

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN IPS
TERPADU KELAS VIII SEMESTER 2 DI SMPN 3 SINGOSARI**

SKRIPSI

Oleh:

Siska Wahyuni

NIM. 14130070



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Juli , 2018

Penelitian Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN IPS
TERPADU KELAS VIII SEMESTER 2 DI SMPN 3 SINGOSARI**

*Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan
Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*

Diajukan oleh:

Siska Wahyuni

NIM. 14130070



Kepada

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Juli, 2018

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN IPS
TERPADU KELAS VIII SEMESTER 2 DI SMPN 3 SINGOSARI

SKRIPSI

Oleh :

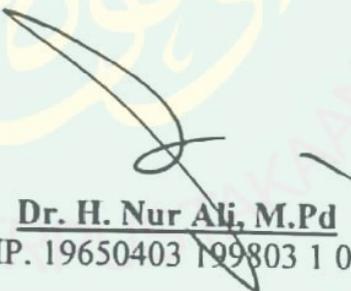
SISKA WAHYUNI

NIM : 14130070

Telah disetujui pada tanggal 8 Juni 2018

Oleh :

Dosen Pembimbing


Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 19710701 200604 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN IPS
TERPADU KELAS VIII SEMESTER 2 DI SMPN 3 SINGOSARI**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Siska Wahyuni (14130070)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 28 Juni 2018 dan telah
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

19810719 200801 2 008

:



Sekretaris Sidar g

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

:

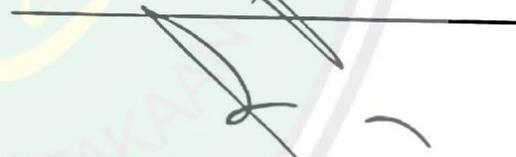


Pembimbing,

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

:



Penguji Utama

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 19710701 200604 2 001

:



Mengesahkan, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN-Maulana Malik Ibrahim Malang




Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

NIP. 19650817 199803 1 003

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin... Segala Puji Bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada hamba. Tuhan yang Maha Agung Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah menjadikan hamba sebagai manusia yang senantiasa berpikir dan berilmu hingga hamba dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga keberhasilan ini menjadi pintu gerbang untuk meraih cita-cita besar hamba. Aamiin.

Tak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurahlimpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Yang telah membimbing kita dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiyah. Semoga di akhirat kelak kita mendapat syafaat beliau aamiin.

Kupersembahkan karya ilmiah ini kepada orang-orang dengan tulus membimbing dan menasehatiku. Terimakasih sedalam-dalamnya saya ucapkan kepada:

Kedua orang tuaku, Bapak Mustain dan Ibu Atnah yang senantiasa mencurakan kasih sayang yang tulus serta do'a yang senantiasa dilantunkan untuk kami tiada henti. Untuk adikku tercinta Elsa Nadhilia yang senantiasa meluangkan waktunya untuk berbagi suka duka bersamaku.

MOTTO

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
 ؕ أَحْسَنُ ...

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantulah mereka dengan cara yang baik.....”QS.

An-Nahl ayat 125¹



¹Departemen Agama Republik Indonesia. *Al Qur'an Dan Terjemahnya Al Hikmah* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2014), hlm. 281

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Siska Wahyuni
Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Malang, 8 Juni 2018

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknis penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Siska Wahyuni
NIM : 14130070
Jurusan : Pendidikan ilmu pengetahuan sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Ips
Terpadu Kelas VIII Semester 2 Di SMPN 3 Singosari

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,


Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 10 Mei 2018

Yang membuat pernyataan,



Siska Wahyuni
NIM : 14130070

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menginternalisasikan Sikap Toleransi Beragama Siswa di SMA Brawijaya Smart School Malang” dengan baik. Semoga karya ini menjadi manfaat bagi siapapun yang membacanya. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjadi nilai sekaligus semangat dalam menuntut ilmu dan kebahagiaan di dunia ini.

Atas bantuan dari beberapa pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penghargaan dan terima kasih yang sangat tulus penulis berikan kepada yang terhormat :

1. Kedua orang tuaku Bapak Musta'in dan Ibu Atnah, serta adikku tercinta Elsa Nadhilia yang senantiasa memberi dukungan dan senantiasa mendoakan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Abd Haris, M.Ag sebagai Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta staf rektornya yang selalu memberikan kesempatan dan pelayanan kepada penulis.
3. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberi ijin penelitian kepada penulis
4. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah memberi arahan, petunjuk dan bimbingannya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MAselaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan kepada penulis untuk melakukan penulisan skripsi ini.

6. Kepada seluruh keluarga besar SMPN 3 Singosari khususnya kepada Ibu Amada Hayati, S.Pd. selaku guru IPS SMPN 3 Singosari yang telah bersedia memberikan ilmu, waktu, serta pengalaman yang tak ternilai dalam penelitian ini.
7. Semua sahabat seperjuanganku PIPS Angkatan 2014 yang senantiasa saling mendukung dan membantu satu sama lain.
8. Semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan, keterbatasan kemampuan dan pengetahuan sehingga pembuatan skripsi ini sangatlah jauh dari kata kesempurnaan, baik dalam penulisan maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, penulis memohon kritik dan saran yang sifatnya membangun demi perbaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan. Aamiin.

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal diftong

أو =aw

أي =ay

أو=û

إي=î

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Asumsi Pengembangan	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan	6

G. Spesifikasi Produk	6
H. Originalitas Penelitian	7
I. Definisi Operasional	10
J. Sistematika Pembahasan	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	
1. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran	12
c. Fungsi Media Pembelajaran	16
d. Jenis Media Pembelajaran	21
2. Media Komik	26
a. Pengertian Komik	26
b. Prinsip Pembuatan Komik	28
c. Langkah membuat komik	30
d. Kelebihan Media Komik	30
3. Pengembangan Media Komik	32
a. Pengertian pengembangan	32
b. Model Pengembangan	32
c. Pengembangan media komik dalam pembelajaran	36
d. Karakteristik anak SMP	37
4. Pembelajaran IPS	38
B. Kerangka Berfikir	43

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Model Penelitian	46
C. Prosedur Pengembangan	46
D. Uji Coba	49
a. Design Uji Coba	49

b. Subjek Uji Coba	49
c. Jenis Data	49
d. Instrumen Pengumpulan Data	50
e. Teknik Analisis Data.....	51

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba.....	54
B. Analisa Data	70
C. Revisi Produk.....	73

BAB V PENUTUP

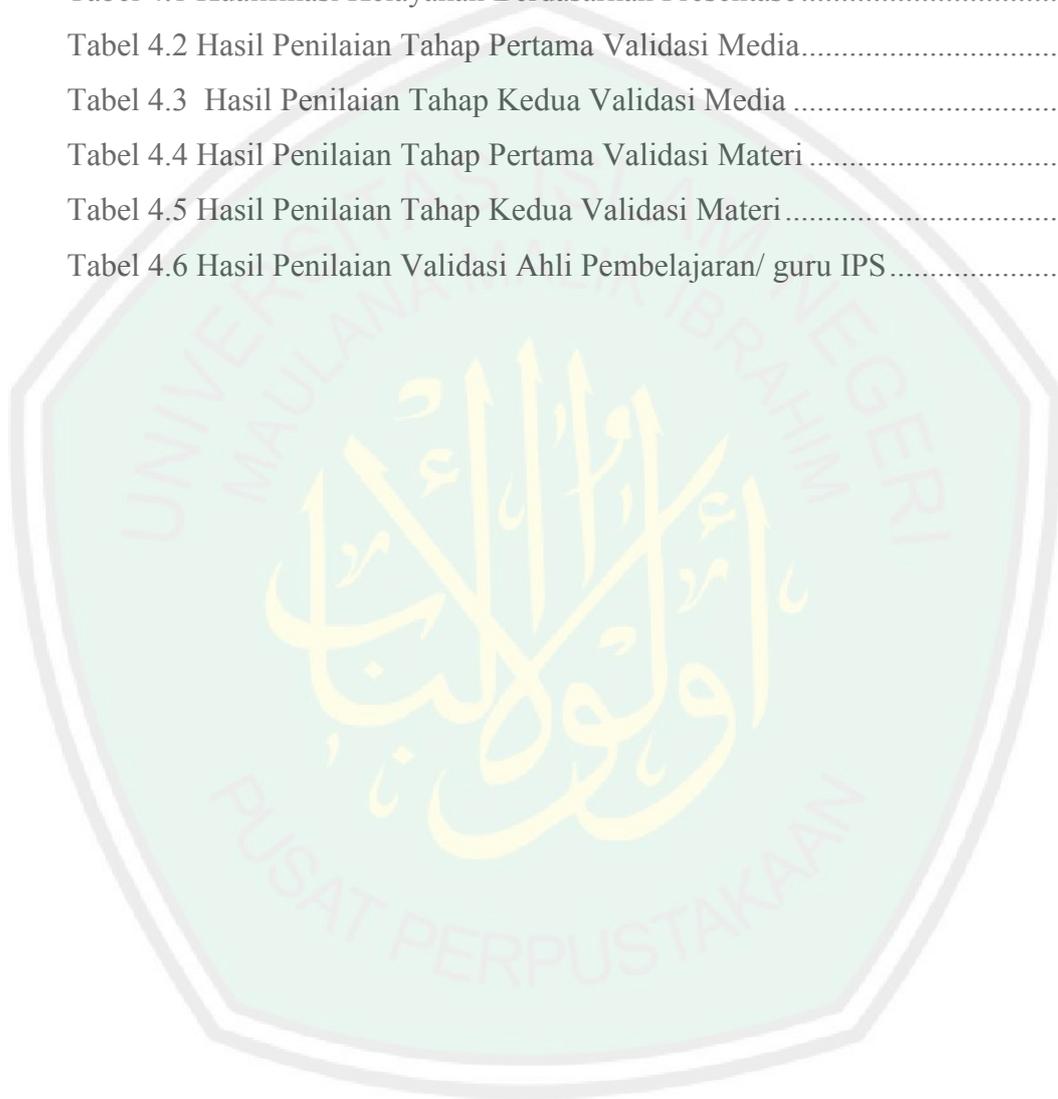
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	80
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	87

DAFTAR PUSTAKA	89
----------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas	9
Tabel 2.1 Ki Dan Kd Ips	42
Tabel 4.1 Kualifikasi Kelayakan Berdasarkan Presentase	52
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Tahap Pertama Validasi Media.....	58
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Tahap Kedua Validasi Media	59
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Tahap Pertama Validasi Materi	60
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Tahap Kedua Validasi Materi.....	62
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Pembelajaran/ guru IPS	63



DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Hubungan Konseptual Antar Komponen Kurikulum	33
2.2 Kerangka Berfikir.....	45
3.1 Tahap-Tahap Pengembangan.....	49
4.1 Gambar Cover Komik.....	55
4.2 Gambar Halaman Kd.....	56
4.3 Gambar Halaman Indicator Pembelajaran	56
4.4 Gambar Halaman Isi Materi.....	57
4.5 Gambar Halaman Evaluasi.....	57
4.6 Gambar Cover Komik.....	64
4.7 Gambar Halaman Kd.....	65
4.8 Gambar Halaman Indicator Pembelajaran	65
4.9 Gambar Halaman Perkenalan Tokoh	66
4.10 Gambar Halaman Isi Materi.....	66
4.11 Gambar Halaman Evaluasi.....	67
4.12 Gambar Revisi Perubahan Cover.....	74
4.13 Gambar Revisi Penambahan Halaman Perkenalan Tokoh.....	74
4.14 Gambar Revisi Penempatan Dialog Saat Satu Tokoh.....	75
4.15 Gambar Revisi Konsistensi Cerita	76
4.16 Gambar Revisi Pemilihan Kalimat.....	76
4.17 Gambar Revisi Perhatikan Letak Balon Text.....	77
4.18 Gambar Revisi Penambahan Halaman Pada Dialog Yang Ada Kaitanya	78
4.19 Gambar Revisi Penambahan Halaman Untuk Memancing Siswa	79
5.1 Gambar Contoh Skrip Dalam Komik.....	81

5.2 Gambar Ilustrasi Sesuai Dengan Materi	81
5.3 Gambar Lettering	82
5.4 Gambar Balon Text	82



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat izin penelitian dari kampus
2. Surat izin penelitian dari Bankesbampol
3. Surat izin penelitian dari DIKNAS kab Malang
4. Surat bukti penelitian Di SMPN 3 Singosari
5. Surat permohonan validator
6. Validasi ahli materi
7. Validasi ahli media
8. Validasi ahli pembelajaran IPS
9. Uji coba produk
10. Bukti pre test
11. Bukti post test
12. Bukti Konsultasi
13. Dokumentasi
14. Produk
15. Biodata

ABSTRAK

Wahyuni. Siska 2018. *Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Semester 2 Di SMPN 3 Singosari*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. H. Nur Ali, M.Pd

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran wajib di SMPN 3 Singosari. Tujuan adanya dari mempelajari IPS adalah membantu peserta didik sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik/umum. Adanya tujuan IPS untuk membantu siswa untuk membuat keputusan. Dengan adanya hal ini guru harus dapat memfasilitasi dengan penggunaan media yang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan, media adalah suatu komponen pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk bermotivasi dalam belajar. Sehingga seorang guru harus pintar-pintar membuat inovasi untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Berdasarkan kenyataan di Lapangan. Guru hanya menggunakan buku paket dan itu belum cukup untuk menstimulasi siswa sehingga dibutuhkan media pembelajaran.

Penelitian bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik dalam mata pelajaran IPS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan jenis model konseptual dari Borg and Gall. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Singosari dengan objek penelitian di kelas VIIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIC sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tingkat signifikansi yang efektif untuk digunakan di proses pembelajaran. Adapun hasil validasi dari berbagai ahli. Ahli materi mendapat presentase 72% (valid), ahli media mendapat presentase 74% (Valid), ahli pembelajaran IPS mendapat presentase 88% (sangat valid), uji coba dari para siswa mendapat presentase 85% (sangat valid). Hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen mendapat hasil yang berbeda. Kelas eksperimen memiliki rata-rata post test 88.5625 dan post test kelas kontrol 79.0312. sehingga ditemukan perhitungan melalui SPSS 16.0. nilai pre test dan post test kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan yaitu $t_{hitung} 5.571 > t_{tabel} 2.039$ sehingga H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan komik dan tidak.

Keyword. Ilmu pengetahuan sosial, komik, *Research and Development* (R&D),

ABSTRACT

**Wahyuni. Siska 2018. The Development of Comic Media on Social Science Subjects of 2nd Semester Students of 8th Grade in SMPN 3 Singosari. Research Paper. Department of Social Sciences Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.
Advisor: Dr.H. Nur Ali, M.Pd**

Social science is one of the compulsory subjects in SMPN 3 Singosari. The purpose of studying Social Science is to help students as citizens to make rational decisions based on information for the sake of public interest. The purpose of Social Science is to help students to make decisions. With this, the teacher should be able to facilitate the use of media in accordance with the competence taught. Media is a learning component that can stimulate students to be motivated in learning. Therefore a teacher must be smart in making innovation to raise the students' learning passion. Based on the facts in the field, teachers only use the mandatory book which is not enough to stimulate the students so that it is requiring a learning media.

This research aims to produce a learning media product in the form of comics in Social Science subjects. The method used in this research is Research and Development (R&D) research type. The model used is Borg and Gall conceptual model type. This research was conducted at SMPN 3 Singosari with the research object of class VIII A as experiment class and class VIII C as control class.

The results showed that the comic media developed by the researchers had a significant level of effectiveness for use in the learning process. The validation results are from various experts. Material experts get 72% percentage (valid), media expert gets 74% percentage (Valid), Social Science learning experts get 88% percentage (very valid), the test of the students gets 85% percentage (very valid). The learning results of the control and experimental class students are different. The experimental class has an average post test of 88.5625 and the post test of control class is 79.0312. Thus, the calculation found through SPSS is 16.0. The value of pre-test and post-test of control and experiment class showed significant difference which is the t count is $5.571 > t$ table 2.039. Thus, the H_0 is rejected which means that there is difference of learning result between the student who use comic and the student who do not.

Keyword. Social science, comics, Research and Development (R & D),

ملخص

وحيوني, سيسكا. 2018. تطوير الوسائط الهزلية على العلوم الاجتماعية المتكاملة المواضيع في الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحوكمية ثلاثة سينغوساري. أطروحة. قسم العلوم الاجتماعية كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج.

المستشار: الدكتور نور علي المجستير الحاج.

العلوم الاجتماعية هي واحدة من المواضيع الإجبارية في المدرسة الثانوية الحوكمية ثلاثة سينغوساري, الغرض من دراسة العلوم الاجتماعية هو مساعدة المتعلمين كمواطنين يتخذون قرارات مستنيرة مبنية على المعلومات للمصلحة العامة. يجب أن يكون الغرض من العلوم الاجتماعية لمساعدة الطلاب على اتخاذ القرارات ، مع هذا المعلم قادراً على تسهيل استخدام الوسائط وفقاً للكفاءات التي يتم تدريسها ، الإعلام هو مكون تعليمي يمكن أن يحفز الطلاب على التحفيز في التعلم. لذا يجب على المعلم أن يكون ذكياً ليصنع ابتكارات لرفع روح تعلم الطلاب. استناداً إلى الحقائق في الميدان, يستخدم مدرس دفتر الحزمة فقط وهذا لا يكفي لتحفيز الطلاب بحيث تتعلم وسائل الإعلام المطلوبة.

