



Visualisasi Proses Interaksi Sosial: Rancangan Media Komik Strip Untuk Pembelajaran IPS Kelas VII SMP

Muhammad Kafiyuddin¹, Dany Miftah M. Nur²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, Indonesia

E-mail: kafiyuddin@ms.iainkudus.ac.id, dany@uinsuku.ac.id

Article Info

Article history:

Received November 08, 2025

Revised November 21, 2025

Accepted November 25, 2025

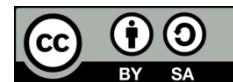
Keywords:

Visual Communication, Comic Strips, Social Interaction, Social Studies Learning, Learning Media.

ABSTRACT

This study aims to design innovative learning media to overcome students' difficulties in understanding the abstract concept of social interaction in Social Studies (IPS) for seventh grade junior high school students. Document analysis of the Independent Curriculum IPS textbook revealed the main problems in the form of the dominance of verbal explanations, minimal process visualization, and a lack of contextual examples. As a solution, a media package of the "Daily Drama" Comic Strip Series was designed that presents contextual and empathetic narratives about forms of social interaction. This design is based on Dual Coding Theory (Paivio) and Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer) to maximize understanding and minimize cognitive load. This article concludes that a systematic and creative visual approach is a key component to transforming IPS learning into an immersive, engaging, and relevant experience for Generation Z students.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 08, 2025

Revised November 21, 2025

Accepted November 25, 2025

Keywords:

Komunikasi Visual, Komik Strip, Interaksi Sosial, Pembelajaran IPS, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran inovatif guna mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak interaksi sosial pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII SMP. Analisis dokumen terhadap buku teks IPS Kurikulum Merdeka mengungkapkan masalah utama berupa dominasi penjelasan verbal, minimnya visualisasi proses, dan kurangnya kontekstualitas contoh. Sebagai solusi, dirancang paket media Seri Komik Strip "Drama Sehari-hari" yang menyajikan narasi kontekstual dan empatik tentang bentuk-bentuk interaksi sosial. Rancangan ini berlandaskan pada Dual Coding Theory (Paivio) dan Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer) untuk memaksimalkan pemahaman dan meminimalkan beban kognitif. Artikel ini menyimpulkan bahwa pendekatan visual yang sistematis dan kreatif merupakan komponen kunci untuk mentransformasi pembelajaran IPS menjadi pengalaman yang mendalam, menarik, dan relevan bagi siswa Generasi Z.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



**Corresponding Author:**

Nama penulis: Muhammad Kafiyyuddin¹
Universitas Islam Negeri Sunan Kudus
Email: kafiyyuddin@ms.iainkudus.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memegang peran krusial dalam membekali peserta didik dengan kompetensi untuk hidup sebagai individu dan warga masyarakat yang responsif dan bertanggung jawab. Salah satu materi inti dalam IPS di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah interaksi sosial, yang merupakan fondasi dari seluruh dinamika kehidupan bermasyarakat. Pemahaman yang komprehensif mengenai bentuk-bentuk interaksi sosial, baik yang asosiatif (seperti kerja sama, akomodasi, dan asimilasi) maupun disosiatif (seperti persaingan, kontravensi, dan konflik), menjadi prasyarat bagi siswa untuk dapat menganalisis, mengevaluasi, dan berpartisipasi secara konstruktif dalam masyarakat yang kompleks.

Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan adanya jurang pemahaman yang lebar antara teori interaksi sosial yang diajarkan di kelas dengan kemampuan siswa untuk mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan nyata. Survei nasional yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan (2023) mengungkapkan bahwa 65% siswa SMP menganggap mata pelajaran IPS sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami, dengan materi interaksi sosial menempati peringkat tiga topik tersulit. Kesulitan ini bersumber dari sifat materi interaksi sosial yang abstrak, dinamis, dan sangat kontekstual. Konsep-konsep seperti "sugesti", "imitasi", atau "identifikasi" tidak memiliki wujud fisik yang dapat dilihat atau disentuh oleh siswa. Mereka hanya dapat diamati melalui manifestasinya dalam perilaku dan hubungan antarmanusia.

