meliputi 2 ahli media, 1 ahli materi, 1 ahli praktisi, dan 1 ahli bahasa, sedangkan subjek uji coba adalah peserta didik kelas VII SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani tahun pelajaran 2025/2026.

Data penelitian diperoleh melalui angket validasi ahli, wawancara, dan dokumentasi. Angket menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan media. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan teknik perhitungan persentase untuk menentukan tingkat kevalidan media. Hasil analisis digunakan sebagai dasar penentuan revisi atau penyempurnaan media e-komik yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan paparan data-data yang diperoleh selama kegiatan penelitian. Uraian data hasil penelitian dijadikan sebagai dasar dalam melakukan analisis untuk menjawab rumusan masalah. Hasil penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a) Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Informatika Berbantuan Aplikasi *CorelDraw*

Pengembangan media pembelajaran e-komik Informatika berbantuan aplikasi *CorelDraw* menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan Robert Maribe Branch. Model ini dipilih karena memungkinkan revisi pada setiap tahap sehingga menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Tahapan model ADDIE terdapat revisi pada setiap tahapannya, sehingga model ADDIE cocok digunakan untuk pengembangan media pembelajaran agar menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Tahapan model pengembangan ADDIE yang di adaptasi Branch dalam penelitian ini adalah:

1) *Analyze*

Peneliti pada kegiatan analisis melakukan berbagai kegiatan untuk memperoleh permasalahan dalam pembelajaran yaitu dengan melakukan wawancara bersama pendidik dan observasi langsung. Wawancara pendahuluan dilaksanakan bersama pendidik mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani yaitu Ibu Indah Tri Lestari, S.Pd. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui praktek pembelajaran Informatika dan ketersediaan media pembelajaran di SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani dan berbagai permasalahan terkait dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Wawancara pendahuluan dengan pendidik Informatika kelas VII menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas pada media cetak sederhana. Media berbasis teknologi, termasuk komputer, belum dimanfaatkan sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta kesulitan peserta didik dalam memahami materi aplikasi perkantoran.

Kegiatan observasi dilaksanakan melalui kegiatan pengamatan langsung dengan fokus pada pemanfaatan media pada kegiatan pembelajaran Informatika di kelas di VII di SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani untuk menganalisis kebutuhan akan media pembelajaran. Analisis kebutuhan tersebut menegaskan perlunya inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang mampu menggabungkan aspek visual, interaktif, dan kontekstual. Media e-komik berbantuan aplikasi *CorelDraw* dipandang relevan karena dapat menyajikan materi Informatika secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, serta elemen interaktif seperti tautan video dan QR Code. Dengan karakteristik tersebut, e-komik diharapkan mampu meningkatkan motivasi, memudahkan pemahaman materi aplikasi perkantoran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik kelas VII SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani.

2) *Design*

Peneliti pada tahap desain menyusun rancangan awal media e-komik yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Rancangan ini mencakup penentuan kompetensi dasar, penyusunan materi, perancangan alur cerita, penentuan karakter, hingga tata letak visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Proses desain dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar Informatika.

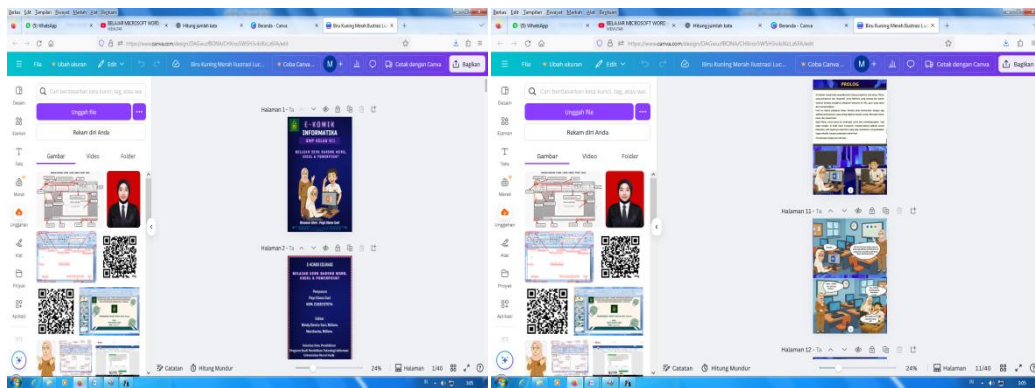
Tahap desain menghasilkan rancangan awal media e-komik berbantuan *CorelDraw* yang disusun secara sistematis mulai dari penentuan konten materi, penyusunan kerangka isi, perancangan *storyboard*, desain tokoh serta latar, hingga penyusunan instrumen penilaian kelayakan. Seluruh kegiatan dilakukan dengan mengacu pada kurikulum merdeka, karakteristik peserta didik SMP, serta