تهدف الدراسة إلى إنتاج منتج وسائط تعليمية في شكل رسوم هزلية في مواضيع العلوم الاجتماعية. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي نوع البحث والتطوير (R&D). واستخدم النموذج نموذج الطراز المفاهيمي لبرج وجال. جرى هذا البحث في المدرسة الثانوية الحوكمية ثلاثة سينغوساري مع موضوع البحث في الفصل الثامن (أ) كفتة تجربة والفصل الثامن (ج) كطبقة تحكم.

أظهرت النتائج أن وسائل الإعلام الهزلية التي طورها الباحثون كانت ذات مستوى كبير من الفاعلية للاستخدام في عملية التعلم. نتائج التحقق من مختلف الخبراء. يحصل خبراء المواد على نسبة 72% (صالحة) ويحصل خبير الإعلام على نسبة 74% (صالحة) ويحصل خبراء تعلم العلوم الاجتماعية. على نسبة 88% (صالحة جداً) ويحصل اختبار الطلاب على 85% (صالح جداً). حصلت نتائج تعلم الطلاب في مجموعة الضبط والتجارب على نتائج مختلفة. يمتلك الصف التجريبي متوسط اختبار ما بعد 88.5625 ومراقبة بعد اختبار الصف 79.0312. لذلك وجدت من خلال حساب SPSS 16.0. وأظهرت قيمة اختبار ما قبل واختبار ما بعد فئة التحكم والتجارب اختلافاً كبيراً وهو t العدد $5.571 <$ الجدول t 2.039 بحيث يرفض H_0 وهو ما يعني أن هناك اختلافاً في نتيجة التعلم بين الطالب الذين يستخدمون الكوميديا وليس ذلك.

الكلمة. العلوم الاجتماعية ، القصص المصورة ، البحث والتطوير (R&D) ،

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk membentuk suatu proses pembelajaran guna mengembangkan potensi siswa dalam berbagai bidang. Salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh siswa SMP/MTs ialah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS sendiri ialah ilmu yang mempelajari tentang lingkungan sekitar berupa sikap sosial, ekonomi dan lain-lain . Sedangkan menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) mendefinisikan *social studies* atau IPS sebagai suatu “studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara.”²

Dalam mata pelajaran IPS siswa akan belajar berbagai mata pelajaran seperti ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi dalam bentuk umum. Dan akan lebih diperdalam dalam pendidikan menengah kelak di pendidikan menengah. Tujuan adanya dari mempelajari IPS adalah membantu peserta didik sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik/umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung. Dengan adanya tujuan IPS untuk membantu siswa untuk membuat keputusan, dengan adanya hal ini guru harus dapat memfasilitasi dengan penggunaan media yang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan, serta dapat menarik perhatian siswa.

Dalam kegiatan belajar mengajar, anak adalah sebagai subjek dan objek dari kegiatan pengajaran. Karena itu, inti dari proses pengajaran ialah kegiatan

² Wahidmurni.2017.*Metodologi Pembelajaran IPS*,(Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA), hlm 16-18

belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Mengajar merupakan kegiatan yang mutlak memerlukan keterlibatan individu anak didik. Biasanya permasalahan yang guru hadapi ketika berhadapan dengan sejumlah anak didik adalah masalah pengolahan kelas. Bagaimana cara menghadapi anak-anak, materi apa yang akan saya sampaikan nanti, kapan, dan dimana adalah serentetan pertanyaan yang perlu dijawab dalam kaitanya permasalahan pengolahan kelas. Seorang guru memiliki peran berusaha mengatur atau membuat suasana kelas yang kondusif dan menarik bagi siswa sehingga menimbulkan bagi kegairahan dan kesenangan belajar anak didik.³

Seorang guru harus pandai-pandai dalam mengolah kelas untuk membuat siswa lebih aktif dikelas dan dapat memahami pelajaran dengan baik. Apabila kegiatan mengajar yang cenderung monoton dan tidak interaktif maka mengakibatkan siswa cepat bosan dan kurang semangat bahkan mengantuk dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas. Hal ini menunjukkan kurang antusiasnya siswa dalam menyimak materi dan kurang inovatifnya guru dalam menyampaikan materi, maka perlu diberikan sebuah rangsangan agar Motivasi Belajar tumbuh pada diri siswa sehingga tingkat pemahaman siswa meningkat.

Pada dasarnya orang tidak menghendaki adanya kebosanan dalam hidupnya. Sesuatu yang membosankan adalah sesuatu yang tidak menyenangkan. Orang akan lebih suka bila kesehariannya diisi dengan hal yang penuh variasi dalam arti yang positif. Seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak menggunakan variasi, maka yang terjadi adalah siswa akan bosan dikelas, perhatian siswa akan materi yang diajarkan berkurang bahkan hilang perhatiannya sehingga ia mencari kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pembelajaran waktu itu, mengantuk dan akibatnya tujuan belajar tidak tercapai. Keterampilan mengadakan variasi dalam proses belajar mengajar akan meliputi 3 aspek, yaitu variasi gaya mengajar, menggunakan media dan bahan ajar,

³ Syaiful Bahri Djmarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : PT RINEKA CIPTA, 2010), hlm .38.

variasi interaksi terhadap siswa.⁴ Untuk menumbuhkan gairah belajar siswa guru harus pintar membuat inovasi baru dalam proses pembelajaran karena dengan adanya inovasi-inovasi yang kreatif akan memberikan dampak yang baik terhadap kognitif siswa.

Proses pembelajaran, guru harus dapat membuat inovasi-inovasi baru yang dapat menghidupkan sebuah kelas serta memberikan motivasi. Sehingga siswa dapat berperan aktif dan memahami setiap informasi yang diberikan guru. Termasuk dalam penggunaan media dapat merangsang siswa untuk mudah memahami pelajaran.

Gagne dalam Arief S. Sadiman dkk menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.”⁵ Dengan adanya inovasi media pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami isi dari yang disampaikan dalam buku pelajaran, Dan dapat mengingat lebih lama karena pada dasarnya manusia lebih mudah memahami sebuah gambar dari pada tulisan. Media belajar sangatlah penting karena kedudukannya sebagai alat bantu guru untuk mengajar serta dapat membuat siswa lebih fokus dikelas dan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Untuk membentuk media yang relevan dan menarik bagi siswa, maka perlu adanya pengembangan media ajar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menarik rasa ingin tahu akan suatu materi yang diajarkan dan memotivasi belajar siswa.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan yakni media komik. Komik adalah sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.⁶ Penggunaan media komik ini mempermudah siswa dalam memahami isi dari materi IPS yang notabennya banyak sekali teori dan untuk

⁴ Ibid., hlm.160

⁵Dr.Arief S.Sadiman, M.Sc. (dkk), *Media Pendidikan* (Jakarta : PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2010),hlm.6

⁶ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2010), hlm. 64.

menarik siswa membentuk proses belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan ataupun tidur dikelas.

Menurut Duffy & Jonassen dalam Deni Dermawan. Seorang pakar kognitif berpandangan bahwa pengetahuan seseorang dan proses belajar itu sendiri, berakar dari penerjemahan yang unik seseorang akan dunia. Pandangan tersebut ditentukan oleh pengalaman seseorang dan penafsirannya terhadap pengalaman tersebut. Orientasi ini menekankan pada peran konteks, baik konteks pembelajaran maupun konteks situasi berlangsung proses transfer. Sumber lain pengaruh psikologi dalam prosedur design pembelajaran berhubungan dengan usaha menciptakan dan memelihara pembelajar yang bermotivasi.⁷

Kegiatan observasi dilakukan di kelas VIII A, disana peneliti menemukan bahwa media untuk mengembangkan dalam pembelajaran IPS. Guru hanya menggunakan buku paket dan itu belum cukup untuk menstimulasi siswa sehingga dibutuhkan media pembelajaran. Media komik belum pernah dimanfaatkan sebagai alternatif media untuk mengajarkan pelajaran IPS. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran sangatlah penting untuk menarik perhatian siswa dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk dapat mengembangkan kemampuannya. Media dapat dikatakan sebagai sumber inspirasi siswa untuk memperoleh gagasannya. Komik sendiri mungkin adalah suatu bentuk karya tulis yang sudah umum atau banyak dipasarkan di toko-toko buku yang tersebar luas di Indonesia maupun mancanegara yang berisikan kehidupan sehari-hari atau lelucon yang dapat menarik minat seseorang untuk membaca. Melihat hal ini memberikan inspirasi mengembangkan produk komik menjadi media pembelajaran disekolah.

Penelitian ini menawarkan salah satu alternatif pengembangan media yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran IPS terpadu . Media komik merupakan media nonproyeksi yang berupa gambar dan tulisan yang dapat dilihat dan dibaca oleh manusia. Melalui kegiatan membaca komik serta mengamati gambar ekspresi dalam komik tersebut, siswa diharapkan dapat menceritakan

⁷ Deni Dermawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012)hlm 11

kembali isi cerita yang telah dibaca. Sehingga dapat mempermudah untuk memahami isi materi pelajaran.

B. Rumusan Masalah :

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa terhadap media komik di SMP 3 Singosari ?
2. Bagaimanakah pengembangan media komik pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Singosari?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media komik pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Singosari ?

C. Tujuan Pengembangan :

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa terhadap media komik di SMP 3 Singosari
2. Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII di SMPN 3 Singosari
3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media komik pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Singosari ?

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan memberi manfaat kepada orang lain baik secara teoritis maupun praktis:

- a. Manfaat Teoritis
 - a) Pengembangan media komik ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran IPS kelas VIII
 - b) Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya
- b. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

- a) Bagi Peneliti Penelitian

Peneliti dapat mengembangkan pengetahuan dalam hal kompetensi, wawasan peneliti, dan memperluas kajian dalam bidang

pengembangan media serta dapat menerapkannya dalam wujud penelitian.

b) Bagi Guru

hasil penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran untuk materi ekonomi sehingga diharapkan mempermudah guru dalam mengajarkan materi IPS, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif dan lebih hidup, membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

c) Bagi Siswa Manfaat

Dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan, meningkatkan minat belajar siswa dikelas serta dapat menumbuhkan semangat membaca bagi siswa dalam mata pelajaran IPS, membentuk pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak mudah bosan dikelas bahkan tidur dikelas.

E. Asumsi Pengembangan :

1. Media komik dapat digunakan secara mandiri oleh siswa baik di kelas maupun diluar kelas
2. Media komik yang dikembangkan sudah sesuai dengan ahli media, ahli IPS dan guru IPS
3. Media komik yang dikembangkan mendapat respon yang positif dari siswa kelas VIII sekolah SMPN 3 Singosari
4. Media komik yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi siswa kelas VIII sekolah SMPN 3 Singosari

F. Ruang Lingkup Pengembangan :

1. Ruang lingkup yang digunakan peneliti tertuju pada siswa kelas VIII di sekolah SMPN 3 Singosari pada mata pelajaran Ekonomi IPS Terpadu pada materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia.
2. Digunakan di kelas sebagai media pembelajaran

G. Spesifikasi Produk :

1. Media Pembelajaran Berbentuk Komik disajikan berdasarkan kompetensi materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia.

2. Alur cerita pada Media Pembelajaran Berbentuk Komik disesuaikan dengan isi materi.
3. Karakter tokoh dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik dibuat dalam versi kartun yang disesuaikan dengan tokoh yang dibuat oleh peneliti sebagai pelengkap.
4. Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dicetak buku berukuran A5.
5. Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri.

H. Originalitas Penelitian :

Untuk mengetahui perbedaan dan kesamaan hasil kajian penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti lakukan sekarang dengan judul “pengembangan media komik pada mata pelajaran IPS terpadu semester 2 kelas VIII di SMPN 3 Singosari “ diantaranya yaitu :

Pertama, skripsi karya Milkhatul Hasanah mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Comic Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tematik Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SD NU Bahrul Ulum Malang. Penelitian ini memiliki fokus penelitian meliputi : respon penggunaan Comic Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tematik Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SD NU Bahrul Ulum Malang. 2) hasil penggunaan Comic Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tematik Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SD NU Bahrul Ulum Malang. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, dengan prosedur design penelitian dari Borg and Gall. Penelitian ini menghasilkan kualitas komik berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh persentase 78% adalah valid, ahli design diperoleh 86% adalah sangat valid, guru bidang studi tematik diperoleh presentase 95% adalah sangat valid, dan berdasarkan respon siswa mendapatkan presentase 80,60% adalah valid.

Kedua. Skripsi dari Faridatus Sholikhah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang*”. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran buku komik yang diharapkan mampu meningkatkan keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan bagi siswa untuk lebih berani mengekspresikan imajinasinya dalam bentuk tulisan. Peneliti menggunakan jenis penelitian R&D dengan model dari Borg and Gall. Dengan hasil penelitian validasi dari ahli mata pelajaran mencapai kevalidan 89%, ahli isi mencapai 86%, sedangkan uji coba dilapangan kepada siswa mencapai 94%. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata *Post-Test* lebih baik daripada *Pre-Test* yaitu $84,75 \geq 51,50$. Sedangkan pada perhitungan uji t manual dengan kemakanaan 0,005 diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $9,134 \geq 1,833$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Ketiga. Skripsi dari Eko Yuli Supriyanta Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “*Pengembangan media komik untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang sejarah persiapan kemerdekaan indonesia pada kelas V SD Muhammadiyah Muthan Wates Kulon Progo*”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik yang layak untuk pembelajaran sejarah persiapan kemerdekaan indonesia pada kelas V SD Muhammadiyah Muthan Wates Kulon Progo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model dari Borg dan Gall. Hasil dari penelitian ini secara kuantitatif masing-masing adalah 4,14 (kesesuaian kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian materi termasuk baik) dan 4,07 (pertimbangan produksi, design visual dan kualitas teknis termasuk baik) serta penilaian dari siswa secara berturut-turut

4,19 (uji lapangan), 4,26 (uji lapangan lebih luas), 4,14 (uji operasional).

Secara kualitatif media ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

Tabel 1.1. Originalitas Penelitian

Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas penelitian
Pengembangan media pembelajaran matematika berupa comic book untuk meningkatkan hasil belajar tematik materi jaring-jaring bangun ruang pada siswa kelas IV SD NU Bahrul Ulum Malang	Mengembangkan media komik	a. Objek yang digunakan untuk tingkat sekolah dasar b. Materi yang digunakan mata pelajaran matematika	a. Pengembangan media komik untuk mata pelajaran IPS Terpadu b. Objek penelitian diberikan kepada siswa kelas VII SMPN 3 Singosari Lamongan
Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik untuk peningkatan kemampuan menulis siswa kelas II sekolah dasar Islam as salam kota Malang	Mengembangkan media komik	a. Objek yang digunakan untuk tingkat sekolah dasar b. Materi yang digunakan mata pelajaran bahasa Indonesia c. Untuk meningkatkan kemampuan menulis	
Pengembangan media komik untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia pada kelas V SD Muhammadiyah Muthan Wates Kulon Progo	a. Mengembangkan media komik b. Menggunakan mata pelajaran IPS	d. Objek yang digunakan untuk tingkat sekolah dasar a.	

I. Definisi Operasional :

1. Media adalah alat atau wadah yang digunakan untuk mempermudah seorang komunikator menyampaikan informasi kepada komunikan
2. Media komik adalah media berbentuk cerita bergambar yang banyak digemari anak-anak maupun remaja yang dapat menarik minat mereka untuk membaca dan memiliki tujuan untuk memberikan hiburan dan pengetahuan kepada siswa.
3. Pembelajaran IPS terpadu adalah mata pelajaran wajib pada jenjang sekolah dasar yang mencakup Sejarah, Ekonomi, Geografi, Sosiologi
4. Pengembangan media adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan produk pendidikan untuk membentuk proses pembelajaran yang efektif.

J. Sistematika Pembahasan :

Bab pertama: pendahuluan (latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, asumsi, ruang lingkup, spesifikasi produk, originalitas, definisi operasional, sistematika pembahasan)

Bab kedua : kajian pustaka

Berisikan materi tentang media pembelajaran, media komik, dan pengembangannya serta IPS terpadu serta kerangka berfikir

Bab ketiga: metode penelitian yang berisikan metode penelitian, prosedur pengembangan dan uji coba.