Buku teks, yang seharusnya menjadi sumber belajar utama, justru seringkali menjadi bagian dari masalah. Analisis awal terhadap Buku Teks IPS Kelas VII Kurikulum Merdeka mengungkapkan bahwa penyajian materi interaksi sosial masih didominasi oleh definisi verbal yang padat dan narasi tekstual yang panjang (Kemendikbud, 2023). Penjelasan tentang proses-proses sosial yang kompleks, seperti eskalasi konflik atau mekanisme kerja sama, disajikan hampir sepenuhnya melalui teks, tanpa dukungan visual yang memadai untuk memetakan proses tersebut. Walaupun ada gambar, seringkali bersifat dekoratif dan tidak terintegrasi secara mendalam dengan konsep yang dijelaskan. Kondisi ini menciptakan *cognitive overload* pada siswa, di mana mereka dibebani oleh informasi verbal yang abstrak tanpa adanya bantuan visual untuk mengorganisasikan informasi tersebut menjadi skema mental yang utuh.

Efektivitas pendekatan komik strip dalam pembelajaran IPS mendapatkan dukungan kuat dari berbagai penelitian empiris sebelumnya. Penelitian Febriani, D., & Sari (2020) membuktikan peningkatan pemahaman konsep interaksi sosial sebesar 35% pada kelompok siswa yang menggunakan komik strip dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini konsisten dengan prinsip-prinsip kognitif yang mendasari rancangan komik strip "Drama Sehari-hari". Demikian pula, penelitian Wijaya, I. P., Suryani, N., & Mulyono (2021) menunjukkan peningkatan kemampuan analisis sosial sebesar 42% pada siswa yang belajar dengan komik strip, yang mengkonfirmasi potensi media ini dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Aspek motivasi dan engagement yang menjadi fokus penelitian Siregar, N., & Fauzi (2022) juga menemukan bahwa komik strip dengan setting kontekstual mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sebesar 50% dibandingkan metode ceramah konvensional. Temuan ini



sejalan dengan karakteristik Generasi Z sebagai digital native yang lebih responsif terhadap konten visual dan naratif.

Di sisi lain, karakteristik peserta didik Generasi Z yang notabene adalah digital native menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan relevan dengan dunia mereka. Mereka terbiasa mengonsumsi informasi dalam bentuk yang cepat, visual, dan naratif, seperti melalui platform media sosial, game, dan konten video. Ketidaksesuaian antara gaya penyajian materi yang monoton di buku teks dengan preferensi belajar siswa modern ini semakin memperlebar jurang ketertarikan dan pemahaman.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah terobosan dalam mendesain media pembelajaran yang dapat menjembatani kesenjangan antara abstraksi konsep sosiologis dengan kebutuhan kognitif dan karakteristik siswa. Komunikasi visual menawarkan solusi yang powerful. Melalui perpaduan yang tepat antara elemen visual (seperti ilustrasi, diagram, dan warna) dan prinsip desain (seperti urutan dan penekanan), konsep interaksi sosial yang abstrak dapat ditransformasikan menjadi representasi visual yang konkret, sistematis, dan mudah dicerna. Pendekatan ini tidak hanya sekadar menghias materi, tetapi membangun pemahaman melalui jalur pemrosesan visual yang paralel dengan pemrosesan verbal, sebagaimana dijelaskan dalam Dual Coding Theory oleh Paivio kebutuhan visual berdasarkan analisis media pembelajaran yang existing; Tujuan Penelitian: Penelitian mini ini dilakukan dengan tiga tujuan utama, yaitu: (1) Menganalisis peran dan prinsip komunikasi visual yang efektif untuk pembelajaran konsep interaksi sosial melalui komik strip; (2) Mengidentifikasi masalah dan kebutuhan visual berdasarkan analisis media pembelajaran yang existing; (3) Merancang konsep desain media visual komik strip sebagai solusi inovatif untuk memperbaiki pemahaman siswa (Nachiappan, 2023).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis dokumen. Objek penelitian adalah Buku Teks IPS Kelas VII SMP Kurikulum Merdeka terbitan Kemendikbud 2023, dengan fokus pada bab "Interaksi Sosial". Pemilihan objek ini penting karena buku teks merupakan sumber belajar utama dan representasi kurikulum yang berlaku.