kebutuhan pembelajaran Informatika agar media yang dikembangkan relevan dan kontekstual. Rancangan ini memastikan bahwa e-komik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki alur pembelajaran yang runtut, bahasa yang komunikatif, serta dapat diuji kelayakannya melalui instrumen yang tepat. Dengan demikian, tahap desain memberikan fondasi yang kuat untuk menghasilkan produk e-komik yang efektif, praktis, dan sesuai tujuan pembelajaran.

3) Develop

Peneliti pada tahap *develop* atau pengembangan merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap *design* menjadi produk awal atau *prototype* e-komik berbantuan *CorelDraw* untuk mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani.

Tahap pengembangan e-komik yang telah terdesain karakter tokohnya pada *CorelDraw* kemudian diimport pada aplikasi Canva. Canva berperan sebagai platform penggabungan dan penyusunan akhir elemen visual dalam pembuatan e-komik. Fungsi Canva dalam proses ini adalah untuk mengimpor gambar-gambar yang telah dimanipulasi dan didesain di *CorelDraw*, kemudian menyusunnya secara terstruktur menjadi panel-panel komik yang utuh. Selain itu, Canva memfasilitasi penambahan berbagai komponen pendukung seperti latar belakang atau *background*, balon kata, serta elemen grafis lain yang memperkaya tampilan visual dan narasi komik. Dengan demikian, Canva tidak digunakan untuk membuat desain karakter awal, melainkan sebagai media integrasi dan penyempurnaan visual, sehingga seluruh elemen dapat tersusun rapi dan siap dipublikasikan sebagai e-komik lengkap. Pemanfaatan aplikasi Canva pada penelitian ini dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 1. Visual Produk E-Komik

Tahap mengembangkan produk awal berhasil mewujudkan rancangan desain menjadi media e-komik berbantuan *CorelDraw* yang siap divalidasi. Produk awal telah memuat materi aplikasi perkantoran, alur cerita, tokoh, serta fitur interaktif berupa QR Code video dan latihan *Quizizz*. Hasil pengembangan ini menjadi dasar penting sebelum dilakukan validasi ahli dan uji coba terbatas. Validasi ahli dilakukan untuk memastikan media e-komik yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, bahasa, dan kebermanfaatan dalam pembelajaran. Tahap validasi produk juga dilaksanakan berbagai revisi terhadap produk sesuai dengan berbagai saran ahli sebagaimana tersaji pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Saran dan Komentar Validator

No	Nama	Saran/Komentar
1	Uli Rizki, M.Kom.	1. HKI dihilangkan, cukup dibuat oleh... 2. Materi yang penting di Bold 3. Warna beground halaman diganti menjadi putih 4. Gambar ketika penjelasan materi, fokuskan pada gambar pendidiknnya saja dengan gambar <i>close up</i> 5. Setiap <i>scene</i> gambarnya dibedakan 6. Tambahkan satu <i>scane</i> menu untuk mengubah warna pada <i>word</i> 7. Tambahkan keterangan yang dikemas dalam video 8. Buat gambar lembar kerja powerpoin yang besar