Bab keempat hasil pengembangan : penyajian data uji coba, analisa data, revisi produk

Bab kelima penutup : kajian produk setelah reevisi, saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Sedangkan menurut Briggs berpendapat bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.”⁸

Dalam bahasa arab media disebut *Wasail* bentuk jama’ dari *Wasilah* yakni sinonim *al-wasth* yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainya.⁹

Sedangkan media Menurut Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad yaitu : Bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah mansia, materi kejadian atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik

⁸ Dr.Arief S.Sadiman, M.Sc. (dkk), *Media Pendidikan* (Jakarta : PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2010)hlm 6

⁹ Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta : GP Press Group, 2013) hlm 6

untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁰

Menurut Soeparno dalam Yuhdi Munadi media pembelajaran merupakan perpaduan dari perangkat keras dan perangkat lunak. Agak berbeda dengan istilah yang diberikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA), dikatakan bahwa media adalah salah satu jenis komunikasi baik literal maupun audiovisual serta peralatannya yang digunakan.¹¹

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran adalah suatu wadah bagi seorang guru untuk menyampaikan suatu informasi dengan tujuan, siswa dapat memahami informasi yang diberikan guru dikelas dengan maksimal.

b. Prinsip dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran

Segiteori belajar, berbagai kondisi psikologis yang perlu dipertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut :

a) Motivasi

Media yang digunakan harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan lagi pula, pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dengan dan bermakna baginya sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Media yang digunakan siswa dalam belajar dikelas harus dapat menimbulkan ketertarikan dalam belajar siswa. Sehingga, motivasi siswa dalam belajar dapat meningkat.

b) Perbedaan individual

Setiap siswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda mulai dari gaya belajarnya maupun tingkat kecepatan memahami materi yang berbeda-beda. Faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT RAJAGRAFINDO PERSADA,2011)

¹¹ Abdul Wahab Rosyidi, *media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang : UIN MALANG PRESS, 2009)hlm 27

pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar. Penggunaan media yang digunakan oleh guru dalam penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman yang dimiliki siswa.

Seorang guru dalam pemanfaatan atau pengembangan sebuah media harus mengetahui karakter dari siswa yang akan diajar dikelas. Sehingga, guru dapat menyesuaikan media yang akan digunakan dikelas.

c) Tujuan Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran guru harus memberitahukan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan kedepan, sehingga siswa mendapat kesempatan untuk berhasil dalam memahami pembelajaran semakin besar. Menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran sehingga isi dari media yang digunakan dapat sesuai dengan kontent yang akan dipelajari.

d) Organisasi isi

Apabila materi yang ada dalam mata pelajaran diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurut-urutkan secara teratur.

Adanya organisasi inti berguna untuk memudahkan siswa dalam memahami isi sebuah materi. Media pembelajaran harus berbentuk menarik dan isi yang ada harus berbentuk lebih singkat tapi mengandung kesimpulan yang memudahkan siswa dalam mengingat.

e) Persiapan sebelum belajar

Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik dasar pelajaran yang akan dipelajari keesokan dirinya atau memiliki pengalaman yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.

Persiapan siswa sebelum dikelas sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Sehingga sebagai seorang guru kita harus pandai dalam membuat siswa tertarik untuk belajar dirumah. Seperti, diberi tugas meresum, tugas membaca bab selanjutnya dan lain-lain

f) Emosi

Media adalah cara terbaik untuk menghasilkan respon emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan dari siswa.

Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang emosi siswa seperti semangat dalam menerima materi, empati saat melihat video tentang kekerasan atau peperangan dan lain-lain. Sehingga siswa dapat merasakan pengalaman yang nyata dalam ia belajar dikelas.

g) Partisipasi

Partisipasi artinya kegiatan mental dan fisik yang terjadi ditengah penyajian materi pelajaran. Dengan kesempatan lebih besar bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu. Sehingga siswa memiliki pengalaman yang nyata, sehingga siswa lebih dapat mengingat materi lebih lama.

Dengan adanya partisipasi siswa dalam kelas maka tingkat pemahaman siswa akan semakin meningkat. Seperti, penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk siswa mencoba sendiri untuk menyentuh serta memahami isi dari media tersebut, akan memberikan pengalaman yang nyata.

h) Umpan balik

Hasil belajar dapat meningkat jika apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya, serta siswa dapat berfikir secara kritis dalam memahami pelajaran.

Pemanfaatan media harus dapat merangsang siswa untuk bersikap kritis sehingga ada umpan balik dalam proses pembelajaran. Guru harus pintar dalam membuat media yang bersifat interaktif karena

dengan itu maka siswa akan tertarik dengan isi dari media dan pola pikir mereka akan mudah berkembang.

i) Penguatan

Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa yang akan datang. Seorang guru harus dapat memberikan penguatan kepada setiap inti dari pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga siswa akan mudah mengingat hal yang menjadi inti sari dari pelajaran saat itu.

j) Latihan dan pengulangan

Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Karena pada dasarnya seseorang dapat ahli dalam suatu pelajaran itu karena terbiasa bertemu dengan materi itu.

k) Penerapan

Hasil belajar yang diinginkan meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru yang akan dia alami dilingkungan luar sekolah maupun di lingkungan sekolah.¹²

Dalam pembelajaran guru berharap siswa dapat menerapkan apa yang ia dapat dikelas di kehidupan sehari-harinya atau bahkan dapat mengajari teman sekelasnya yang belum memahami materi tersebut. Jika seorang siswa sudah sampai pada prinsip ini maka media yang digunakan seorang guru dikelas dikatakan berhasil.

Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan permasalahan dan karakteristik yang dimiliki siswa, hal inilah yang justru sasaran media pembelajaran. Sehingga dapat seorang guru dapat menyampaikan informasi dengan baik dan hasil yang diharapkan melalui umpan balik

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT Rja Grafindo Persada, 2011) hlm74

siswa akan sesuai dengan harapan, siswa akan mengingat materi lebih lama, dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa, tingkat daya pikir anak, guru akan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana firman Allah SWT surah An-Nahl ayat 125 yaitu :

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ
وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۗ

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.....”¹³

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam segi psikis maupun fisik dalam bentuk kegiatan belajar mengajar.

1. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya di samping ada fungsi-fungsi lain. Bahwa media pembelajaran adalah “bahasanya guru”. Maka untuk beberapa media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar.

2. Fungsi Semantik

Kemampuan media dalam menambah kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik)

Media pembelajaran memudahkan seorang guru dalam berkomunikasi dengan siswa dengan menambahkan simbol dalam media seperti gambar benda atau hewan. Sehingga siswa dapat lebih mudah memahami ketimbang hanya dijelaskan melalui bahasa verbal, yang hal ini akan menyulitkan siswa untuk memahami sesuatu yang nyata tapi terlihat abstrak karena tidak ada bukti nyata.

¹³ Departemen Agama Republik Indonesia. *Al Qur'an Dan Terjemahnya Al Hikmah* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2014), hlm. 281

3. Fungsi Manipulatif

Di dasarkan pada ciri-ciri umum yang dimilikinya sebagaimana disebut diatas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi. *Pertama*, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas ruang : (a) kemampuan menghadirkan objek yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, (b) kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, (c) menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang terjadi. *Kedua*, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia yaitu : (a) Membantu siswa memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, (b)membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, (c) membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, (d) membantu siswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks misalnya diagram, peta grafik dan lain-lain¹⁴

Dengan penggunaan media pembelajaran akan mengatasi semua kesulitan dalam proses belajar mengajar dikelas. Siswa lebih mudah memahami, waktu yang digunakan akan lebih efisien, guru dalam berinteraksi dengan siswa berjalan dengan mudah, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Juga keterbatasan seseorang akan tidak terlihat jika menggunakan media.

4. Fungsi Psikologis

a) Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Sehingga dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan

¹⁴ Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta : GP Press Group, 2013) hlm 43

membuang rangsangan-rangsangan lainnya. Sehingga ia bisa lebih fokus dalam memahami materi yang dia anggap menarik bagi siswa¹⁵

Proses pembelajaran dikelas siswa akan mengalami kehilangan fokus dalam beberapa menit setelah pembelajaran dimulai. Untuk mencegah hal itu guru harus pintar dalam membuat hal yang menarik siswa sehingga ia kembali fokus ke pelajaran yang sedang disampaikan. Sehingga fungsi dari media pembelajaran yakni mengembalikan perhatian siswa akan belajar dikelas dengan rangsangan berupa media.

b) Fungsi Afektif

Menurut Jhaja Qahar dalam buku Yuhdi Munadi Media yang dipilih guru yakni media yang dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. Ia berwujud perasaan minat, sikap penghargaan, nilai-nilai dan perangkat emosi atau kecenderungan-kecenderungan batin.¹⁶

Suatu kelas saat siswa diberikan suatu video tentang peperangan maka perasaan siswa akan tergugah apakah itu empati, marah dan lain-lain dalam suatu kejadian divideo tersebut. Sehingga ia akan mengambil suatu nilai pada video itu dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

c) Fungsi kognitif

Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, maka daya berfikir siswa akan semakin meningkat, dimana pikiran maupun gagasan yang dimilikinya, akan semakin kaya dan luas dalam alam kognitifnya. Pembahasan kognitif bisa berupa persepsi, mengingat, dan berfikir, yang dapat dituangkan dalam bentuk tulisan maupun kata-kata yang disampaikan kepada

¹⁵ Ibid hlm 43

¹⁶ Ibid 44

teman-temanya.¹⁷ Media membentuk pola pikir yang kritis bagi siswa karena siswa akan mengalami pengalaman yang nyata dalam belajar, sehingga timbullah suatu gagasan atau persepsi pada suatu informasi yang berguna bagi perkembangan kognitif anak, dengan media akan membentuk daya ingat yang tinggi.

d) Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi berdasarkan kamus lengkap psikologi menurut C.P. Chaplin dalam Yuhdi Munadi adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi ini mencakup penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, imajinasi bisa berbentuk fantasi (khayalan) seseorang setelah mendapat suatu pengalaman atau materi yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.¹⁸ Dalam penggunaan media siswa akan mengalami pengalaman yang nyata sehingga imajinasi yang ada dalam pikirannya akan mudah terolah sehingga akan membentuk suatu ingatan yang panjang. Sehingga ia juga akan menemukan inovasi-inovasi baru untuk lebih mudah memahami materi.

e) Fungsi motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam pembelajaran seorang guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dan menimbulkan rasa ingin tau siswa akan suatu materi. menurut Donald O. Hebb dalam Yuhdi Munadi menyebutkan ada dua cara yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan motivasi siswa. Cara pertama dengan *Arousal* dan *Expectancy*. *Arousal* adalah usaha guru untuk membangkitkan *Intrinsic Motive* siswanya, sedangkan *Expectancy* adalah suatu keyakinan yang secara seketika timbul untuk

¹⁷ Ibid 45

¹⁸ Ibid 46

terpenuhinya suatu harapan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.¹⁹ Penggunaan media pembelajaran dapat membentuk motivasi pada diri siswa untuk terus belajar dikelas, membentuk minat untuk memahami suatu informasi.

5. Fungsi Sosio-Kultural

Mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran. Pada dasarnya siswa memiliki latar belakang yang berbeda sehingga guru harus dapat menyatukan sebuah pendapat dari siswa, sehingga siswa sendiri dapat berinteraksi dengan mudah dalam proses pembelajaran. Masalah ini dapat diatasi dengan penggunaan media, karena media sendiri memiliki kemampuan untuk memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.²⁰ Karakter setiap siswa dalam satu kelas memiliki beragam sifat, dan gaya belajar, sehingga sebagai seorang guru harus bisa mengatasi hal itu dengan menggunakan media untuk menyatukan pemahaman siswa.

Menurut Nana Sudjana merumuskan fungsi media pengajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut :

- a) Penggunaan media dalam proses belajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b) Bagian yang integral dari keseluruhan situasi belajar. Ini berarti media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
- c) Penggunaannya integral dengan tujuan dari isi pembelajaran. Fungsi ini mengandung arti bahwa penggunaan media harus melihat kepada tujuan dari bahan ajar
- d) Penggunaan media dalam pembelajarn bukan semata-mata hiburan, dalam arti digunakan sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa

¹⁹ Ibid 47

²⁰ Ibid 48

- e) Penggunaan media diutamakan untuk mempertimbangkan mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain, menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.²¹

Fungsi dari penggunaan media sebagai alat untuk menarik perhatian siswa dalam belajar yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar, karena pada dasarnya media digunakan untuk membentuk *long memories* siswa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Untuk tujuan praktis di bawah ini akan dibahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

a) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Media grafis lebih menekankan kepada indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.²² Banyak jenis media grafis, beberapa diantaranya akan kita bicarakan dalam bahasan di bawah ini.

1) Gambar/foto

Gambar/foto adalah media yang paling mudah dimengerti dan dinikmati di mana-mana, karena dengan adanya gambar dapat mendeskripsikan berbagai hal baik emosi, tujuan dan lain-lain, Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari seribu kata. Beberapa kelebihan media gambar foto yang lain dijelaskan dibawah ini.

²¹ Syaiful Bahri Djmarah & Aswan Zain, *strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : PT RINEKA CIPTA, 2010) hlm 134

²² Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc. (dkk), *Media Pendidikan* (Jakarta : PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2010), hlm.28.

- a) Sifatnya konkret, gambar atau foto lebih reliastis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal.
- b) Mengatasibatasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar mudah dalam hal packing dan serta mudah untuk diaplikasikan.
- c) Mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dnegan jelas dalam bentuk gambar atau foto. Dengan adanya gambar hal yang sulit kita lihat dengan mata telanjang maupun peristiwa secara langsung (peristiwa tawuran, perang dan lain-lain) dapat tersajikan dengan mudah.
- d) Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman. Dengan adanya gambar juga akan meningkatkan kepercayaan seseorang akan suatu peristiwa.
- e) foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa perlu peralatan khusus, apalagi sekarang kita berada di zaman yang serba canggih. Untuk mendapatkan sebuah gambar apapun kita hanya perlu mencari di internet.

2) Sketsa

Gambar yang sederhana yang melukiskan bagian-bagian pokoknya suatu materi tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat belajar menggambar, setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak

perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru. Penggunaan sketsa dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi, meskipun gambar sketsa yang dibuat oleh sang guru tidaklah mirip dengan keaslian objek tapi dengan adanya sketsa kasar maka akan mempermudah siswa dalam memahami materi.

3) Diagram

Suatu gambar sederhanayang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di situ. diagram pada umumnya berisi petunjuk-petunjuk. Diagram menyederhankan hal yang kompleks sehingga dapat memperjelaskan penyajian pesan.

4) Bagan / Chart

Fungsinya yang pokok dalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari sebuah presentasi.

5) Grafik

Grafik adalah gambar yang sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah dimengerti. Dengan mengalihkan data angka kedalam sebuah grafik, arti dari angka-angka tersebut menjadi jelas.²³ Grafik digunakan untuk mempermudah dalam membaca data kuantatif dari hasil penelitian.

²³ Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta : GP Press Group, 2013) , hlm. 89.

6) Kartun

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.

7) Poster

Poster adalah gambar yang besar, yang memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya sepintas lalu.²⁴ Penggunaan poster biasanya sebagai bentuk promosi suatu kegiatan. Hal ini dilakukan untuk menarik minat halayak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang ada.

f) Media Audio Visual

1) Film

Dilihat dari indera yang terlibat, film adalah alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang terpancang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja.²⁵ Film dapat menjelaskan suatu peristiwa secara kompleks, sehingga akan mudah di pahami dan analisis sesuai materi yang diberikan guru, serta dapat mempermudah memahami kejadian serta tokoh yang terlibat.

2) Video

Video memiliki karakteristik yang sama dengan film diantaranya : mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, dapat diulangi, pesanyang diberikan secara cepat, mengembangkan pikiran siswa, mengembangkn imajinasi, memperjelas yang

²⁴ Ibid., hlm. 102

²⁵ Ibid., hlm .116

abstrak, sangat kuat memengaruhi emosi, baik dalam menjelaskan sesuatu proses, menumbuhkan minat, dapat dievaluasi, diperuntukkan bagi semua.²⁶

Video digunakan untuk menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak seperti kisah masa lalu atau langkah-langkah, kejadian dan lain-lain yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami. Dengan adanya video siswa tidak perlu mencari peristiwa yang sama dalam kehidupan sehari, dengan adanya video keterbatasan jarak dan waktu akan teratasi.

3) Televisi

Menurut Omar Hamalik: *“television is an electronic motion picture with conjoined or attendant sound, both picture and sound reach the eye and ear simultaneously from a remote broadcast point”*. Definisi tersebut menjelaskan bahwa televisi adalah media elektronik yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang meliputi gambar dan suara. Maka televisi sebenarnya sama dengan film, yakni dapat dilihat dan didengar. Televisi juga dapat memberikan kejadian-kejadian yang sebnearnya pada saat suatu peristiwa terjadi dengan disertai komentar penyiarinya.²⁷ Penggunaan televisi dalam proses belajar yakni sebagai wadah untuk mempermudah guru dalam memberikan informasi yang abtrak seperti cerita pada masa lalu, peristiwa perang, proses pembuatan makanan dan lain-lain.

g) Media Audio

1) Radio

Dalam dunia pendidikan, hingga saat ini radio masih digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya untuk pendidikan jarak jauh. Kelebihan dari radio ini yang paling menonjol adalah kemampuannya dalam mendistribusikan

²⁶ Ibid., hlm.127

²⁷ Ibid., hlm.140

pesanya secara cepat dengan sasaran jangkauan yang lebih luas.²⁸ radio dapat dimanfaatkan dalam pelajaran bahasa baik bahasa indonesia, daerah maupun asing, tidak hanya itu radio juga dapat menjelaskan suatu proses, dan penjelasan untuk menghindari kesalahpahaman.