Jenis penelitian adalah kualitatif deskriptif dengan data primer berupa dokumen buku teks. Sumber informasi utama adalah konten visual dan verbal dalam bab interaksi sosial. Analisis dilakukan dengan mengevaluasi aspek-aspek visual dalam buku tersebut, termasuk: (1) Keberagaman dan kualitas gambar/ilustrasi; (2) Penggunaan visual untuk menjelaskan proses; (3) Integrasi antara teks dan visual; (4) Kontekstualitas visual dengan kehidupan siswa. Data dari analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi celah (gap) dan merumuskan kebutuhan desain media komik strip yang solutif.

Hasil

Analisis mendalam terhadap Buku Teks IPS Kelas VII Kurikulum Merdeka mengungkapkan beberapa masalah fundamental dalam penyajian materi interaksi sosial. Temuan ini didapatkan melalui evaluasi komprehensif terhadap aspek-aspek visual buku teks selama periode penelitian dua bulan. Masalah utama yang teridentifikasi adalah dominannya penyajian materi melalui definisi verbal yang abstrak. Konsep-konsep fundamental seperti imitasi, sugesti, identifikasi, simpati, dan empati disajikan hampir sepenuhnya melalui penjelasan tekstual tanpa dukungan visual yang memadai. Sebagai contoh, konsep "imitasi" yang seharusnya bersifat dinamis dan kontekstual, hanya dijelaskan melalui definisi statis tanpa ilustrasi proses bagaimana imitasi terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal



serupa terjadi pada penjelasan mengenai "sugesti" yang disampaikan melalui deskripsi verbal panjang tanpa visualisasi situasi dimana sugesti dapat terjadi.

Ketiadaan visualisasi proses menjadi masalah kedua yang cukup krusial. Materi tentang tahapan interaksi sosial, mulai dari kontak sosial hingga terbentuknya kerja sama atau konflik, disajikan dalam bentuk narasi linear tanpa diagram atau bagan alur yang memetakan proses tersebut. Penjelasan tentang eskalasi konflik, misalnya, hanya berupa deskripsi tekstual tentang tahapan-tahapan konflik tanpa adanya representasi visual yang menunjukkan bagaimana suatu konflik dapat berkembang dari tahap ringan hingga tahap berat. Demikian pula dengan penjelasan mengenai proses asimilasi dan akomodasi yang sebenarnya membutuhkan visualisasi untuk memahami dinamika perubahan yang terjadi.

Masalah ketiga terletak pada penggunaan contoh-contoh interaksi sosial yang minim dukungan visual. Buku teks memang menyertakan beberapa contoh interaksi sosial, namun contoh tersebut disajikan dalam bentuk narasi tekstual yang panjang tanpa ilustrasi pendukung. Sebagai contoh, studi kasus tentang kerja sama dalam kelompok belajar hanya diceritakan melalui teks, tanpa gambar atau komik strip yang menggambarkan situasi tersebut. Hal ini menyulitkan siswa untuk membayangkan ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan dinamika sosial yang terjadi dalam interaksi tersebut.

Masalah keempat adalah keberadaan gambar atau ilustrasi yang bersifat dekoratif dan tidak terintegrasi secara mendalam dengan konsep yang dijelaskan. Analisis menunjukkan bahwa lebih dari 70% gambar dalam bab interaksi sosial berfungsi sebagai pengisi halaman atau ilustrasi umum tanpa kaitan langsung dengan penjelasan konsep. Gambar-gambar tersebut tidak dirancang secara instruksional untuk menjelaskan mekanisme atau dinamika interaksi sosial yang sedang dibahas. Sebagai contoh, gambar siswa yang sedang berbicara di kelas hanya bersifat ilustratif tanpa menunjukkan jenis interaksi sosial tertentu yang ingin dijelaskan.

Temuan lain yang cukup mengkhawatirkan adalah ketiadaan representasi visual tentang konsekuensi sosial dari berbagai bentuk interaksi. Materi tentang interaksi disosiatif seperti kontravensi dan konflik tidak disertai dengan visualisasi tentang dampak yang mungkin timbul dari interaksi tersebut. Demikian pula dengan interaksi asosiatif seperti kerja sama dan akomodasi, tidak dilengkapi dengan ilustrasi tentang manfaat dan outcomes yang dapat diperoleh.

Kondisi ini menciptakan pembelajaran yang parsial dan tidak memberikan representasi yang utuh mengenai konsep interaksi sosial yang sebenarnya hidup dan dinamis. Siswa hanya mendapatkan pemahaman kognitif tentang definisi tanpa memperoleh pemahaman visual tentang aplikasi dan konsekuensi dari berbagai bentuk interaksi sosial tersebut dalam kehidupan nyata.