No	Nama	Saran/Komentar
		9. Instrumen tes jangan dimasukkan dalam komik namun gunakan aplikasi seperti Quizizz ataupun Kahoot 10. Foto dari penulis gunakan foto asli yang dilengkapi dengan tautan media sosial yang dimiliki dan hilangkan nama orang tua dari penulis 11. Ubah warna beground ringkasan materi sesuai dengan warna Ms. Word, Excel, dan PowerPoint
2	Fitria Apriani, M.Kom	1. Benarkan penulisan yang <i>typo</i> Desain untuk capaian kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran dipercantik
3	Pamuji Muhammad Jakak, M.Kom.	Produk telah bagus Masukkan produk dalam web
4	Syaiful Anam, M.Pd.	Benahi penulisan yang masih <i>typo</i> Buat penjelasan yang penting beda ukuran atau di tebakkan
5	Indah Tri Lestari, S.Pd.	Berikan ringkasan setiap akhir pembahasn dari <i>Ms. Word, Excel, dan PowerPoint</i> Sudah sangat layak digunakan

Berdasarkan uraian sebagaimana tersebut dapat disintesis bahwa tahap validasi produk e-komik berbantuan *CorelDraw* direvisi kembali secara menyeluruh berdasarkan hasil implementasi dan masukan dari berbagai pihak. Perbaikan dilakukan pada isi materi serta tampilan visual untuk memastikan keterbacaan dan keefektifan media pembelajaran. Tahap ini menghasilkan versi akhir e-komik berbantuan *CorelDraw* yang siap digunakan secara operasional dalam pembelajaran Informatika di tingkat SMP. Selain itu, e-komik ini dirancang agar dapat menarik minat belajar peserta didik melalui ilustrasi yang interaktif dan narasi yang mudah dipahami. Penggunaan media ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam memahami konsep-konsep Informatika secara lebih menyenangkan.

4) Implementasi

Produk yang telah direvisi diujicobakan pada kondisi kelas yang sebenarnya, melibatkan peserta didik dengan jumlah subjek sebanyak 30 orang untuk mendapatkan gambaran lebih menyeluruh terkait kinerja produk dalam konteks yang beragam. Tahap implementasi merupakan proses penerapan media pembelajaran e-komik berbantuan aplikasi *CorelDraw* yang telah melalui tahap pengembangan dan validasi, ke dalam kegiatan pembelajaran nyata di kelas. Pelaksanaan pembelajaran melibatkan beberapa peserta didik dari kelas berbeda dengan latar yang bervariasi, memberikan gambaran menyeluruh tentang kepraktisan dan dampak produk. Hasil evaluasi menunjukkan respon positif terhadap kemudahan akses dan keterlibatan peserta didik dalam proyek. Temuan ini menjadi dasar bahwa e-komik berbantuan aplikasi *CorelDraw* layak digunakan secara luas untuk mendukung pembelajaran Informatika pada materi Aplikasi Perkantoran.

5) Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran e-komik berbantuan aplikasi *CorelDraw* menggunakan Canva yang telah diimplementasikan pada pembelajaran Informatika kelas VII SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani. Tahap evaluasi pada pengembangan media pembelajaran e-komik berbantuan aplikasi *CorelDraw* dilaksanakan untuk memastikan efektivitas, kelayakan, dan kualitas produk setelah melalui proses implementasi di kelas VII SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani. Evaluasi dilakukan secara formatif, yaitu dengan mengumpulkan masukan dari para ahli dan praktisi untuk melakukan revisi sesuai standar kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan audio visual, serta secara sumatif dengan menganalisis efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran Informatika. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan, menarik, dan mampu membantu pemahaman konsep peserta didik. Dari evaluasi ini juga disusun rekomendasi perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, termasuk potensi penerapan pada materi maupun jenjang lain agar manfaat media dapat diperluas.

b) Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran E-Komik

Setelah produk yang dikembangkan selesai disusun dan dilakukan berbagai perbaikan sesuai dengan saran validator, peneliti melakukan analisis terhadap hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Analisis dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan media yang telah dikembangkan serta dijadikan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan pada tahap selanjutnya. Kegiatan analisis hasil validasi ahli dilakukan dengan mentabulasikan hasil dari angket validasi yang telah diisi oleh para validator untuk dilakukan perhitungan menggunakan statistik sederhana. Pengujian kelayakan dari produk oleh para ahli yang dihasilkan secara terperinci tersaji pada lampiran 5 dengan rekapitulasi hasil tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Ahli	Nama Ahli	Skor	Mean	%	Interpretasi
Media	Uli Rizki, M.Kom.	76	3,8	76,00	Layak
	Fitria Apriani, M.Kom	71	3,55	71,00	Layak
Materi	Pamuji M. Jakak, M.Kom.	96	4,8	96,00	Sangat Layak
Bahasa	Syaiful Anam, M.Pd.	67	4,7	89,33	Sangat Layak
Praktisi	Indah Tri Lestari, S.Pd.	68	4,53	90,67	Sangat Layak
Rata-rata				84,60%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli sebagaimana pada tabel 4.3 diketahui bahwa media pembelajaran e-komik berbantuan aplikasi *CorelDraw* dinilai layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Informatika. Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai aspek desain, keterbacaan, serta interaktivitas dari e-komik. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 76 dari validator pertama dengan kategori *layak*, serta skor 71 dari validator kedua dengan kategori *layak*. Secara keseluruhan, ahli media menilai tampilan visual, konsistensi layout, dan integrasi elemen multimedia sudah cukup baik, meskipun masih ada masukan agar beberapa tampilan lebih variatif dan penempatan teks lebih seimbang. Hal ini menjadi bahan perbaikan agar media lebih menarik serta memudahkan peserta didik dalam memahami isi.

Validasi oleh ahli materi berfokus pada kesesuaian konten dengan capaian pembelajaran, ketepatan materi, serta keterpaduan dengan kurikulum merdeka. Hasil validasi menunjukkan skor yang sangat tinggi, yaitu 96 dengan kategori *sangat layak*. Penilaian ini mengindikasikan bahwa materi yang disajikan dalam e-komik telah sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran pada bab aplikasi perkantoran. Ahli materi memberikan apresiasi terhadap urutan penyajian materi yang sistematis dan mudah dipahami peserta didik, meskipun masih menyarankan adanya penguatan contoh kontekstual yang lebih dekat dengan aktivitas keseharian peserta didik.

Validasi oleh ahli bahasa bertujuan memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam e-komik komunikatif, tepat, serta sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik SMP. Hasil penilaian menunjukkan skor sebesar 89,33% dengan kategori *sangat layak*. Ahli bahasa menilai bahwa penggunaan kalimat dalam e-komik relatif sederhana, lugas, dan mudah dipahami, sehingga mampu membantu peserta didik memahami materi tanpa merasa terbebani. Meski demikian, disarankan agar beberapa istilah teknis disertai penjelasan singkat atau glosarium agar keterpahaman peserta didik lebih maksimal.

Validasi praktisi dilakukan oleh pendidik yang berperan langsung dalam proses pembelajaran untuk menilai aspek kepraktisan dan kemudahan penggunaan media. Hasil validasi menunjukkan skor sebesar 90,67% dengan kategori *sangat layak*. Praktisi menilai e-komik ini praktis digunakan di kelas karena penyajiannya ringkas, alurnya sistematis, serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, integrasi kode QR untuk menonton video pembelajaran dinilai sebagai inovasi yang relevan dengan kebiasaan digital peserta didik. Praktisi memberikan masukan agar durasi penggunaan media disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran agar lebih efektif.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan temuan hasil observasi prapenelitian yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Informatika untuk kelas VII SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani. Analisis kebutuhan tersebut menegaskan perlunya

inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang mampu menggabungkan aspek visual, interaktif, dan kontekstual. Media e-komik berbantuan aplikasi *CorelDraw* dipandang relevan karena dapat menyajikan materi Informatika secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, serta elemen interaktif seperti tautan video dan QR Code. Penelitian dilaksanakan menggunakan metode *research and development* model ADDIE. Data-data yang dibutuhkan pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan angket validasi ahli, dokumentasi, dan wawancara. Data terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif deskriptif untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan. Hasil dari analisis terhadap seluruh data hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a) Prosedur Pengembangan Produk E-Komik Berbantuan Aplikasi *CorelDraw*