2) Laboratorium bahasa

Alat atau tempat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan cara menyajikan materi pelajaran yang telah disiapkan sebelumnya.²⁹ biasa berupa komputer dan *Earphone* yang digunakan siswa untuk melihat materi dan mendengar soal atau percakapan yang diberikan.

1. Media Komik

a. Definisi komik

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Apabila kartun sangat bergantung pada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung. Perbedaan lain menyatakan bahwa komik sifatnya humor, sedangkan sumbangan yang paling unik dan berarti dari kartun pada bidang masalah-masalah politik dan sosial.³⁰ Komik adalah cerita bergambar yang berisikan kehidupan sehari-hari yang memiliki tujuan menghibur pembaca.

b. Sejarah Komik

Untuk pertama kalinya komik digunakan sebagai pengobar dari peristiwa perang surat kabar antara William Randolph Hearst dengan

²⁸ Ibid., hlm.75

²⁹ Dr.Arief S.Sadiman, M.Sc. (dkk), *Media Pendidikan* (Jakarta : PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2010), hlm. 55.

³⁰ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2010), hlm. 64.

Joseph Pulitzer pada pertengahan tahun 1890-an. Lembaran berwarna dari majalah *Sunday* terbitan New York Journal dan New York World saling bersaing dalam saha memperbesar peredarannya. Bagian penting dalam persaingan ini dimaikan dengan gambar-gambar yang lucu, yang meliputi perwatakan terkenal dengan nama *The Yellow Kid*. Coretan ini hasilnya cepat terkenal dengan bertambahnya peredaran New York World yang diterbitkan oleh Pulitzer. Dalam jangka waktu enam bulan, Hearst muncul dengan ruangan komik terbaru dalam halaman pelangi keperak-perakan yang bercahaya membuat pelangi, tampak seperti sepotong pipa timah. Judul dari karangan dari perwatakan yang diungkapkan adalah *Yellow Kid*, Hearst telah mengontak artis komik asli, dan karya ciptanya keluar dari The World. Pulitzer dengan segera membelinya kembali, tetapi ditawarkan lagi oleh Hearst dengan nilai harga yang lebih tinggi. Lalu Pulitzer menyewa artis lain, sementara itu kedua surat kabar berusaha, masing-masing untuk saling melebihi dengan versinya sendiri-sendiri. Segi yang berarti dari perumpamaan ini adalah untuk meningkatkan peredaran surat kabar. Baru kemudian komik-komik mempengaruhi kesadaran masyarakat Amerika dengan kuat. Perlu diingat tujuan utamanya adalah bersifat komersial, yaitu untuk menjual surat kabar serta buku komik.

Komik-komik baru segera diciptakan misalnya kita kenal seperti, *Buster Brown* dan *The Katzen Jammer Kid*, merupakan komik-komik terlama hidupnya yang dimunculkan pada akhir tahun 1902. Serial *Katzen Jammers* sudah diperkenalkan dalam rangkaian cerita bergambar dengan perwatakan yang sama. Seniman lain membawakan gagasannya, dalam membawakan perwatakan-perwatakan yang sama, ditambah dengan rangka garis dalam kotak terpisah serta mengembangkan. Kepribadian komik yang ditonjolkan seperti *Little Jimmy*. Pada tahun 1905 komik-komik telah lebih praktis dengan bentuk muka yang sama, kecuali format buku komik.

Buku-buku komik menjadi terkemuka pada pertengahan tahun 1930-an. Penelitian terhadap sejumlah peredarannya telah menunjukkan bahwa buku-buku komik dibaca oleh anak-anak ditingkat menengah dan hampir setengahnya dari siswa SMA, dan dibaca oleh kira-kira 1/3 dari penduduk Amerika, antara umur 18 dan 30 tahun. Oleh para siswa SMP dan SMA buku-buku komik hanya dibaca sesekali. Penyelidikan ini membuktikan bahwa komik telah memberi pengaruh besar dalam kehidupan remaja dan para orang tua.³¹

Kesimpulan dari sejarah diatas bahwasanya komik ditemukan pada tahun 1890-an karena tragedi perang surat kabar antara William Randolph Hearst dengan Joseph Pulitzer pada pertengahan tahun. Dan mulai Buku-buku komik menjadi terkemuka pada pertengahan tahun 1930-an. Banyak dari para remaja membaca komik hanya dibaca sesekali, karena komik sendiri memiliki sesuatu yang menarik, yang dapat menumbuhkan seorang remaja maupun anak kecil untuk membacanya. Sehingga banyak seorang guru untuk mengembangkan media untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c. Prinsip pembuatan komik

Pembuatan komik juga memiliki prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan. Prinsip desain perlu diperhatikan untuk mengembangkan komik yang menarik. Pada kaitannya sebagai media pembelajaran, komik yang 36 menarik akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam membacanya. Prinsip desain didalam membuat komik yaitu:

a) *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis mempunyai padanan kata *Point of Interest*, *Dominance* dan *Focus*, dalam pengembangan komik peneliti memberikan suatu adegan atau gambar yang bisa membuat siswa saat membaca langsung terfokus pada adegan yang ditekankan oleh peneliti. Penekanan biasa dilakukan dengan memberi perbedaan dan dominasi warna, pada ukuran, ruang yang diberikan, *Isolation*

³¹ Ibid., hlm.65

(pemisahan) dan kepribadian karakter apabila merujuk pada non tampilan gambar.

b) *Composition* (Komposisi)

Terdiri dari berbagai pecahan, *Balance-Unbalance*, *Symmetrical-Asymmetrical*, *Alightment*, *Rhythm-Variation-Dynamic*, *Overlapping*, *Harmony* dan *Unity*.

c) *Camera View* (*Eye View*)

Melibatkan *perspective* (sudut pandang) komik harus memperhatikan sudut orang seperti halnya sudut pandang orang pertama, kedua dan ketiga, *distance* (jarak pandang), dan *Movements/Motions* (pergerakan objek) dalam adegan tokoh komik harus diperhatikan, sehingga jelas apa yang ingin disampaikan dalam alur ceritanya.

d) *Function* (Fungsi)

Setiap desain akan mempunyai tujuan tertentu agar mempunyai fungsi. Fungsi dari pembuatan komik disesuaikan dengan tujuan yang diinginkan dari pencipta apakah komik bertujuan untuk hiburan, atau sebagai media pembelajaran atau sebagai media komunikasi. Jadi fungsi sebuah komik tergantung dari tujuan yang diinginkan dalam pembuatannya.

e) *Comfortability* (ergonomis)

Di dunia komik, kenyamanan dalam hal membaca sangat diperhatikan yang disesuaikan dengan usia si pembaca, bagaimana membuat mudah membawanya, dimana ukurannya menjadi acuan, dan hal-hal lainnya yang dianggap akan membuat nyaman pembacanya.

f) *Material Light and Strenght* (Material ringan dan kuat)

komik di *print* di bahan yang tidak mudah rusak untuk *special edition*, bisa juga tahan lama bila di *Upload* di internet. Dengan penggunaan bahan yang baik akan menarik minat pembaca untuk melanjutkan isi dari cerita yang diberikan

g) *Ecosystem Friendly* (ramah lingkungan)

penggunaan media tidak memberikan dampak negatif bagi lingkungan.³²

prinsip dalam pembuatan komik membentuk content dari alur cerita komik membentuk tujuan yang pasti dan dapat membuat pembaca tertarik untuk memahami setiap alurnya.

d. Langkah-langkah Membuat Komik

tekhnik membuat komik secara digital adalah sebagai berikut:

1. Siapkan PC, tablet dan softwarena.

Untuk membuat sebuah komik kita harus memiliki software yang akan kita gunakan untuk menggambar tokoh atau adegan yang diinginkan sesuai tujuan, dengan kita mempersiapkan semua kebutuhan yang ada akan mudah dalam membuat sebuah komik.

2. Siapkan skripnya

Skrip adalah naskah yang berpa percakapan antar tokoh yang biasanya digunakan oleh para produser film untuk memudahkan para tokohnya memerankan peran yang mereka ambil.

3. Membuat *Layout* komik.

Layout adalah penyusunan elemen-elemen design yang disesuaikan dengan reka adegan yang diinginkan oleh pencipta komik.

4. Pengaturan panels (*Frames*) atau kotak-kotak pembatas pada halaman.

5. Membuat gambar-gambar atau image (termasuk mewarnainya).

Menggambar karakter yang digunakan dalam komik, serta adegan diseusikan dengan skrip yang telah dibuat.

³²M.S. Gumelar. *Comic Making*.(Jakarta: PT Indeks,2011),hlm.268-327

6. Memberi lettering, yaitu memberikan *Bubble text* atau *Balloon text*.

Membuat *Balloon Text* pada tiap adegan yang telah digambar. Hal ini digunakan untuk memberi tempat percakapan yang digambarkan di dalam komik.

7. Ketik kata-kata sesuai dengan skrip pada *Bubble Text* atau *Ballon Text*.³³

Skrip yang telah disiapkan dimasukkan dalam *Ballon Text* yang telah disiapkan terlebih dahulu, kata-kata yang telah dimasukkan untuk memperjelas adegan yang dimaksudkan oleh pembuat komik.

e. Kelebihan Media Komik

Sebagai media visual, komik memiliki kelebihan yang berbeda dari yang lain ketika digunakan sebagai media pembelajaran. Kelebihan komik menurut Trimo dalam Nur Mariyanah adalah :

- a) Komik menambah perbendaharaan kata
- b) Mempermudah siswa dalam memahami suatu hal yang abstrak

Dengan penggunaan pendaharaan kata yang ada dalam komik, memudahkan siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan.

- c) Menumbuhkan semangat membaca siswa

Komik adalah cerita bergambar, dengan adanya gambar yang disusun menyerupai cerita yang ada dalam isi pelajaran. ,menumbuhkan minat siswa untuk membaca dan memahami isi yang disampaikan

- d) Alur cerita yang ada dalam komik memiliki tujuan yang baik atau yang lainnya.³⁴ Cerita yang ada dalam komik memiliki

³³Ibid., hlm.100

tujuan yakni menumbuhkan minat belajar, dan minat membaca serta meningkatkan konitif siswa.

2. Pengembangan Media Komik

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi design ke dalam bentuk fisik kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran.³⁵ Riset dan pengembangan adalah suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi perangkat tertentu yang menjadi produknya, yang dalam perspektif industri merupakan pengembangan suatu prototipe produk sebelum diproduksi secara massal. Dalam bidang pendidikan, R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Perangkat pendidikan yang biasanya dikembangkan melalui R&D adalah perangkat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, khususnya TIK, yang dapat digunakan dalam pendidikan maupun pelatihan.³⁶ Dari uraian diatas dikatakan bahwa pengembangan adalah proses pengembangan suatu media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang sebenarnya.

b. Model Pengembangan

Satu model dapat diartikan suatu hal yang mewakili diri kita baik visual maupun verbal. Model dalam penelitian pengembangan berbentuk dalam bagian prosedur pengembangan yang mengikuti model yang dianut peneliti. Model juga menyederhanakan sesuatu yang kompleks menjadi sederhana sehingga mudah dipahami.

³⁴Nur Mariyanah, Efektivitas Media Komik Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMP N I Pegandon Kabupaten Kendal). *Skripsi*. FIS UNNES Semarang, 2005, hlm. 26

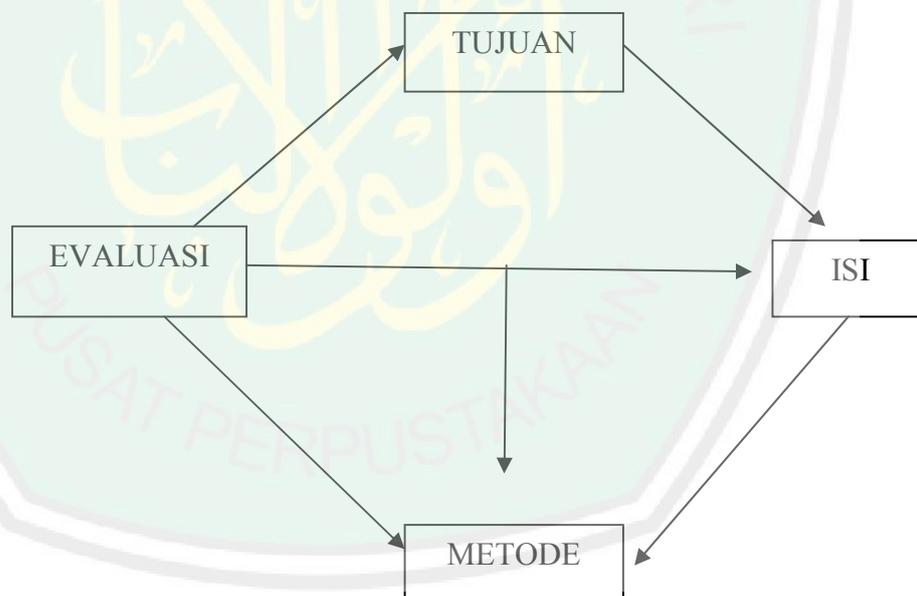
³⁵ Deni Dermawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012), hlm.12

³⁶ Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta : BUMI AKSARA, 2014), hlm. 105

a) Model Konseptual

Model konseptual adalah model yang bersifat menjelaskan komponen suatu produk yang dikembangkan oleh peneliti dan keterkaitan antar komponennya. Seel & Glasgow mendefinisikan model sebagai berikut “ *model are visual or verbal representations of the instructional design process that are based to guide and complete design in many training and educational setting.*”

Model ini memperlihatkan hubungan antar konsep yang tidak memperlihatkan tahapan yang harus dilalui mulai awal hingga akhir. Model ini lebih bersifat konstruktivistik, artinya bersifat terbuka, rekursif, dan fleksibel. Model ini biasanya dapat ditemui di prosedur rancangan R2D2.



Gambar 2.1. Hubungan konseptual antarkomponen kurikulum

Dari gambar diatas menjelaskan bahwasannya model pengembangan sebuah media yang bersifat konseptual tidak mengikuti tahapan yang sistematis. Dalam pengembangan media seorang guru harus memahami tujuan pembelajaran, serta isi dari

pelajaran harus diperhatikan, serta untuk mendapatkan hasil yang maksimal seorang guru juga harus menggunakan metode yang tepat, sehingga siswa semakin tertarik dengan pembelajaran saat itu. Dalam pengembangan media pun evaluasi juga perlu diperhatikan baik evaluasi pada siswa maupun guru, evaluasi pada isi dan metode dari materi pun harus diperhatikan. Oleh karena itu hubungan konseptual antar komponen kurikulum dalam pengembangan media sangat diperlukan.

b) Model Prosedural

Model prosedural adalah model yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti sesuai tahap-tahapnya untuk menghasilkan produk. Model prosedural biasa kita jumpai dalam model rancangan sistem pembelajaran. Banyak model rancangan sistem pembelajaran seperti koufman, model kemp, IDI, ADDIE, Dick & Carey, dan sebagainya.

Contoh salah satu model pengembangan yang dikembangkan Dick & Carey. Dalam model yang dikembangkannya terdapat sepuluh langkah yakni :

- 1) Analisis kebutuhan
- 2) Analisis pembelajaran
- 3) Analisis pebelajar dan konteks
- 4) Tujuan umum dan khusus
- 5) Mengembangkan instrumen
- 6) Mengembangkan strategi pembelajaran
- 7) Mengembangkn dan memilih bahan pelajaran
- 8) Merancangan dan melakukan evaluasi formatif
- 9) Melakukan revisi
- 10) Evaluasi sumatif

Selain model diatas, model dibawah ini termasuk dalam model prosedural yang bersifat deskriptif. Model ini menjelaskan langkah

sederhana menghasilkan produk yang dikembangkan oleh Brog & Gall yakni apabila akan melakukan R&D searah benar maka prosedur ini tidak boleh direduksi langkah-langkahnya dan juga tidak boleh disederhanakan kegiatan yang dilakukan pada setiap langkahnya. Adapun prosedur dalam melakukan R&D :

- 1) melakukan mereview berbagai hasil riset dan informasi yang akan dikembangkan. Pada langkah ini, pelaku riset mencari dan ,mengumpulkan berbagai artikel yang menggambarkan berbagai hasil riset dan informasi. Selain itu,seorang peneliti harus melakukan observasi terhadap siswa dan guru agar mendapatkan gambaran bagaimana seharusnya media yang akan dikembangkan.
- 2) Penyusunan rencana. Hal-hal yang harus masuk dalam perenanaan adalah menjelaskan keterampilan dalam mengembangkkn media, mensinkronkan media dengan tujuan pembelajaran, menghitung perkiraan biaya yang akan dikeluarkan, tenaga kerja, dan waktu untuk menyelesaikan R&D.
- 3) Mengembangkan bentuk awal perangkat.
- 4) Melakukan pengujian tahap awal hasil pengembangan produk. Pengujian ini biasanya dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data kualitatif dari sejumlah guru atau calon pengguna perangkat.
- 5) Melakukan revisi terhadap bentuk awal perangkat mengikuti saran dari uji pertama sehingga media akan menjadi lebih sempurna.
- 6) Uji produk selanjutnya, disini dilihat apakah terjadi peningkatan kemampuan dalam penggunaan media yang dikembangkan ini setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media itu. Data hasil eksperimen tahap awal berupa data kuantitatif dan kualitatif.