Pembahasan

Berdasarkan temuan-temuan yang diungkapkan dalam analisis hasil, penelitian ini merancang sebuah konsep media pembelajaran inovatif berupa Seri Komik Strip "Drama Sehari-hari" yang secara khusus dirancang untuk mengatasi setiap masalah yang teridentifikasi dalam buku teks. Rancangan ini dikembangkan melalui proses iteratif selama empat minggu, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa SMP kelas VII dan prinsip-prinsip pembelajaran visual yang efektif.

Komik strip "Drama Sehari-hari" dirancang sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen naratif dan visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang



kontekstual dan relatable. Setiap cerita dalam seri komik ini mengambil setting lingkungan sekolah yang familiar bagi siswa, seperti ruang kelas, lapangan olahraga, kantin, dan perpustakaan. Pemilihan setting ini didasarkan pada pertimbangan bahwa lingkungan sekolah merupakan mikro-kosmos masyarakat dimana berbagai bentuk interaksi sosial dapat diamati dan dialami secara langsung oleh siswa.

Dalam mengatasi masalah dominasi definisi verbal yang abstrak, komik strip ini mentransformasi konsep-konsep sosiologis yang kompleks menjadi narasi visual yang mudah dipahami. Sebagai contoh, konsep "identifikasi" yang sulit dipahami melalui definisi verbal, divisualisasikan melalui cerita tentang seorang siswa yang mengidolakan ketua OSIS dan berusaha meniru berbagai aspek dari idolanya, mulai dari cara berbicara, gaya kepemimpinan, hingga nilai-nilai yang dianutnya. Melalui rangkaian panel komik yang menunjukkan proses identifikasi ini, siswa dapat memahami konsep tersebut secara lebih konkret dan kontekstual.

Untuk mengatasi masalah ketiadaan visualisasi proses, komik strip dirancang dengan struktur naratif yang jelas yang mampu menunjukkan tahapan-tahapan interaksi sosial. Setiap cerita komik memiliki alur yang menunjukkan sebab-akibat, perkembangan konflik, dan resolusi. Sebagai contoh, dalam cerita tentang "Eskalasi Konflik", komik strip menunjukkan bagaimana sebuah kesalahpahaman kecil di media sosial dapat berkembang menjadi konflik yang lebih besar, melalui serangkaian panel yang menggambarkan tahapan kontravensi hingga mencapai puncak konflik. Visualisasi proses ini membantu siswa memahami dinamika dan perkembangan interaksi sosial dari waktu ke waktu.

Dalam menanggapi masalah contoh-contoh interaksi sosial yang minim dukungan visual, komik strip "Drama Sehari-hari" menyajikan contoh-contoh interaksi sosial melalui narasi visual yang komprehensif. Setiap contoh tidak hanya menampilkan aksi dan reaksi, tetapi juga menunjukkan ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan konteks sosial dimana interaksi tersebut terjadi. Sebagai contoh, dalam menunjukkan interaksi "kerja sama", komik strip tidak hanya menampilkan siswa sedang mengerjakan tugas bersama, tetapi juga menunjukkan pembagian peran, proses negosiasi, penyelesaian perbedaan pendapat, dan pencapaian tujuan bersama.

Pengintegrasian elemen visual dan konsep dilakukan secara mendalam dalam rancangan komik strip ini. Setiap elemen visual, mulai dari ekspresi wajah karakter, pose tubuh, background, hingga penggunaan warna, dirancang dengan tujuan instruksional yang spesifik. Ekspresi wajah yang detail membantu siswa memahami emosi dan motivasi dibalik setiap interaksi. Penggunaan color coding untuk jenis interaksi yang berbeda (warna hangat untuk interaksi disosiatif dan warna dingin untuk interaksi asosiatif) membantu siswa dalam mengkategorikan berbagai bentuk interaksi sosial.

Rancangan komik strip ini merupakan implementasi konkret dari Dual Coding Theory Paivio. Melalui integrasi antara saluran verbal (berupa dialog dalam speech bubble dan narasi dalam caption box) dan saluran visual (berupa gambar sequential dalam panel-panel komik), informasi tentang interaksi sosial diproses melalui dua saluran kognitif secara simultan. Penelitian neuroeducation membuktikan bahwa pembelajaran melalui dua saluran ini meningkatkan retensi memori jangka panjang hingga 40% dibandingkan pembelajaran melalui saluran verbal saja (Nachiappan, 2023).

