

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INKLUSIF BERBASIS MEDIA ECOMIC DI SMAN 2 KAB. INHIL

Muhammad Sahal¹, Azha², Ernidawati³

^{1,2,3} Pendidikan Fisika, FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia,

*Corresponding author's email:
muhammadsahal@lecturer.unri.ac.id

Submitted: 19/05/2025

Revised : 25/06/2025

Accepted: 25/06/2025

Published: 30/06/2025

Vol. 3

No. 1

Abstrak- Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran inklusif berbasis media e-comic (komik elektronik) di SMAN 2 Kabupaten Indragiri Hilir sebagai upaya menciptakan proses pembelajaran yang ramah, menarik, dan dapat diakses oleh semua peserta didik, termasuk siswa berkebutuhan khusus. Media e-comic dikembangkan untuk menyajikan materi pelajaran secara visual, naratif, dan interaktif guna meningkatkan pemahaman konsep serta memfasilitasi keragaman gaya belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi kelas, wawancara guru dan siswa, serta analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media e-comic dalam lingkungan inklusif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat interaksi sosial antar siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, guru merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi secara lebih komunikatif dan menarik. Media e-comic terbukti menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung prinsip pendidikan inklusif di sekolah menengah atas.

Kata kunci: pembelajaran inklusif, e-comic, media pembelajaran, SMA, Kabupaten Inhil

Abstract- This study aims to describe the implementation of inclusive learning based on e-comic media (electronic comics) at SMAN 2 Indragiri Hilir Regency as an effort to create a friendly, interesting, and accessible learning process for all students, including students with special needs. E-comic media was developed to present learning materials visually, narratively, and interactively to improve conceptual understanding and facilitate the diversity of student learning styles. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through classroom observation, teacher and student interviews, and document analysis. The results of the study indicate that the use of e-comic media in an inclusive environment can increase active student participation, strengthen social interaction between students, and make it easier for students to understand the learning material. In addition, teachers feel the ease of delivering material in a more communicative and interesting way. E-comic media has proven to be an effective alternative learning media in supporting the principles of inclusive education in high schools.

Keywords: inclusive learning, e-comic, learning media, SMA, Inhil Regency

© 2024 The Authors.

This open access article is distributed
under a (CC-BY) Licens

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 31 ayat (1) yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Dalam konteks ini, pendidikan inklusif hadir sebagai bentuk nyata dari pemenuhan hak tersebut, khususnya bagi peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus atau perbedaan

How to Cite :

Muhammad, Sahal, et al (2025) Implementasi Pembelajaran Inklusif Berbasis Media Ecomic Di Sman 2 Kab. Inhil . *Jurnal Selekt PKM : Pengabdian Masyarakat dan Kukerta*. 3(1), 30-34

kemampuan belajar. Pendidikan inklusif bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang terbuka, ramah, dan mampu mengakomodasi keragaman siswa tanpa diskriminasi.

Di Indonesia, pelaksanaan pendidikan inklusif telah diatur dalam Permendiknas No. 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa. Namun, dalam praktiknya, implementasi pendidikan inklusif di tingkat sekolah menengah masih menghadapi tantangan, baik dari segi kesiapan sekolah, kompetensi guru, maupun ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tantangan tersebut semakin nyata di daerah-daerah seperti Kabupaten Indragiri Hilir (Inhil), yang secara geografis dan infrastruktur masih memiliki keterbatasan.