- 7) Data hasil eksperimentasi media itu kemudian dianalisis dan dijadikan dasar dalam melakukan revisi. Hasil revisi harus diuji kembali secara operasional melalui eksperimentasi operasional yang terhadap sejumlah sekolah.
- 8) Eksperimen kembali, menggunakan studi kuasi-eksperimental, terhadap perangkat yang sudah direvisi untuk menguji secara operasional. Setiap kali selesai suatu sesi eksperimentasi, peneliti harus melakukan wawancara dan pengisian kuisioner diberikan kepada guru maupun kepada siswa yang dilibatkan sebagai subjek eksperimen, guna mengetahui kelayakan atau keberhasilan dari media yang dikembangkan.
- 9) Revisi final dilakukan berdasarkan saran yang diajukan berdasarkan hasil analisis data dari eksperimentasi yang dilakukan.
- 10) Desiminasi dan implementasi produk. Desiminasi produk dilakukan dengan membuat laporan eksekutif lengkap, yang berisi latar atau rasional perlu dikembangkanya perangkat itu, tujuan dan kepentinganya.³⁷

Model prosedural ini peneliti harus mengikuti setiap tahapan yang telah ditentukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Seperti uraian diatas ada berbagai model pengembangan yang dikembangkan oleh berbagai ahli. Sebagai seorang peneliti harus mengikuti setiap step yang telah ditentukan dalam satu model tersebut.

c. Pengembangan komik dalam Pembelajaran

Luas popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dalam membuat suatu media. Banyak percobaan telah dibuat di dalam seni bahasa pada tingkat SMP dan SMA. Suatu analisis terhadap bahasa komik oleh Thordike menunjukkan ada segi

³⁷Muhammad Ali, op.cit., hlm. 112-118

yang menarik. Dapat diketahui bahwa anak yang membaca sebuah buku komik tiap bulan, hampir 2 kali banyaknya kata-kata yang dapat dibaca sama dengan yang terdapat pada buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun terus-menerus. Thorndike berkesimpulan bahwa perwatakan dalam komik serta perbendaharaan kata yang digunakan dalam tiap sesion dapat melengkapi secara praktis dalam membaca untuk para pembaca muda.

Buku komik dapat diterapkan atau dikembangkan berbagai lapangan ilmu pengetahuan, teknik komik seringkali diterapkan kepada penjelasan yang mengarah pada tujuan pembelajaran. Sebagai contoh, guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku komik, tetapi jangan berhenti disitu saja. Sekali minat telah dibangkitkan, cerita bergambar harus dilengkapi oleh materi bacaan, film, gambar tetap, model, percobaan serta berbagai kegiatan kreatif. Peranan pokok buku komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan menjadi alat pengajaran yang efektif.³⁸

Pengembangan media komik disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sehingga penerapannya dalam proses pembelajaran akan mendapatkan hasil yang maksimal jika digabungkan dengan metode yang menarik juga. Dalam setiap cerita yang ditulis harus bersifat interaktif jadi siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan dalam setiap percakapan yang digambarkan melalui berbagai tokoh didalam komik.

d. Karakteristik anak SMP

Tahapan-tahapan perkembangan intelektual dirumuskan oleh Piaget berhubungan dengan pertumbuhan otak anak. Terdapat empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget yang terdiri dari “Tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun),

³⁸ Nana , op.cit., hlm. 65.

tahap operasional konkrit (8-11 tahun) dan tahap operasional formal (11 tahun ke atas)”³⁹. Dalam hal ini anak pada tingkat pendidikan SMP/MTs masuk ke dalam tahap operasional formal dimana :

- a) Bekerja secara efektif
- b) Dapat menganalisisi secara kombinasi
- c) Dapat berfikir secara proporsional
- d) Dapat menarik kesimpulan pada suatu materi. Pada tahap ini awalnya piaget percaya bahwa sebagian remaja mencaipfase ini paliing lambat 15 tahun. Tetapi berdasarkan penelitian secara lanjutan menemukan bahwa banyak siswa bahkan mahasiswa belum dapat melakukan tahap ini .⁴⁰

Apalagi di Indonesia ini basih sangat banyak siswa pada usia SMP yang masih mengalami kesulitan belajar atau dalam berfikir abtrak, karena pada masa ini juga siswa dalam masa transisi antara anak-anak menuju ke dewasa sehingga sangat berpengaruh minat dalam belajar yang pastinya juga mempengaruhi pola berfikirnya. Sehingga sebagai seorang guru harus dapat menggunakan media sebagai perantara atau membantu siswa dalam berfikir atau membentuk *Long Memories*.

3. Pembelajaran IPS

Dalam Kurikulum 2013, Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat membentuk pengetahuan, sikap, dan kerampilan serta penguasaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) peserta didik dikelas, guna untuk menghadapi tantangan global pada abad ke-21 ini. Sebagai masyarakat dunia, peserta didik harus dapat memahami lingkungan sosial sekitarnya, dan internasional serta memahami keberagaman budaya yang dimiliki setiap daerah atau negara di dunia ini

³⁹Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 5

⁴⁰Asri Budiningsih. *Belajar dan Pembelajaran*. (Penerbit Rinika Cipta, Yogyakarta, 2004), hlm. 39-40

serta mengikuti perkembangan TIK dengan baik, sehingga negara kita tidak tertinggal jauh dengan negara lain soal teknologi informasinya.⁴¹

Menurut Gunawan dalam sejarah kurikulum di Indonesia, nama IPS sebagai mata pelajaran ada sejak kurikulum 1975. Dalam kurikulum dasar materi *broadfield* IPS meliputi disiplin Geografi, Sejarah dan Ekonomi sebagai disiplin utama. Untuk satuan pendidikan MI/SD, mata pelajaran IPS menggunakan pendekatan sesuai dengan ide IPS, sedangkan untuk satuan pendidikan MTs/SMP menggunakan pendekatan terpisah. Untuk kurikulum IPS, pada jenjang pendidikan menengah, materi IPS meliputi geografi dan kependudukan, sejarah, antropologi budaya, ekonomi, dan koperasi, serta tata buku dan hitung dagang.

Pusat kurikulum menyatakan bahwa “IPS merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran....” dalam kehidupan bermasyarakat setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat harus dapat ditangkap oleh lembaga pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar karena pada dasarnya materi IPS adalah lingkungan sekitar. Lebih lanjut dinyatakan “IPS adalah nahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

National Council for the Social Studies (NCSS) mendefinisikan *social studies* atau IPS sebagai suatu “studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara.”

Dalam program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkoordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi,

⁴¹ Kementerian pendidikan dan kebudayaan. Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Jakarta : KEMENDIKBUD,2017),hlm. 1

sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, agama, dan sosiologi. Serta materi yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam.

IPS secara sederhana dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari berbagai konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang diracik menjadi satu untuk kepentingan program pendidikan sekolah/madrasah. Tujuan utama dari mempelajari IPS adalah membantu peserta didik sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik/umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung. Tujuan pembelajaran IPS adalah mendukung kompetensi warga negara dalam hal pengetahuan, proses intelektual, dan karakter yang demokratis, yang diperlukan siswa untuk terlibat aktif dalam kehidupan publik.⁴²

Uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwasannya IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kejadian sosial yang ada disekitar kita. IPS bersal dari lingkungan sosial yang harus ditangkap oleh lembaga pendidikan untuk dijadikan sebagai sumber belajar siswa. Karena pada dasarnya laboratorium pelajaran IPS adalah lingkungan sekitar siswa mulai dari sekolah, lingkungan rumah dan lain-lainya.

Pembelajaran IPS diorganisasikan dengan pendekatan interdisipliner (IPS memiliki pendekatan tidak membatasi sebuah ilmu untuk bekerja sendiri tapi saling berkaitan satu sama lain) multidisipliner (dalam memecahkan suatu masalah IPS juga menggunakann tijakan berbagai sudut pandang dari arah ilmu yang serumpun) atau transdisipliner (membentuk pandangan baru semua halayak yang sesuai) dari Ilmu-ilmu Sosial, Humaniora, dan Psikologi sesuai perkembangan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran IPS, ruang adalah ruang kehidupan kita dalam masyarakat di bumi Indonesia. Pembelajaran IPS diharapkan dapat membentuk rasa cinta akan tanah air kita serta dapat memberi pemahaman tentang lingkungan dan masyarakat dalam lingkup nasional dan internasional sehingga dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, berpikir

⁴² Wahidmurni.2017.*Metodologi Pembelajaran IPS*,(Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA)hlm 16-18

logis, sistematis, kritis, analitis, dan berketerampilan sosial. Semua itu, diharapkan dapat meningkatkan sumber daya manusia dalam mengelolah potensi wilayah Indonesia tanpa merusak alam yang ada, menumbuhkan sikap nasionalisme, memperkokoh sikap kebangsaan, dan mampu bekerja sama dalam masyarakat majemuk, warga negara dan warga dunia.⁴³

Dalam pembelajaran IPS terpadu kelas VIII tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya”. Kompetensi Sikap Spiritual dan Sikap Sosial, dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Pembentukan dan pengembangan Kompetensi Sikap dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran berlangsung sehingga guru tau apa yang akan dia lakukan untuk mengembangkan kompetensi siswa selanjutnya⁴⁴ Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut ini.⁴⁵ Dalam pendidikan di Indonesia suatu proses pembelajaran dikelas tidak hanya memperhatikan dari segi kognitif tapi juga afektif untuk berinteraksi dengan masyarakat di sekitarnya bagaimana ia bersikap ketika bertemu dengan orang lebih muda, lebih tua, atau bahkan teman sebaya, serta religius dalam hal beribadah, toleransi dengan sesama teman sebaya yang memiliki perbedaan dalam beragama.

⁴³ Kementerian pendidikan dan kebudayaan, op.cit., hlm 1

⁴⁴ Ibid., hlm. 5

⁴⁵ KI & KD SMP (KEMENDIKBUD, 2017), hlm.2

Tabel 2.1. KI dan KD IPS

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI INTI
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya; terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang); sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antar ruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.	4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negaranegara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.
3.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.
3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

Ruang Lingkup IPS Pendidikan Dasar adalah organisasi sosial, warisan budaya, lingkungan, ruang, waktu, keberlanjutan, perubahan, sumber daya dan kegiatan ekonomi. Ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP/MTs, meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. keruangan dan interaksi antarruang dalam lingkup nasional, ASEAN, dan Internasional,
- b. dinamika interaksi sosial
- c. kegiatan ekonomi untuk kesejahteraan bangsa
- d. perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia sejak zaman praaksara hingga masa sekarang.⁴⁶

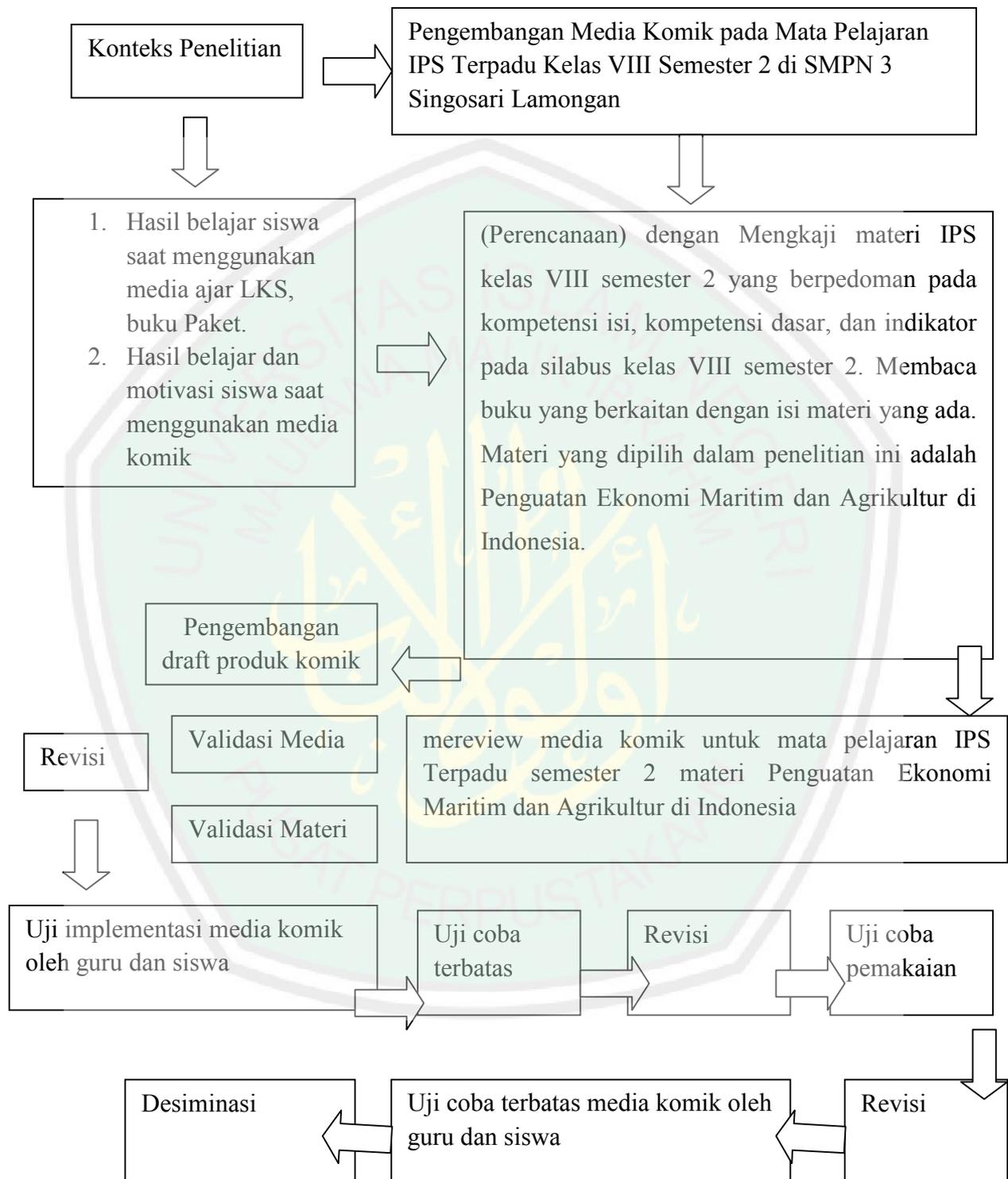
B. Kerangka Berfikir

Pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan oleh siswa dan guru didalam kelas. Dalam suatu interaksi diperlukan yang namanya media mempermudah memberikan pesan kepada siswa dikelas. Media sendiri adalah suatu wadah yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan berbagai informasi. Untuk mencapai tujuan dari sebuah pendidikan. Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk membuat suasana kelas menjadi efektif, siswa sebagai objek dari proses pembelajaran dibuat antusias dalam kelas tidak bosan bahkan mengantuk. Untuk itu seorang guru harus pintar memotivasi siswanya untuk berminat dalam belajar baik dalam hal afektif maupun kognitif. Penggunaan media adalah salah satu bentuk atau cara yang bisa digunakan guru untuk menumbuhkan minat siswa serta metode yang sesuai akan membuat proses pembelajaran menjadi efektif. Guru harus pintar melihat karakter anak apa yang mereka sukai saat ini, permainan apa yang sedang naik daun dikalangan remaja, buku bacaan apa yang mereka sukai. jika guru dapat melihat semua peluang yang ada pada diri siswa akan menumbuhkan inovasi untuk mengembangkan media contohnya media komik untuk suatu pembelajaran,

⁴⁶ Kementerian pendidikan, op.cit., hlm. 5

karena pada dasarnya komik adalah buku yang paling digemari anak-anak bahkan remaja karena berupa cerita bergambar dengan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami. Tujuan dikembangkan media komik yakni untuk membangun minat siswa dalam kelas dengan menggunakan jenis penelitian R&D.





Gambar 2.2. Kerangka Berfikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and development*, dengan model pengembangan dari Borg & Gall. Ia menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan tidak digunakan untuk menguji teori, namun menguji dan menyempurnakan produk. Istilah produk tidak hanya merujuk pada objek material seperti buku teks, film pembelajaran, dan lain-lain tetapi juga prosedur dan proses. Produk yang dikembangkan dapat berupa desain pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, alat, atau strategi pembelajaran.⁴⁷ Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan seseorang untuk menguji sebuah produk yang ia kembangkan dalam suatu pembelajaran untuk mencapai dari tujuan pendidikan.

2. Model Pengembangan

Peneliti mengacu pada model penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall. Yakni model prosedural yang bersifat deskriptif. Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.⁴⁸ Model prosedural berisikan tahapan-tahapan yang harus diikuti oleh peneliti untuk mengembangkan sebuah produk yang sebelumnya telah ada menjadi sebuah produk yang lebih sempurna.