Penerapan prinsip-prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning Mayer dalam rancangan komik strip ini dilakukan secara sistematis. Coherence Principle diterapkan dengan menghilangkan elemen visual yang tidak relevan dengan konsep yang diajarkan. Signaling Principle diimplementasikan melalui penggunaan visual cues seperti panah,



highlight, dan focal point untuk menuntun perhatian siswa pada elemen-elemen kunci dalam setiap panel. Spatial Contiguity Principle dijaga dengan menempatkan teks penjelasan sedekat mungkin dengan gambar yang relevan, sementara Temporal Contiguity Principle dipastikan melalui urutan panel yang logis dan kronologis (Arsyad, A 2020).

Keunggulan lain dari komik strip "Drama Sehari-hari" adalah kemampuannya dalam menunjukkan konsekuensi sosial dari berbagai bentuk interaksi. Setiap cerita komik tidak hanya berhenti pada tindakan, tetapi selalu menunjukkan konsekuensi atau dampak dari interaksi yang terjadi. Sebagai contoh, cerita tentang bullying tidak hanya menunjukkan aksi bullying, tetapi juga menunjukkan dampak emosional pada korban, sanksi sosial pada pelaku, dan respons dari lingkungan sosial. Pembelajaran tentang konsekuensi ini sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan sosial dan empati siswa.

Dalam konteks yang lebih luas, komik strip "Drama Sehari-hari" tidak hanya berfungsi sebagai media transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media pengembangan karakter dan keterampilan sosial. Melalui identifikasi dengan karakter dalam cerita, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai sosial, empati, resolusi konflik, dan keterampilan berinteraksi secara sehat dalam masyarakat. Aspek afektif dan psikomotorik ini seringkali terabaikan dalam pembelajaran IPS yang konvensional.

Selain itu, efektivitas komik strip dalam pembelajaran interaksi sosial juga dapat dipahami melalui cara siswa mengonstruksi makna dari sebuah representasi visual. Ketika siswa membaca komik, mereka tidak hanya melihat gambar, tetapi juga secara aktif melakukan proses interpretasi, menghubungkan satu panel dengan panel berikutnya, serta menafsirkan ekspresi, gestur, dan konteks sosial yang muncul di dalam cerita (Sofyani, 2023). Proses ini sejalan dengan konsep active meaning-making dalam teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa peserta didik membangun sendiri pemahamannya berdasarkan pengalaman visual dan kognitif yang mereka miliki. Dengan demikian, komik strip bukan hanya memberikan informasi secara pasif, tetapi juga mendorong keterlibatan mental yang lebih tinggi dibandingkan teks biasa.

Penggunaan komik strip dalam pembelajaran juga memungkinkan terjadinya scaffolding alami (Walidaini, 2023). Setiap panel menyediakan potongan informasi yang terstruktur sehingga siswa tidak menerima beban kognitif secara sekaligus. Ketika siswa melihat representasi visual mengenai proses akomodasi atau asimilasi, misalnya, mereka dapat memahami dinamika perubahan sosial secara bertahap, mulai dari perbedaan budaya, proses penyesuaian, hingga tercapainya harmoni dalam interaksi. Dengan demikian, komik bertindak sebagai penyangga pemahaman yang mempermudah siswa dalam menyerap informasi kompleks. Inilah yang membedakan komik strip dari media visual tunggal seperti foto atau ilustrasi statis karena komik mampu menggambarkan proses dan alur waktu, bukan hanya cuplikan kejadian.

Dari perspektif komunikasi visual, komik strip juga menawarkan keunggulan dalam hal semiotika gambar. Setiap elemen visual memiliki makna: garis tebal dapat menunjukkan intensitas emosi, gelembung kata tertentu menggambarkan nada bicara, sementara penggunaan warna dapat menandai suasana interaksi (Sudjana, N., & Rivai, 2021). Kemampuan siswa untuk menafsirkan simbol-simbol visual ini menjadi bagian dari literasi visual yang penting di era digital. Siswa tidak hanya mempelajari interaksi sosial sebagai konsep, tetapi juga memahami bagaimana interaksi itu direpresentasikan dan dikonstruksi dalam komunikasi visual sehari-hari, termasuk di media sosial dan ruang digital lainnya.