Pengembangan media pembelajaran e-komik berbantuan aplikasi *CorelDraw* pada materi aplikasi perkantoran di kelas VII SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani dilaksanakan dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa media pembelajaran yang tersedia masih terbatas pada media cetak sederhana, sehingga peserta didik cenderung kurang termotivasi dan kesulitan memahami materi aplikasi perkantoran. Tahap desain menghasilkan rancangan e-komik berupa konten materi, kerangka isi, storyboard, desain tokoh, latar, serta instrumen penilaian kelayakan. Tahap pengembangan menghasilkan prototype e-komik yang telah divalidasi oleh para ahli dengan hasil revisi sesuai saran validator. Tahap implementasi menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran dengan respon positif dari peserta didik, sementara tahap evaluasi memperkuat temuan bahwa e-komik berbantuan *CorelDraw* layak, menarik, serta efektif mendukung pembelajaran Informatika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-komik yang dikembangkan memiliki keunggulan pada aspek visual, interaktivitas, dan relevansi isi dengan kebutuhan peserta didik. Integrasi fitur QR Code, video pembelajaran, serta latihan berbasis Quizizz menjadikan e-komik lebih interaktif dibanding media konvensional. Validasi ahli materi, media, bahasa, dan praktisi menghasilkan penilaian kelayakan dengan rata-rata 84,60% yang termasuk kategori sangat layak. Produk ini dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik pada materi aplikasi perkantoran. Implementasi di kelas menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif, tertarik, serta terbantu dalam memahami konsep dasar *Microsoft Word*, *Excel*, dan *PowerPoint*. Dengan demikian, e-komik berbantuan *CorelDraw* dapat diposisikan sebagai alternatif media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Temuan penelitian ini menguatkan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Keterbatasan media cetak dan metode ceramah yang sebelumnya mendominasi pembelajaran Informatika dapat diatasi dengan pemanfaatan e-komik berbantuan *CorelDraw*. Media ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menekankan keterlibatan peserta didik, serta menghubungkan teori dengan praktik. Dampak positif yang diperoleh menunjukkan bahwa inovasi media berbasis teknologi mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang monoton, meningkatkan kualitas interaksi kelas, dan mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Habibati, Hasan, dan Fitri (2019), serta Wulandari dan Trimurtini (2023) yang sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *CorelDraw* maupun e-komik. Persamaannya terletak pada tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media inovatif. Perbedaan yang menjadi kebaruan penelitian ini adalah produk yang dikembangkan berupa e-komik berbantuan *CorelDraw* dengan model ADDIE pada mata pelajaran Informatika, sementara penelitian sebelumnya berfokus pada buletin, papan Napier, atau e-komik menggunakan aplikasi lain seperti Flipbook dan Canva. Hal ini menunjukkan adanya kontribusi penelitian pada ranah inovasi produk dengan mengombinasikan e-komik dan aplikasi *CorelDraw*. Relevansi juga terlihat pada penelitian Khotimah et al. (2021), Sedana et al. (2022), Noverita et al. (2023), serta Hanifah dan Muslikah (2022) yang mengembangkan e-komik dengan model pengembangan ADDIE maupun 4D. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan konsistensi bahwa e-komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan aplikasi *CorelDraw* yang belum banyak digunakan dalam pengembangan e-komik.

b) Kelayakan Produk E-Komik Berbantuan Aplikasi *CorelDraw* untuk Diterapkan pada Mata Pelajaran Informatika

Media pembelajaran e-komik berbantuan aplikasi *CorelDraw* yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase kelayakan 84,60% dengan kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli media, materi, bahasa, dan praktisi. Penilaian ahli media menunjukkan skor 76% dan 71% dengan interpretasi layak, meskipun disarankan adanya variasi tampilan serta keseimbangan penempatan teks agar lebih menarik dan mudah dipahami. Validasi ahli materi memperoleh skor 96% dengan kategori sangat layak, menegaskan bahwa isi e-komik telah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran, meskipun masih diperlukan contoh kontekstual yang lebih dekat dengan keseharian peserta didik.

Validasi ahli bahasa memperoleh skor 89,33% dengan kategori sangat layak, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik SMP, meski disarankan tambahan glosarium untuk istilah teknis. Validasi praktisi memperoleh skor 90,67% dengan kategori sangat layak, menilai e-komik praktis digunakan dalam pembelajaran karena alurnya sistematis, mampu meningkatkan motivasi belajar, serta inovatif dengan integrasi kode QR menuju video pembelajaran yang sesuai dengan kebiasaan digital siswa. Hasil ini menegaskan bahwa e-komik berbantuan *CorelDraw* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Informatika.