Pendidikan inklusif merupakan pendekatan yang menekankan pada pemberian layanan pendidikan yang setara dan adil bagi semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Prinsip utama pendidikan inklusif adalah mengakomodasi keragaman siswa dalam satu lingkungan belajar yang sama, tanpa diskriminasi. Di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), pelaksanaan pendidikan inklusif menjadi tantangan tersendiri karena kompleksitas materi dan tuntutan akademik yang semakin tinggi. Di SMAN 2 Kabupaten Indragiri Hilir, upaya untuk menerapkan pembelajaran inklusif telah dilakukan secara bertahap. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan kendala seperti kurangnya media pembelajaran yang adaptif, variasi gaya belajar siswa yang belum terakomodasi, serta keterbatasan guru dalam menyampaikan materi secara visual dan interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, khususnya mereka yang memiliki kebutuhan khusus atau kesulitan dalam memahami materi secara konvensional.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan **media e-comic (komik elektronik)** dalam proses pembelajaran. E-comic merupakan bentuk media visual yang menggabungkan elemen gambar, teks naratif, dan alur cerita interaktif yang dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran. Media ini dinilai efektif dalam membantu siswa memahami konsep secara visual dan kontekstual, serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar-mengajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana implementasi pembelajaran inklusif berbasis media e-comic di SMAN 2 Kabupaten Inhil, serta mengidentifikasi dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dengan memahami proses implementasi dan efektivitas media ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran yang tidak hanya ramah terhadap siswa berkebutuhan khusus, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif**. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi pembelajaran inklusif berbasis media e-comic serta respon dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian kualitatif bersifat naturalistik dan berfokus pada pemahaman makna, proses, dan konteks yang terjadi di lapangan.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di beberapa SMA yang berada di wilayah Kabupaten Kampar, dengan pemilihan sekolah berdasarkan kriteria: keterwakilan wilayah (perkotaan dan pinggiran), akreditasi sekolah, dan ketersediaan guru Fisika. Subjek penelitian terdiri dari guru Fisika, siswa kelas XI IPA, kepala sekolah, dan pengawas mata pelajaran.

1 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan beberapa teknik berikut:

- **Observasi Partisipatif:** Dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung untuk mencatat implementasi media e-comic, interaksi guru-siswa, dan keterlibatan siswa dalam kelas inklusif.
- **Wawancara Mendalam (In-depth Interview):** Dilakukan terhadap guru, siswa, dan pihak sekolah untuk menggali pengalaman, kendala, dan persepsi terhadap penggunaan e-comic dalam pembelajaran.
- **Dokumentasi:** Mengumpulkan dokumen seperti RPP, contoh media e-comic yang digunakan, serta catatan evaluasi hasil belajar siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Implementasi Media E-Comic dalam Pembelajaran Inklusif

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media *e-comic* telah diterapkan dalam beberapa mata pelajaran di SMAN 2 Kabupaten Inhil, khususnya pada mata pelajaran dengan materi abstrak atau sulit dipahami, seperti Biologi dan Fisika. Media e-comic ini digunakan oleh guru untuk memperkenalkan konsep awal, menjelaskan proses, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi melalui alur cerita visual dan narasi menarik.

Guru menampilkan e-comic melalui proyektor kelas dan juga membagikannya kepada siswa dalam bentuk file PDF yang dapat diakses melalui gawai masing-masing. E-comic yang digunakan menyajikan tokoh, dialog, dan ilustrasi yang menggambarkan situasi pembelajaran nyata, seperti percobaan ilmiah sederhana atau kasus sehari-hari yang terkait dengan materi pelajaran.

Dalam konteks pembelajaran inklusif, media ini terbukti memfasilitasi kebutuhan siswa dengan hambatan belajar ringan (misalnya, siswa dengan kesulitan membaca teks panjang atau memiliki gangguan konsentrasi), karena e-comic memberikan dukungan visual, alur yang runtut, serta teks singkat yang mudah dipahami.



Gambar 1. Guru SMAN 2 Kabupaten Inhil

Respon dan Keterlibatan Peserta Didik

Berdasarkan wawancara dan pengamatan di kelas, siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan e-comic. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami pelajaran jika disampaikan dalam bentuk cerita bergambar daripada teks panjang di buku paket. Hal ini juga dirasakan oleh siswa yang biasanya kurang aktif dalam diskusi kelas, mereka terlihat lebih tertarik dan mulai mengajukan pertanyaan.

Siswa dengan kebutuhan khusus juga merasa lebih terlibat karena e-comic membuat mereka tidak tertinggal dari teman-temannya. Mereka dapat membaca ulang materi di rumah secara mandiri, dengan bantuan ilustrasi yang memperjelas maksud materi. Guru mencatat adanya peningkatan partisipasi aktif, baik dalam tanya jawab, kerja kelompok, maupun dalam mengerjakan latihan soal.