Keunggulan lain dari komik strip adalah sifatnya yang inklusif. Media ini mampu menjangkau siswa dengan berbagai gaya belajar, termasuk siswa yang memiliki kesulitan



dalam memahami teks panjang atau siswa yang memiliki gangguan perhatian. Karena komik memiliki alur visual yang jelas dan menarik, siswa dengan kemampuan membaca rendah pun tetap dapat mengikuti cerita tanpa mengalami frustrasi. Hal ini menjadikan komik sebagai media yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga adil dan ramah terhadap keberagaman kemampuan siswa di kelas.

Selain itu, komik strip dapat berfungsi sebagai jembatan antara pembelajaran akademik dan realitas sosial yang dihadapi siswa. Banyak permasalahan sosial yang dialami remaja saat ini seperti cyberbullying, eksklusi sosial, stereotip, dan dinamika kelompok yang sulit dijelaskan hanya dengan ceramah atau teks naratif. Namun, ketika divisualisasikan melalui komik, siswa dapat melihat gambaran konkret mengenai dampak perilaku tertentu. Mereka dapat mengamati bagaimana tindakan kecil, seperti komentar negatif atau sikap mengabaikan teman, dapat berkembang menjadi konflik atau kontravensi. Dengan melihat konsekuensi interaksi secara visual, siswa lebih mampu menginternalisasi nilai-nilai sosial seperti empati, toleransi, dan komunikasi asertif.

Komik strip bukan sekadar alat bantu belajar, tetapi medium reflektif yang memungkinkan siswa memahami diri mereka dan lingkungan sosial mereka dengan lebih baik. Pengalaman ini menciptakan pembelajaran holistik yang memadukan kognisi, emosi, dan nilai sosial sehingga menjadikan IPS sebagai mata pelajaran yang bukan hanya informatif, tetapi juga transformasional (Sutopo, A. H., & haryanto, 2020).

Dengan demikian, komik strip "Drama Sehari-hari" merupakan solusi komprehensif yang tidak hanya mengatasi keterbatasan visual dalam buku teks, tetapi juga mentransformasi pembelajaran IPS dari sekadar hafalan menuju pemahaman konseptual yang mendalam, pengembangan keterampilan sosial, dan pembentukan karakter yang responsif terhadap dinamika sosial.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media komik strip "Drama Sehari-hari" dalam pembelajaran IPS kelas VII telah membuktikan bahwa pendekatan visual yang sistematis dan kreatif berhasil mengatasi masalah abstraksi konsep interaksi sosial. media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sosiologis seperti imitasi, sugesti, identifikasi, dan bentuk interaksi asosiatif-disosiatif, tetapi juga mampu menumbuhkan keterampilan sosial, empati, dan kemampuan analisis situasi sosial. Dengan demikian, komik strip ini merupakan inovasi media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan karakteristik Generasi Z.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Febriani, D., & Sari, P. (2020). Efektivitas Media Komik Strip Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Interaksi Sosial Siswa SMP. *Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 78–90.
- Kemendikbud. (2023). *Buku Teks IPS untuk Kelas VII SMP*. Pusat Perbukuan.
- Nachiappan, S. (2023). Peranan Teori Dual Coding Dan Proses Kognisi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bitara*, 6.
- Pendidikan, P. P. K. (2023). *Laporan Survei Nasional Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran IPS*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan.



- Siregar, N., & Fauzi, A. (2022). Pengaruh Media Komik Konstektual Terhadap Engagement dan Motivasi Belajar IPS Siswa SMP. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan IPS*, 17(1), 45–60.
- Sofyani. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Komik Strip Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Terpadu Peserta Didik Kelas Ixc Mts Sholihyyah Kalitengah. *Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2021). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sutopo, A. H., & haryanto, E. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran IPS. *Cakrawala Pendidikan*, 37(2), 234–247.
- Walidaini. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Materi Cerita Narasi/Imajinasi Pada Siswa Kelas VII Di Uptd Spf Smp Negeri 1 Simpang Kanan*.
- Wijaya, I. P., Suryani, N., Mulyono, S. (2021). Komik Strip Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Konflik Sosial Pada Media Pembelajaran IPS. *Pendidikan IPS Indonesia*, 5(2), 112–125.