Hasil penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian Habibati, Hasan, dan Fitri (2019), Wulandari dan Trimurtini (2023), Malik dan Ginanjar (2023), serta Yustina (2023). Penelitian Habibati, Hasan, dan Fitri mengembangkan media buletin berbantuan *CorelDraw*, sedangkan penelitian ini mengembangkan e-komik berbantuan *CorelDraw*. Pembaruan terletak pada jenis produk yang dihasilkan. Penelitian Wulandari dan Trimurtini mengembangkan papan Napier berbantuan *CorelDraw* menggunakan model Borg and Gall, sementara penelitian ini mengembangkan e-komik dengan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan aplikasi *CorelDraw*. Penelitian Yustina mengembangkan e-komik menggunakan aplikasi Canva sebagai bahan ajar, sementara penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *CorelDraw*.

Relevansi hasil penelitian juga ditemukan pada penelitian Khotimah et al. (2021), Sedana et al. (2022), Noverita et al. (2023), serta Hanifah dan Muslikhah (2022). Penelitian Khotimah et al. mengembangkan e-komik berbasis Android menggunakan model 4D, sedangkan penelitian ini mengembangkan e-komik berbantuan *CorelDraw* menggunakan model ADDIE. Penelitian Sedana et al. mengembangkan e-komik menggunakan aplikasi ComicsMaker.ai, sementara penelitian ini menggunakan *CorelDraw*. Penelitian Noverita et al. mengembangkan komik manual berbasis kearifan lokal, sedangkan penelitian ini menghasilkan e-komik digital. Penelitian Hanifah dan Muslikhah mengembangkan e-komik dengan aplikasi Flipbook, sementara penelitian ini menggunakan *CorelDraw*. Kebaruan penelitian terletak pada pemanfaatan aplikasi *CorelDraw* dalam pengembangan e-komik pada materi aplikasi perkantoran, sehingga memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian data hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dirumuskan simpulan sesuai rumusan masalah sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan e-komik Informatika berbantuan *CorelDraw* pada materi Aplikasi Perkantoran di kelas VII SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani menggunakan model ADDIE melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Analisis menyoroti keterbatasan media cetak sederhana, desain menghasilkan rancangan konten dan *storyboard*, pengembangan melahirkan prototipe yang divalidasi ahli dengan kategori sangat layak, implementasi menunjukkan respon positif peserta didik dan evaluasi dilakukan untuk penyempurnaan produk sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Informatika.
2. Tingkat kelayakan media pembelajaran e-komik Informatika berbantuan aplikasi *CorelDraw* pada materi Aplikasi Perkantoran di kelas VII SMP Sinar Pembangunan 1 Cahyatani tergolong sangat layak dengan rata-rata persentase 84,60%. Hasil validasi menunjukkan skor 76% dan 71% dari ahli

media, 96% dari ahli materi, 89,33% dari ahli bahasa, serta 90,67% dari praktisi. Penilaian tersebut menegaskan bahwa e-komik memiliki tampilan visual dan integrasi multimedia yang baik, isi materi sesuai dengan kompetensi dasar, bahasa sederhana dan komunikatif, serta praktis digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2019). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. Londong: Springer Science.
- Dewi, et.al. (2025). Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 7 (1), 38-43.
- Khotimah, et.al. (2021). Pengembangan E-comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2 (1), 49 - 58.
- Kustandi dan Darmawan. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyatiningsih, E. (2022). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nisa, et.al. (2024). Pemanfaatan Coreldraw untuk Menunjang Kreativitas Mahasiswa dalam Kegiatan Pembelajaran Mandiri. *Journal of Instructional Technology*, 5 (1), 104-116.
- Nurhayati dan Marlina. (2023). Pengembangan Media E-Komik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11 (2), 115-125.
- Rahma dan Nurhayati. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 2 (1), 38 - 41.
- Rusman. (2022). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Setyorini, P. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supartini, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *JPPI: Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 18 (1), 277-293.
- Wisnubhadra, I. (2023). *Buku Panduan Guru Informatika Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.