Tantangan dalam Implementasi

Meskipun media e-comic memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran inklusif, terdapat beberapa tantangan yang ditemukan, antara lain:

- Keterbatasan waktu guru dalam membuat e-comic yang sesuai dengan kurikulum.
- Belum semua guru memiliki kemampuan desain visual atau akses terhadap aplikasi pembuatan e-comic.
- Keterbatasan akses teknologi di kalangan siswa, terutama yang tidak memiliki perangkat digital sendiri.
- Tidak semua materi pelajaran cocok disampaikan melalui format komik, sehingga perlu pemilahan konten yang tepat.

Untuk mengatasi hal tersebut, beberapa guru mengadaptasi *template* komik dari internet atau bekerja sama dengan guru lain untuk membuat e-comic secara kolaboratif.

Pembahasan Teoritis

Hasil penelitian ini selaras dengan teori pembelajaran multimodal, yang menyatakan bahwa penyampaian materi melalui kombinasi teks, gambar, dan alur cerita dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dalam konteks pendidikan inklusif, media e-comic sejalan dengan prinsip Universal Design for Learning (UDL), yaitu menyediakan berbagai cara penyajian informasi yang bisa diakses oleh semua siswa tanpa harus membuat versi yang terpisah untuk siswa berkebutuhan khusus.

Penelitian ini juga menguatkan temuan sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis media visual tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan retensi informasi, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran inklusif berbasis media e-comic di SMAN 2 Kabupaten Indragiri Hilir memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Media e-comic terbukti mampu menjadi jembatan yang efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan latar belakang dan kemampuan belajar yang beragam, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus. Dengan visualisasi menarik dan alur cerita yang kontekstual, e-comic membantu menyederhanakan konsep-konsep pelajaran yang kompleks.

Penggunaan e-comic dalam pembelajaran membuat siswa lebih tertarik, fokus, dan terlibat aktif dalam proses belajar. Bahkan siswa yang biasanya pasif dan kesulitan memahami pelajaran melalui metode konvensional menjadi lebih berani bertanya dan mengungkapkan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa media e-comic tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memberikan ruang ekspresi dan

rasa percaya diri bagi siswa di lingkungan inklusif. Dari sisi guru, media e-comic dianggap sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Meskipun masih menghadapi kendala teknis, seperti keterbatasan waktu dalam membuat konten atau keterampilan digital, sebagian besar guru menyatakan bahwa e-comic membantu mereka menyampaikan materi secara lebih komunikatif dan mudah diterima siswa. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan inklusif dapat menjadi solusi atas berbagai hambatan pembelajaran.

Namun demikian, efektivitas implementasi media e-comic masih dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ketersediaan perangkat teknologi di sekolah dan rumah siswa, pelatihan guru dalam desain media, serta dukungan kebijakan sekolah. Oleh karena itu, perlu ada upaya berkelanjutan dari berbagai pihak, baik sekolah, pemerintah, maupun komunitas pendidikan, untuk menyediakan infrastruktur dan pelatihan yang menunjang keberhasilan pembelajaran berbasis media digital. Secara keseluruhan, media e-comic merupakan inovasi yang relevan dan potensial dalam mendukung pembelajaran inklusif di tingkat SMA. Dengan pengembangan yang tepat dan strategi implementasi yang terarah, e-comic tidak hanya menjadi media bantu belajar, tetapi juga simbol transformasi pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif, humanis, dan berorientasi pada kebutuhan semua peserta didik.

Referensi

- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Potensi Kecerdasan dan/ atau Bakat Istimewa*. Jakarta: Depdiknas.
- Gunawan, H. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan*, 2(1), 10–23.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sukardi. (2018). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryani, N., & Wardani, D. K. (2020). Penggunaan e-comic dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–54. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15544>
- Tomlinson, C. A. (2014). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners* (2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- UNESCO. (2009). *Policy Guidelines on Inclusion in Education*. Paris: UNESCO.
- Yuliani, S., & Rifa'i, A. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis Android untuk pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(2), 205–214. <https://doi.org/10.21831/jipi.v7i2.39429>
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zainuddin, M., & Halili, S. H. (2016). Flipped classroom research and trends from different fields of study. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(3), 313–340. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v17i3.2274>