3. Prosedur Pengembangan

Mengacu kepada percobaan yang telah dilakukan pada Far West Laboratory tersebut, secara lengkap menurut Borg dan Gall (1989) ada

⁴⁷Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 194

⁴⁸Ibid., hlm. 204

sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan. Namun, pada penelitian pengembangan media komik ini peneliti melakukan penyederhanaan menjadi 8 langkah. Hal ini dilakukan dengan asumsi bahwa Kelayakan dan efektif suatu produk yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan peneliti dalam uji coba awal serta keberhasilan dari pengembangan produk dapat dilihat dari uji coba produk dapat dilihat dari hasil tes pencapaian belajar yaitu *Pre-Test* dan *Post-Test* siswa.

a. Penelitian dan pengumpulan data

Pengukuran kebutuhan dari media komik yang dikembangkan dalam proses pembelajaran, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan dari segi nilai.

b. Perencanaan

Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumus tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, design atau langkah-langkah penelitian kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

c. Pengembangan Draft produk

Pengembangan bahan ajar berupa pembuatan gambar yang sesuai dengan materi berupa gambar kasar dengan media *Skcethbook* dan *Drawing Pen* dan dilanjutkan dengan dibentuk secara digital menggunakan aplikasi *Easy Paint Tool SAI*.

d. Tahap uji lapangan awal

Komik yang telah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya diuji coba atau validasi kepada para ahli, yakni ahli materi IPS, ahli media serta guru mata pelajaran di SMPN 3 Singosari. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kritik serta saran yang membangun tentang produk yang dibuat

e. Revisi hasil uji coba.

Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba yang pertama, peneliti menyempurnakan design atau materi yang terasa kurang oleh para ahli sampaikan saat validasi.

f. Uji pelaksanaan lapangan.

Dilaksanakan pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Singosari yang berjumlah 32 anak. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.

g. Penyempurnaan produk terakhir

Melalui angket, wawancara, dan observasi maka akan diketahui kelemahan dan kelebihan produk sehingga peneliti dapat menyempurnakan produknya lebih baik lagi sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang ada di dunia pendidikan Indonesia.

h. Diseminasi dan implementasi.

Hal ini merupakan program penyampaian hasil pengembangan produk kepada para pengguna dan profesional melalui sebuah forum pertemuan atau menuliskannya dalam sebuah jurnal ataupun bisa jadi dalam bentuk buku.⁴⁹

⁴⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2007), hlm.169

Sedangkan untuk lebih mudahnya dapat dilihat gambar dibawah ini :



Gambar 2. 1. Tahap-Tahap Pengembangan

4. Uji coba produk

a. Design uji coba

Pengujian media menggunakan metode eksperimen yaitu membandingkan suatu kelompok yang menerima *treatment experimental* dan yang tidak mendapatkan *treatment experimental*. Dengan teknik pengambilan sampel yakni *simple random sampling*. Dimana peneliti mengambil data secara acak.

Uji coba dilaksanakan di Kelas VIIIA untuk kelas *experimental* sedangkan untuk kelas yang tidak mendapat perlakuan yakni kelas VIII C di SMPN 3 Singosari .

b. Subyek uji coba

Subyek uji coba dilakukan kepada siswa kelas VIII Asekolah SMPN 3 Singosari

c. Jenis data

a) Data kualitatif

Dapat diperoleh dari hasil wawancara guru dan siswa tentang media yang dikembangkan.

b) Data kuantitatif

Dapat diperoleh dari hasil belajar siswa dengan cara menghitung rata-rata tiap kelas baik kelas yang siswa yang diberi *Treatment Eksperiental* dan tidak.

d. Instrumen pengumpulan data

a) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui data tentang keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, yaitu dalam melakukan wawancara, peneliti tidak menyiapkan instrumen penelitian secara sistematis dan lengkap berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁵⁰ seorang peneliti akan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran yang akan ia teliti untuk mengetahui kebutuhan dari suatu lembaga pendidikan yang akan ia teliti.

b) Observasi

Pengumpulan data yang utama untuk mengetahui kejadian secara nyata yang dijadikan sebagai objek .dalam hal ini peneliti berinteraksi secara penuh dalam situasi sosial dnegan subjek penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengamati,memahami peristiwa secara cermat, mendalam, dan terfokus terhadap subjek penelitian, baik dalam suasana formal maupun santai.⁵¹ Observasi biasanya dilaksanakan pada awal penelitian untuk melihat keadaan kelas secara real, sehingga peneliti dapat mengetahui kebutuhan dari suatu sekolah di setiap proses pembelajaran.

⁵⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 137

⁵¹ Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*,(Jakarta : Gaung Persada Press, 2009), hlm. 76

c) Angket

Teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden. Sebagian besar penelitian sosial, termasuk pendidikan, menggunakan kuisisioner sebagai teknik yang dipilih untuk mengumpulkan data. Angket dapat dipandang sebagai suatu teknik penelitian yang banyak mempunyai kesamaan dengan wawancara, kecuali dalam pelaksanaannya, yaitu angket dilaksanakan secara tertulis, sedangkan wawancara secara lisan. Oleh karena itu angket disebut juga dengan wawanacra tertulis.⁵² Peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas VIII untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan terhadap penggunaan media komik.

d) Tes Hasil Pencapaian Hasil Belajar

Tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelgensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Dalam penelitian pendidikan, tes kemampuan potensial dan kemampuan hasil belajar dapat digunakan sebagai alat pengumpul data. Tes kemampuan hasil belajara adalah tes mengukur kemampuan yang dicapai seseorang setelah melakukan proses belajar⁵³

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 jenis tes yakni pre-test dan post-test. Tujuanya ialah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik dan sebelum menggunakan. Yang diberikan kepada kelas yang diberikan media komik dan tidak.

e. Teknik Analisis Data

Menggunakan analisis deskriptif yang meliputi data kelayakan media, dan ahli serta nilai siswa . Dimana disini peneliti menggunakan

⁵² Pupuh Fathurahman, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PUSTAKA SETIA, 2011), hlm. 177

⁵³ Ibid., hlm. 185

angket penilaian untuk memberikan kritik serta saran perbaikan. Untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut :⁵⁴

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

^keterangan :

P : presentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum xi$: jumlah skor ideal

Berikut kriteria skor yang digunakan dalam proses validasi :

Tabel 4.1. Kualifikasi Kelayakan berdasarkan persentase⁵⁵

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
84% < skor < 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
68% < skor < 84%	Valid	Tidak Revisi
52% < skor < 68%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
36% < skor < 39%	Kurang Valid	Revisi

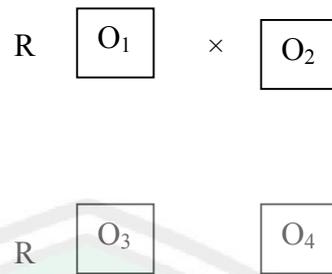
a) Analisis hasil tes

Digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil efektifitas belajar siswa. Dalam uji coba lapangan menggunakan design *pre-test, post-test centror group design*, dalam design ini terdapat dua kelomppok yang dipilih secara random. Untuk mengetahui keadaan awal anatar kelompok eksperimen dan control, paradigma penelitian digambarkan sebagai berikut :⁵⁶

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi pendidikan* (jakarta : Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

⁵⁵B.Subali,dkk, *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Nomer 8, Hlm. 26-32. Jurusan Fisika Universitas Negeri Semarang, Januari 2012

⁵⁶ Sugiono, *metode penelitian pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 120



Keterangan :

R : kelompok eksperimen dan kontrol yang dipilih secara random

O₁ : nilai kemampuan awal kelompok eksperimen

O₂ : nilai kemampuan setelah mendapat perlakuan

O₃ : nilai kemampuan awal kelompok control

O₄ : nilai kemampuan post test tanpa adanya perlakuan

X : media komik

Pada uji coba lapangan, data himpunan menggunakan nilai pre-test dan post-test. Teknik perhitungan menggunakan tekni analisa *Paired Sample t-Test* dari aplikasi SPSS 16.0

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap awal dari Borg and Gall peneliti melakukan observasi lapangan di SMPN 3 Singosari, dari hasil observasi yang dilakukan menunjukkan di kelas VIII A masih menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran dan itu belum cukup untuk menstimulasi siswa dalam belajar dikelas. Jika hal itu terus dilakukan maka akan mengakibatkan kejenuhan bagi siswa. Melihat karakteristik siswa tidak memiliki ketertarikan dalam membaca buku pelajaran khususnya pelajaran IPS yang dianggap membosankan.

Melalui wawancara kepada beberapa murid kelas VIIIA mereka berpendapat jika saat pelajaran IPS terkadang mereka merasa bosan dengan metode yang digunakan guru secara monoton sehingga diperlukannya inovasi yang lebih dari guru untuk membangkitkan semangat belajar siswa. sehingga dari paparan diatas dengan dikembangkannya media komik dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam belajar.

Melihat berbagai penelitian terdahulu tentang media komik yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikelas dan popularitas komik diberbagai kalangan sehingga dengan dikembangkannya komik yang bertujuan sesuai dengan tujuan belajar akan memberikan efektifitas yang baik dalam proses pembelajaran,.

b. Perencanaan

Tahap pengembangan media ini peneliti menentukan materi yang akan digunakan dalam komik yang sesuai dengan KI dan KD yaitu materi ekonomi yaitu Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur.

Merencanakan metode apa yang efektif dalam penggunaan media komik yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Menyiapkan instrumen untuk validator dan uji coba ke siswa guna mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Serta soal-soal *pre-test* maupun *post-test* yang telah dikonsultasikan ke guru IPS.

c. . Pengembangan Produk

Peneliti mengembangkan produk dengan menyiapkan skrip untuk percakapan dalam cerita komik yang telah disesuaikan dengan KI dan KD. Pembuatan gambar atau ilustrasi menggunakan aplikasi *Photo SAI Tool*, selanjutnya proses editing menggunakan *Corel Draw* dimana dalam tahap ini peneliti melakukan penataan gambar berdasar reka adegan dari cerita komik yang disajikan dan pemberian lettering serta text percakapan dalam balon text.

Sedangkan rincian gambaran singkat dari isi media pembelajaran komik sebagai berikut :

a) Cover

Pada halaman cover ini berisikan judul media komik “Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur”. Selain judul halaman disertai ilustrasi yang menggambarkan Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur, dimana adanya pemandangan sawah serta laut serta karakter anak SMP/MTs yang menggambarkan bahwa media yang dikembangkan ditujukan kepada siswa SMP.



Gambar 4.1. Cover Komik

b) Kompetensi Dasar

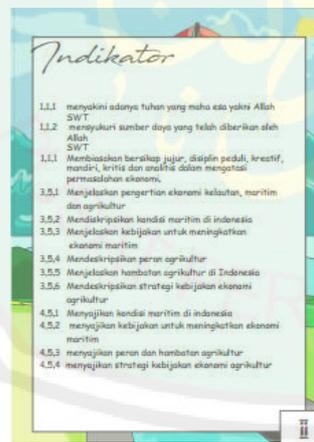
Bagian ini terletak di urutan awal, yang bertujuan untuk memberikan informasi ataupun guru tentang standar kompetensi yang akan dipelajari siswa.



Gambar 4.2. Halaman KD

c) Indikator Pembelajaran

Bagian ini memaparkan Indikator yang akan dicapai dalam suatu proses pembelajaran yang akan dilaksanakan siswa dalam suatu pertemuan



Gambar 4.3. Halaman Indikator Pembelajaran

d) Isi Materi



Gambar 4.4. Halaman Isi Materi

e) Evaluasi dan Daftar Pustaka

Bagian Evaluasi berisi latihan soal essay yang akan dikerjakan siswa, bertujuan untuk mengetahui daya ingat siswa setelah membaca komik yang mereka pelajari.



Gambar 4.5. Halaman Evaluasi

d. Tahap Uji Lapangan Awal

Tahap ini peneliti melakukan uji lapangan awal produk komik pada para ahli untuk mendapatkan kritik dan saran untuk kesempurnaan produk komik. Adapun hasil validasi produk dari para ahli :

a) Validasi Media

Dosen ahli materi dalam validasi media komik “Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur” adalah Alfiana Yuli Efiyanti, MA dosen Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Validasi media dilakukan dengan memberikan produk dan angket untuk diisi oleh dosen. Validasi dilaksanakan di kantor jurusan pendidikan IPS. Adapun hasil analisis data dari ahli media pembelajaran menunjukkan prosentase penilain sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{50} \times 100\%$$

$$= 66\%$$

Tabel 4.1. Hasil Penilaian Tahap Pertama

No	Kriteria	skor	kriteria
1	Design cover sesuai dengan isi materi	3	Cukup
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas VIII	4	Baik
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas VIII	4	Baik
4	Gambar sesuai dengan materi yang digunakan	3	Cukup
5	Gambar yang digunakan menarik siswa	3	Cukup
6	Tata letak gambar menarik	3	Cukup
7	Ukuran gambar pada buku tepat	4	Baik
8	Warna yang digunakan menarik siswa	3	Cukup
9	Pengunaan karakter menarik siswa	3	Cukup
10	Layout pada buku menarik	3	Cukup
Jumlah		33	

Berdasarkan hasil penilaian di atas, produk media yang dikembangkan masih mendapatkan 66%. Nilai tersebut apabila dikonversi berdasarkan kualifikasi Kelayakan berdasarkan

persentase⁵⁷, maka produk media komik yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “cukup”. Masih terdapat banyak kekurangan pada berbagai bagian. Pada tahap validasi ahli media pertama, ahli media masih memberikan pernyataan bahwa media belum layak diujicobakan dan harus direvisi. Adapun komentar dan saran dosen ahli media adalah sebagai berikut.

1. cek kembali mengenai ejaan dan penulisan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
2. sebelum masuk ke dalam materi buat perkenalan untuk pemateri

Hasil penilaian ahli media pada tahap pertama ini selanjutnya dilakukan revisi terhadap media komik agar produk media yang dikembangkan lebih baik.

Setelah dilakukan revisi media tahap pertama, produk media kemudian diajukan lagi kepada ahli media untuk diberikan penilaian tahap kedua. Hasil penilaian dosen ahli media tahap kedua dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.2. Hasil Penilaian Tahap Kedua

No	Kriteria	skor	kriteria
1	Design cover sesuai dengan isi materi	4	Baik
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas VIII	4	Baik
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas VIII	4	Baik
4	Gambar sesuai dengan materi yang digunakan	4	Baik
5	Gambar yang digunakan menarik siswa	3	Cukup
6	Tata letak gambar menarik	3	Cukup
7	Ukuran gambar pada buku tepat	4	Baik
8	Warna yang digunakan menarik siswa	4	Baik

⁵⁷B.Subali,dkk, *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Nomer 8, Hlm. 26-32. Jurusan Fisika Universitas Negeri Semarang, Januari 2012

9	Pengunaan karakter menarik siswa	4	Baik
10	Layout pada buku menarik	3	Cukup
Jumlah		37	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{50} \times 100\%$$

$$= 74\%$$

Hasil penilaian di atas, produk media yang dikembangkan masih mendapatkan 74%. Nilai tersebut apabila dikonversi berdasarkan kualifikasi Kelayakan berdasarkan persentase, maka produk media komik yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “baik”. Sehingga produk bisa di uji cobakan ke siswa kelas VIII serta dari ahli media dirasa sudah cukup sehingga tidak ada lagi saran untuk desainnya lagi.

b) Validasi Materi

Dosen ahli materi dalam validasi media komik “Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur” adalah Ibu Lutfiya Fathi Pusosari, M.E, dosen Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan . Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli materi. Angket lembar penilaian berisi 10 butir penilaian. Proses validasi dilakukan sebanyak 2 kali di kantor Jurusan Pendidikan IPS.

Tabel 4.3. Hasil Penilaian Tahap Pertama Ahli Materi

No	Kriteria	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian topik dengan kompetensi dasar	3	Cukup
2	Kesesuaian perumusan indikator dengan kompetensi dasar	2	Kurang
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi	2	Kurang

	dasar		
4	Keseuaian materi pada komik dengan materi yang diajarkan	3	Cukup
5	Keruntutan penyajian materi	3	Cukup
6	Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan	4	Baik
7	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	4	Baik
8	Ketepatan materi dengan pemahaman siswa	3	Cukup
9	Ketepatan penggunaan ilustrasi dengan isi materi	3	Cukup
10	Evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan	4	Baik
Jumlah		31	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{31}{50} \times 100\%$$

$$= 62 \%$$

Perhitungan diatas menggambarkan pengembangan media komik masih mendapatkan presentase 62%, apabila dikonversi berdasarkan kualifikasi Kelayakan berdasarkan persentase masih dalam kategori cukup, sehingga dosen ahli materi masih memberikan saran-saran untuk pengembangan produk :

1. Konsistensi cerita yang akan disampaikan diperjelas
2. Tokoh diperkenalkan diawal
3. Membedakan komik dengan cerita
4. Pemilihan kalimat lebih diperhatikan

Hasil penilaian ahli media pada tahap pertama ini selanjutnya dilakukan revisi terhadap media komik agar produk media yang dikembangkan lebih baik.

Setelah dilakukan revisi media tahap pertama, produk media kemudian diajukan lagi kepada ahli media untuk diberikan penilaian tahap kedua. Hasil penilaian dosen ahli media tahap kedua dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.4. Hasil Penilaian Tahap Kedua

No	Kriteria	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian topik dengan kompetensi dasar	4	Baik
2	Kesesuaian perumusan indikator dengan kompetensi dasar	3	Cukup
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi dasar	4	Baik
4	Kesesuaian materi pada komik dengan materi yang diajarkan	4	Baik
5	Keruntutan penyajian materi	3	Cukup
6	Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan	4	Baik
7	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	4	Baik
8	Ketepatan materi dengan pemahaman siswa	3	Cukup
9	Ketepatan penggunaan ilustrasi dengan isi materi	4	Cukup
10	Evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan	3	Baik
Jumlah		36	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{50} \times 100\%$$

$$= 72 \%$$

Perhitungan diatas menggambarkan pengembangan media komik masih mendapatkan presentase 72%, apabila dikonversi

berdasarkan kualifikasi Kelayakan berdasarkan persentase masih dalam kategori baik, dan media sudah dapat di uji cobakan ke siswa meskipun masih ada saran-saran untuk pengembangan produk :

1. Lebih memperhatikan posisi percakapan pada tiap tokoh
2. Memberikan penjelasan pada sebuah dialog jika ada kaitanya

c) Validasi Guru IPS

Validasi selanjutnya di kepada ahli IPS yakni ibu Amada Hayati. SP.d dari SMPN 3 Singosari. Validasi dilaksanakan dengan memberikan produk dan angket yang akan diisi oleh ahli IPS. Validasi dilaksanakan di Perpustakaan SMPN 3 Singosari selama 1 kali dengan penilaian berikut ini.

Tabel 4.5. Hasil Penilaian Guru IPS

No	Kriteria	Skor	Kriteria
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum	5	Sangat Baik
2	Membantu guru dalam menyampaikan materi	5	Sangat baik
3	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	5	Sangat baik
4	Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD	4	Baik
5	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran	4	baik
6	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan materi	4	Baik
7	Bahasa yang komunikatif	4	Baik
8	Media dapat memotivasi semangat belajar	4	baik
9	Media dapat menarik minat belajar siswa	5	Sangat baik
10	Evaluasi dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa	4	Baik
		44	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$= 88 \%$$

Perhitungan diatas menggambarkan pengembangan media komik masih mendapatkan presentase 88%, apabila dikonversi berdasarkan kualifikasi Kelayakan berdasarkan persentase masih dalam kategori sangat baik , dan media sudah dapat di uji cobakan ke siswa meskipun masih ada saran saran untuk pengembangan produk yaitu penambahan halaman berupa pembukaan untuk memancing siswa mencapai tujuan pembelajaran.

e. Revisi hasil Uji Coba

Tahap ini peneliti melakukan revisi pada produknya berdasarkan saran yang diberikan oleh para validator. Adapun hasil revisi dari gambaran singkat isi media pembelajaran komik sebagai berikut :

a) Cover

Pada halaman cover ini berisikan judul media komik “Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur”. Selain judul halaman disertai ilustrasi yang menggambarkan Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur, dimana adanya pemandangan sawah serta laut serta karakter petani dan nelayan yang sedang membawa jala untuk mencari ikan. Tujuannya agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi yang akan disampaikan.



Gambar 4.6. Cover Komik Terbaru

b) Kompetensi Dasar

Bagian ini tereletak di urutan awal, yang bertujuan untuk memberikan informasi ataupun guru tentang standar kompetensi yang akan dipelajari siswa.



Gambar 4.7. Halaman KD Terbaru

c) Indikator Pembelajaran

Bagian ini memaparkan Indikator yang akan dicapai dalam suatu proses pembelajaran yang akan dilaksanakan siswa dalam suatu pertemuan



Gambar 4.8. Halaman Indikator Pembelajaran Terbaru

d) Perkenalan Tokoh dalam cerita

Dalam bagian perkenalan ini berisi semua tokoh yang berperan dalam komik yang membahas tentang Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur. Dalam komik ini penulis menyebutkan 4 tokoh yang akan berperan yakni Laras, Andi sebagai siswa dan Ibu susi sebagai menteri kelautan Indonesia serta Bapak Anton sebagai guru IPS.



Gambar 4.9. Halaman Perkenalan Tokoh Terbaru

e) Isi Materi

Bagian ini sudah masuk pada materi dengan diawali cerita dari Laras seorang siswa kelas VIII yang telat masuk ke kelas, dilanjutkan dengan penjelasan guru dikelas dan dialog antar pemeran yang membicarakan tentang Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur.



Gambar 4.10. Halaman Isi Materi Terbaru

f) Evaluasi dan Daftar Pustaka

Bagian Evaluasi berisi latihan soal essay yang akan dikerjakan siswa, bertujuan untuk mengetahui daya ingat siswa setelah membaca komik yang mereka pelajari.



Gambar 4.11. Halaman Evaluasi terbaru

f. Uji Coba Lapangan

Uji coba terhadap media buku komik pada siswa VIII SMPN 3 Singosari dilaksanakan di kelas VIIIA dengan jumlah siswa 32 anak. Paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1 \ 354}{1 \ 6 \ 00} \times 100\%$$

=85%

Perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan uji coba lapangan keseluruhan mencapai 85%. Jika dianalisis berdasarkan tabel kriteria skor diatas termasuk dalam kriteria sangat valid. Adapun data kualitatif dapat ditarik kesimpulan bahawa media komik yang dikembangkan tidak perlu di revisi.

g. Hasil Uji Coba Pre-Test dan Post-Test

Produk pengembangan diujikan pada siswa kelas VIII SMPN 3 Singosari. Kelas dibagi menjadi 2 bagian yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen yakni kelas VIIIA diberi perlakuan yaitu dalam proses pembelajaran media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berupa komik digunakan dalam suatu pertemuan, sedangkan kelas kontrol yakni kelas VIIC hanya menggunakan buku paket dan LKS saja dalam proses pembelajaran. Perolehan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dari siswa kelas VIIIA. Pada nilai *Pre-Test* kelas VIIIA mendapatkan rata-rata nilai 58,7 sedangkan untuk post-test 88,6. Nilai *Pre-Test* kelas VIII-C mendapatkan rata-rata nilai 37,5 sedangkan untuk post-test 79.

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan mendapatkan nilai *Post-Test* pada kelas eksperimen dan kontrol, kemudian dianalisis menggunakan uji-t dua sampel dengan taraf signifikan 0,005 untuk mengetahui apakah adanya perbedaan antara kelas yang diberi perlakuan dan tidak dari hasil belajar mereka. Untuk itu peneliti membuat suatu hipotesis.

H_0 : Tidak adanya perbedaan. peningkatan hasil belajar anatar siswa yang menggunakan buku komik IPS dengan siswa yang tidak menggunakan komik IPS

H_1 : Adanya perbedaan. peingkatan hasil belajar anatar siswa yang menggunakan buku komik IPS dengan siswa yang tidak menggunakan komik IPS

Dengan kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada perbedaan mean yang signifikan diantara kedua variable yang diselidiki. apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada perbedaan mean yang signifikan diantara kedua variable yang diselidiki

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 post_A	88.5625	32	6.04252	1.06818
post_C	79.0312	32	7.94937	1.40526

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 post_A & post_C	32	.063	.733

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 post_A - post_C	9.53125	9.67866	1.71096	6.04172	13.02078	5.571	31	.000

Pada hasil Output diatas menunjukkan sample berjumlah 32 diperoleh nilai Pos-test kelas A rata-rata yakni 88.5625, standart deviasi sebesar

6.04252 yang artinya nilai-nilai pada sampel data cenderung dekat dari rata-ratanya, standart eror sebesar 1.06818 yang artinya hipotesis sampel akurat atau cukup mewakili populasi yang diteliti karena semakin kecil nilai standart eror maka hipotesis sampel lebih akurat. Nilai *Post-Test* kelas C rata-rata yakni 79.0312, standart deviasi sebesar 7.94937 yang artinya nilai-nilai pada sampel data cenderung dekat dari rata-ratanya, standart eror sebesar 1.40526 yang artinya hipotesis sampel akurat atau cukup mewakili populasi yang diteliti.

Tabel Output 3 diperoleh nilai t hitung sebesar 5.571, derajat bebas sebesar 31, sig (2-tailed) sebesar 0.000. berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa $t \text{ hitung } 5.571 > t \text{ tabel } 2.039$ maka H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan komik dengan siswa yang tidak menggunakan komik. Hasil signifikan menunjukkan bahwa sig (2-tailed) atau p-value $0.000 < \text{ taraf signifikan } 5\%$ maka terima H_1 .

a. Desiminasi

Hal ini merupakan program penyampaian hasil pengembangan produk kepada para pengguna dan profesional melalui sebuah forum pertemuan atau menuliskannya dalam sebuah jurnal ataupun bisa jadi dalam bentuk buku. Sementara hasil pengembangan produk pada penelitian ini berbentuk sebuah buku skripsi, yang mana penyampaianya akan disampaikan oleh professional pada forum sidang.

B. Analisa Data

a. Analisa penggunaan produk pengembangan media pembelajaran

Hasil akhir dari sebuah penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran komik IPS terpadu kelas VIII pada materi penguatan ekonomi maritim dan agrikultur. Tujuan dari pengembangan media komik ini untuk

meningkatkan hasil belajar siswa dan menarik perhatian mereka dalam hal membaca buku sesuai dengan kurikulum 2013.

Penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model dari Borg dan Gall. Setelah memenuhi tahapan dalam pengembangan dihasilkan media komik yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat menunjang proses pembelajaran.

a) Analisa validasi produk pengembangan

Pengembangan media pembelajaran harus melalui validasi beberapa ahli, setelah itu media dapat dikatakan valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran IPS. Tujuan dari adanya validasi untuk mengetahui kritik atau saran dari validator untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan data hasil penelitian dari produk pengembangan dapat dianalisis sebagai berikut :

1. Hasil validasi ahli media

Produk pengembangan media pembelajaran komik sudah dapat dikatakan valid dan layak digunakan. Hal ini sesuai dengan penilaian yang diberikan validator yang dapat kita lihat dari jenis huruf, ukuran huruf, lay out, warna, ilustrasi gambar dll. Dari penilaian ahli media presentasi kevalidan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\%$$

$$= 74\% \text{ (valid)}$$

Berdasarkan Perhitungan diatas menggambarkan pengembangan media komik mendapatkan presentase 74%, apabila dikonversi berdasarkan kualifikasi Kelayakan berdasarkan persentase dalam kategori baik, dan media sudah dapat di uji cobakan ke siswa.

2. Validasi ahli materi

Karena konsep yang termuat dalam produk pengembangan ditinjau dari komponen kelayakan benar, uraian materi sesuai SK dan KD, urutan materi yang sistematis, evaluasi dll. Dari penilaian ahli materi presentase kevalidan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{50} \times 100\%$$

$$= 72 \% \text{ (valid)}$$

Berdasarkan Perhitungan diatas menggambarkan pengembangan media komik masih mendapatkan presentase 72%, apabila dikonversi berdasarkan kualifikasi Kelayakan berdasarkan persentase dalam kategori baik, dan media sudah dapat di uji cobakan ke siswa.

3. Validasi ahli pembelajaran IPS

Valid dilihat dari Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum, kesesuaian materi dengan KI dan KD, kesesuaian alustrasi, evaluasi, jenis huruf dll.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$= 88 \%$$

Berdasarkan Perhitungan diatas menggambarkan pengembangan media komik mendapatkan presentase 88%, apabila dikonversi berdasarkan kualifikasi Kelayakan berdasarkan persentase masih dalam kategori sangat baik, dan media sudah dapat di uji cobakan ke siswa.

4. Analisa data uji coba pada siswa

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa dikelas menunjukkan presentase 85%. Apabila dikonversi berdasarkan kualifikasi Kelayakan berdasarkan persentase masih dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya kemenarikan dari media yang dikembangkan.

Hasil dari pre-test dan post-test siswa yang diberikan perlakuan (VIII A) dalam perhitungan SPSS 16.0, mendapatkan hasilsig (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0,005. Dimana dari rata-rata pre-test (58.7188) dan post-test (88.5625). Maka dapat disimpulkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media komik.

Hasil dari pre-test dan post-test siswa kelas eksperimen (VIII A) dan siswa kelas control (VIII C) dalam perhitungan SPSS 16.0. diperoleh nilai t hitung sebesar 5.571, derajat bebas sebesar 31, sig (2-tailed) sebesar 0.000. berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa t hitung $5.571 > t$ tabel 2.039 maka H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan komik dengan siswa yang tidak menggunakan komik. Hasil signifikan menunjukkan bahwa sig (2-tailed) atau p-value $0.000 <$ taraf signifikan 5% maka terima H_1 . Dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen (VIII A) dan kelas kontrol (VIII C).

C. Revisi produk

1. Revisi Ahli media

Revisi dilakukan apabila adanya saran dari validator untuk kemajuan media. Hasil penilaian ahli media pada tahap pertama ini selanjutnya dilakukan revisi terhadap media komik agar produk media yang dikembangkan lebih baik. Adapun perbaikan-perbaikan yang dilakukan terhadap media adalah sebagai berikut.

a) Perubahan cover

Perubahan desain halaman cover sebelum direvisi merupakan gambar ilustrasi Ekonomi Maritim dan Agrikultur yang di trasparansi sehingga tidak terlihat serta adanya karakter yang menggambarkan anak SMP yang terlalu besar. Sehingga design tersebut dinilai oleh ahli media sehingga harus diperbaiki dengan lebih memunculkan kesan adanya kegiatan yang berkaitan dengan Ekonomi Maritim dan Agrikultur.



Gambar 4.12. Revisi Perubahan Cover

b) Penambahan halaman tokoh

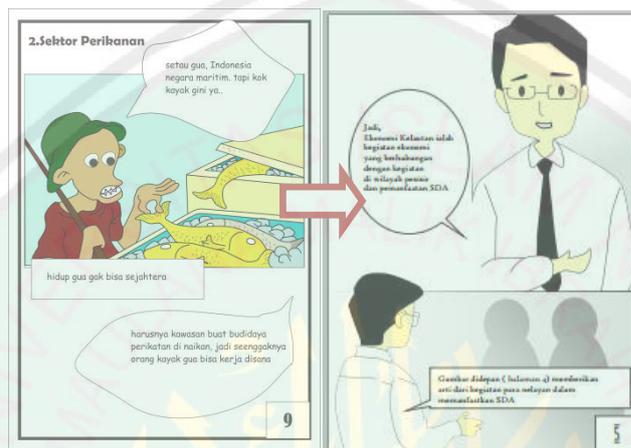
Pada design sebelumnya, peneliti tidak memasukan halaman perkenalan di awal sehingga ketika dibaca pengguna akan kebingungan siapakah ini tokoh yang memerankan dalam komik. Sehingga ahli media memberikan saran untuk menambahkan halaman tokoh.



Gambar 4.13. Revisi Penambahan Halaman Perkenalan Tokoh

c) Penempatan Dialog Saat Satu Tokoh

Design awal pengembangan balon-balon dialog tidak semua ditujukan kepada sebuah tokoh, sehingga ahli media menyarankan untuk tiap balon dialog diberi tokoh yang berbicara sehingga pembaca mengetahui siapa yang berbicara saat itu.



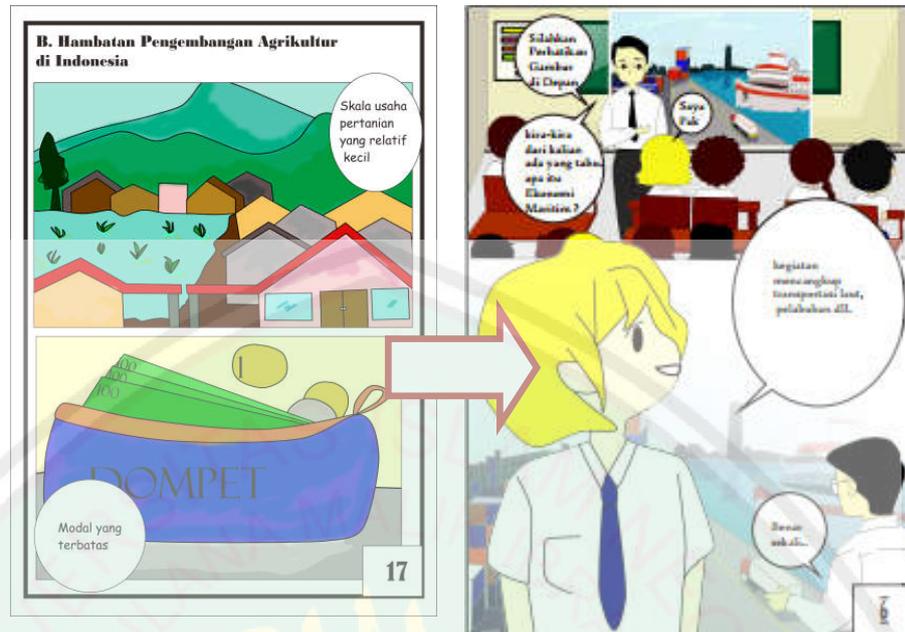
Gambar 4.14.Revisi Penempatan Dialog Saat Satu Tokoh

2. Revisi Ahli materi

Hasil penilaian ahli materi pada tahap pertama ini selanjutnya dilakukan revisi terhadap media komik agar produk media yang dikembangkan lebih baik. Adapun perbaikan-perbaikan yang dilakukan terhadap media adalah sebagai berikut.

a) Konsistensi cerita yang akan disampaikan diperjelas

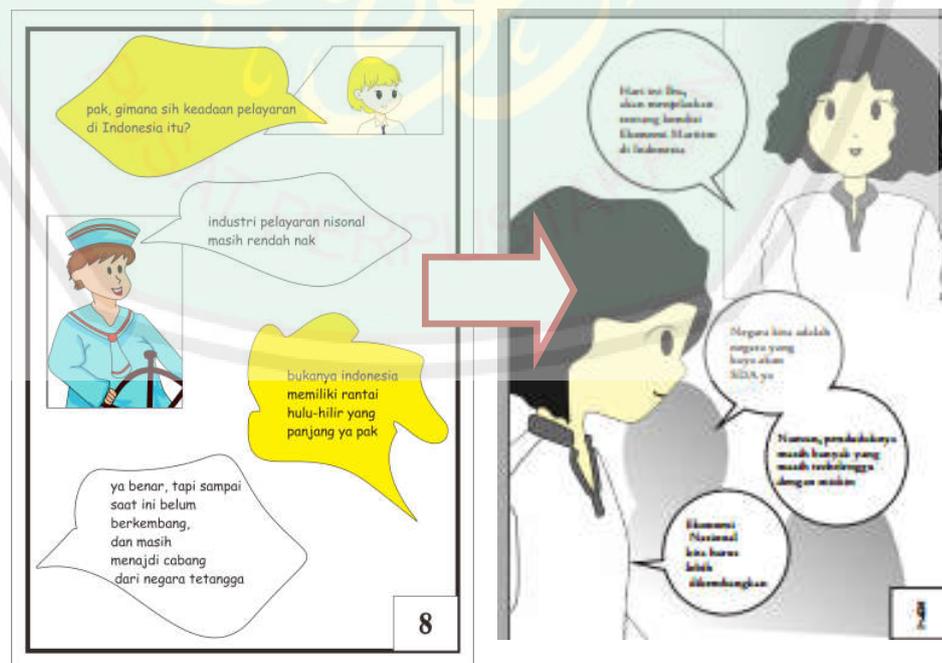
Pengembangan media komik diawal dikonsep tanpa cerita yang jelas, dimana setiap ada gambar atau ilustrasi yang menggambarkan materi tersebut langsung diberikan penjelasan berupa balon-balon dialog yang berisikan materi. Sehingga, ahli materi menyarankan untuk memberikan cerita dalam alur komik tersebut.



Gambar 4.15. Revisi Konsistensi Cerita

b) Pemilihan kalimat yang sesuai dengan kaidah

Ahli materi memberikan sarat untuk lebih memperbaiki penggunaan kata yang dibuat dalam dialog, agar lebih mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia



Gambar 4.16. Revisi Pemilihan Kalimat

- c) Lebih memperhatikan posisi percakapan pada tiap tokoh

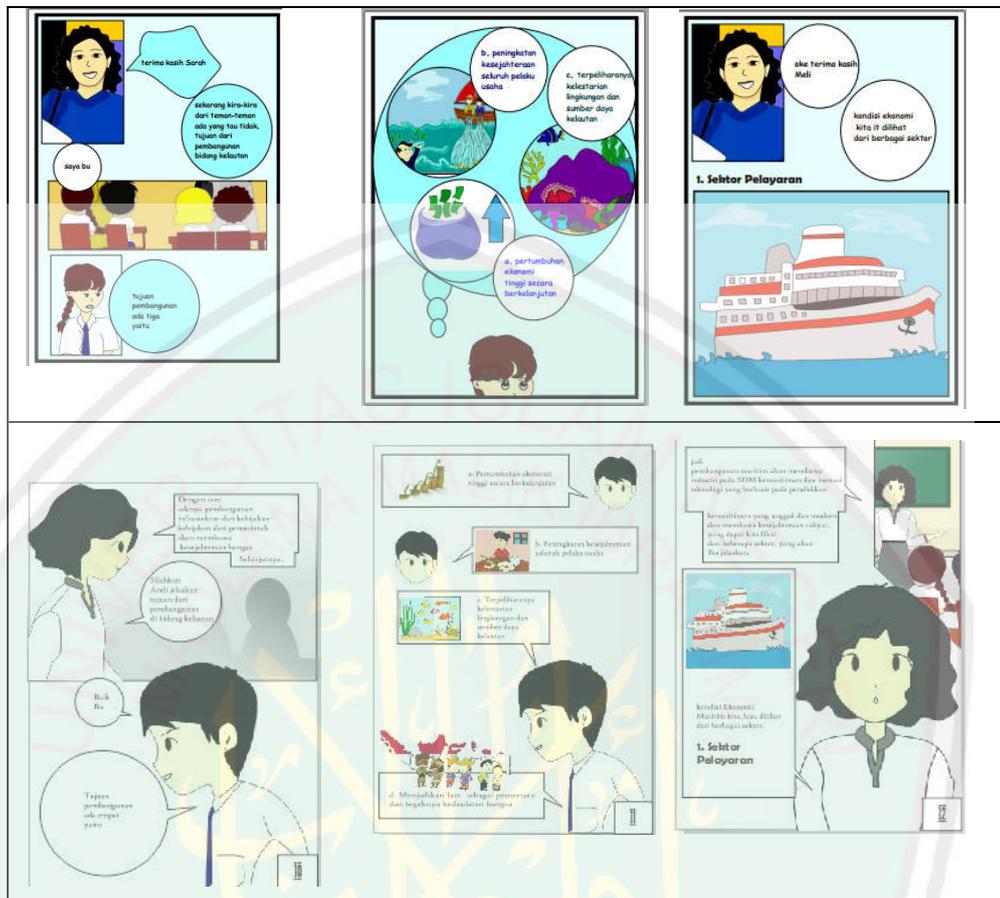
Balon-balon dialog design awal tidak ada penunjuk arah tokoh, hanya di dekatkan dengan tokoh yang berbicara. Untuk itu ahli materi memberikan saran untuk diberi penunjuk.



Gambar 4.17. Revisi Perhatikan Letak Balon Text

- d) Memberikan penjelasan pada sebuah dialog jika ada kaitannya

Salah satu dialog dimana seorang siswa menjelaskan tentang tujuan dari pembangunan ekonomi maritim dan jawabanya di halaman berikutnya serta ada kaitannya dengan materi selanjutnya.



Gambar 4.18. Revisi Penambahan Halaman Pada Dialog Yang Ada Kaitannya

3. Revisi Ahli Pembelajaran IPS

pengembangan produk yaitu penambahan halaman berupa pembukaan untuk memancing siswa mencapai pembelajaran. Adapun bentuk revisi yang dilakukan ialah.

a) Penambahan halaman stimulus bagi siswa

Halaman disini bertujuan untuk memancing siswa untuk mengarah kepada tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan saat itu. serta akan disampaikan berupa kata” apakah klaiian pernah naik kapal feri” dll.



Gambar 4.19. Revisi Penambahan Halaman Untuk Memancing Siswa

BAB V

PENUTUP

Bab V ini akan memaparkan dua pokok yang berkaitan dengan hasil pengembangan, yaitu (1) kajian produk yang telah direvisi, dan (2) Saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut. Semua dipaparkan berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan peneliti.

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Dalam pengembangan produk media pembelajaran peneliti menggunakan model konseptual dari Borg and Gall. Mulai dari studi pendahuluan dimana peneliti sebelum mengembangkan produk harus mengetahui keadaan kelas saat proses pembelajaran berlangsung dan menemukan permasalahan yang dihadapi guru maupun siswa saat belajar. Perencanaan disini penelitian merencanakan tujuan dai produk yang akan dikembangkan.

Pengembangan media komik pada materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur didasarkan pada situasi di kelas dimana belum tersedianya medianya pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa untuk tertarik membaca materi IPS yang dianggap membosankan bagi sebagian kalangan. Dengan demikian hasil dari pengembangan produk bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Karena pada dasarnya fungsi media secara semantik dapat menambahkan kata atau simbol. Dengan dikembangkannya komik dapat mempermudah siswa dalam menyimpulkan suatu materi dilihat dari cerita atau ilustrasi yang digunakan dalam komik. Serta dapat menarik perhatian mereka untuk tertarik belajar.

Selanjutnya pengembangan produk media pembelajaran berupa komik, yang di sesuaikan dengan langkah-langkah Pengembangan draft produk komik, menurut M.S.Gumelar langkah design komik ada 7 yaitu⁵⁸.

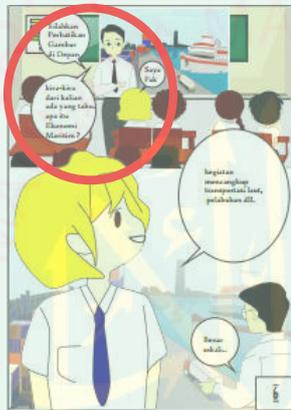
⁵⁸ M.S. Gumelar. *Comic Making*.(Jakarta: PT Indeks,2011),hlm.268-327

- a. Siapkan PC, Tablet dan software

Peneliti menggunakan aplikasi *Photo SAI tool* untuk menggambar tokoh komik dan software Corel draw untuk menyusun komik menjadi adegan-adegan yang diinginkan peneliti saat mengembangkan produk.

- b. Siapkan skrip

Skrip yang disiapkan peneliti berupa percakapan antara para tokoh yang bermain di komik yang dikembangkan. Skrip bersumber dari buku paket IPS siswa kurikulum 2013 revisi 2017.



Gambar 5.1. Contoh Skrip Dalam Komik

- c. Membuat layout dan panel

penyusunan elemen-elemen design yang disesuaikan dengan reka adegan yang diinginkan

- d. Membuat gambar

Setelah seharusnya sebelum membuat layout langkah lebih baiknya gambar tokoh maupun latar dibuat terlebih dahulu



Gambar 5.2. ilustrasi sesuai dengan materi

e. Memberi lettering

Memberikan tulisan yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan



Gambar 5.3. lettering

f. Memasukkan dialog dalam ballon text

Dari skrip yang telah di tulis selanjutnya dialog tersebut dimasukkan dalam balon-balon text



Gambar 5.4. balon text

Selanjutnya pengujian uji lapangan awal dan uji lapangan lanjutan pada para ahli seperti ahli media, materi dan pembelajran IPS, hal ini dilakukan untuk mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif berupa saran guna penyempurnaan produk. Selanjutnya revisi sampai tahap uji pelaksanaan lapangan.

Tahap uji coba lapangan awal dan lanjutan kepada ahli media. Produk pengembangan media komik telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui beberapa saran dari para ahli media mendapatkan presentase 74%, apabila dikonversi berdasarkan kualifikasi Kelayakan berdasarkan persentase dalam kategori baik. Aspek yang diungkap meliputi kesesuaian jenis dan ukuran huruf, ilustrasi, gambar, lay out. Dll. Hal ini disesuaikan berdasarkan prinsip pembuatan komik dari Gumelar.

Selanjutnya produk pengembangan ditinjau dari ahli materi dengan komponen kelayakan benar, uraian materi sesuai SK dan KD, urutan materi yang sistematis, evaluasi dll. Dalam uji validasi ini mendapatkan presentase. Perhitungan diatas menggambarkan pengembangan media komik mendapatkan presentase 72%, apabila dikonversi berdasarkan kualifikasi termasuk dalam kategori baik/ valid. Menurut fungsi kognitif dari media menurut Yuhdi Munadi bahwa untuk meningkatkan siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, maka daya berfikir siswa akan semakin meningkat, dimana pikiran maupun gagasan yang dimilikinya, akan semakin kaya dan luas dalam alam kognitifnya.⁵⁹ Dari perhitungan diatas produk yang dikembangkan harus disesuaikan dengan SK dan KD yang sesuai dengan jenjang pendidikan siswa, dalam pengembangan produk ini peneliti menggunakan materi Penguatan Ekonomi Maritim Dan Agrikultur yang diambil dari buku paket siswa IPS kurikulum 2013 revisi 2017. dapat

Selanjutnya produk pengembangan ditinjau dari ahli pembelajaran IPS yakni ibu Amada Hayati, S.Pd. Tingkat kevalid dilihat dari Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum, kesesuaian materi dengan KI dan KD, kesesuaian alustrasi, evaluasi, jenis huruf dll. Berdasarkan Perhitungan diatas menggambarkan pengembangan media komik mendapatkan presentase 88%, dalam kategori sangat baik. Dalam validasi ini peneliti mendapatkan saran untuk menambahkan halaman pada bagian pembukaan memberikan suatu stimulus bagi siswa yang mengarah pada tujuan pembelajaran. Dalam hal ini media sesuai dengan prinsip media umpan balik, dimana dalam saran tersebut siswa diajak untuk berimajinasi ke dunia materi yang akan disampaikan seperti “pernahkan kalian ke pantai?”, dengan adanya kata seperti itu secara otomatis secara tidak langsung siswa akan menghayal dengan sendirinya masuk dalam alam pantai bagaimana kebijakan yang harus dilakukan jika ia menjadi

⁵⁹ Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta : GP Press Group, 2013) hlm 43

pemimpin. Dari hal itu media bersifat dapat merangsang siswa untuk bersikap kritis sehingga ada umpan balik dalam proses pembelajaran. Guru harus pintar dalam membuat media yang bersifat interaktif karena dengan itu maka siswa akan tertarik dengan isi dari media dan pola pikir mereka akan mudah berkembang⁶⁰.

Selanjutnya uji pelaksanaan lapangan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti pada siswa sebanyak 32 anak. Respon siswa terhadap penggunaan media komik memiliki tingkat keefektifan mencapai 85%, jika diproyeksikan dalam tabel mendapat nilai sangat valid, dengan mencakup karakteristik kemenarikan design, urutan materi, kemenarikan ilustrasi maupun gambar yang digunakan dll. Media komik disini memiliki fungsi atensi dimana Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Sehingga dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya. Sehingga ia bisa lebih fokus dalam memahami materi yang dia anggap menarik bagi siswa.⁶¹ Dari hasil respon diatas dapat disimpulkan adanya ketertarikan siswa dengan media komik sebesar 85% yang dapat diartikan mereka sangat antusias dengan adanya media ini.

Berkaitan dengan permasalahan yang muncul disekolah pada guru hanya menggunakan buku paket dan LKS dalam kegiatan belajar mengajar yang masih belum bisa menarik siswa untuk belajar. Maka media komik yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang atau pendamping siswa untuk tertarik membaca pelajaran.

Hasil produk pengembangan, di dalamnya memiliki kelebihan yang membedakan dengan media yang lain. Komik mempermudah siswa dalam memahami suatu yang abstrak, menumbuhkan semangat membaca siswa dan

⁶⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT Rja Grafindo Persada, 2011) hlm74

⁶¹Yuhdi Munadi, op.cit., hlm. 43.

alur cerita memiliki tujuan yang pasti. Jadi komik yang dikembangkan memiliki kelebihan seperti yang dikatakan Trimo dalam Nur mariyanah⁶². Sehingga kita bisa lihat hasil perhitungan SPSS 16 nilai post test dari kelas eksperimen memiliki rata-rata 88.5625 dan post test kelas control 79.0312, sehingga ditemukan t hitung $5.571 > t$ tabel 2.039 sehingga H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan komik dan tidak.

Media yang dikembangkan peneliti berupa komik yang berisikan materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur yang sesuai dengan umur dan karakteristik siswa SMP/MTs. Karena pada dasarnya menurut Piaget Terdapat empat tahapan perkembangan kognitif yang terdiri dari “Tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (8-11 tahun) dan tahap operasional formal (11 tahun ke atas)”⁶³. Dalam hal ini anak pada tingkat pendidikan SMP/MTs masuk ke dalam tahap operasional formal dimana : (a) Bekerja secara efektif, (b) Dapat menganalisis secara kombinasi, (c) Dapat berfikir secara proporsional, (d) Dapat menarik kesimpulan pada suatu materi. Pada tahap ini awalnya piaget percaya bahwa sebagian remaja mencapai fase ini paling lambat 15 tahun. Tetapi berdasarkan penelitian secara lanjutan menemukan bahwa banyak siswa bahkan mahasiswa belum dapat melakukan tahap ini.⁶⁴ sehingga dengan dikembangkannya media komik dapat meningkatkan pemahaman siswa hal ini terbukti dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan, dimana sebelum perlakuan mendapat rata-rata 58.7188 dan setelah perlakuan rata-rata nilai siswa kelas VIIIA 88.5625. Media komik ini memberikan penguatan pada tiap ceritanya

⁶²Nur Mariyanah, Efektivitas Media Komik Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMP N I Pegandon Kabupaten Kendal). *Skripsi*. FIS UNNES Semarang, 2005, hlm. 26

⁶³Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 5

⁶⁴Asri Budiningsih. *Belajar dan Pembelajaran*. (Penerbit Rinika Cipta, Yogyakarta, 2004), hlm. 39-40

sehingga siswa dengan mudah mendapatkan dengan mudah mengingat inti dari materi yang diajarkan serta ilustrasi yang mendukung.⁶⁵

Selain memiliki kelebihan yang telah diungkapkan diatas, media komik yang dikembangkan ini juga memiliki keterbatasan. Adapun keterbatasan produk pengembangan media komik hanya ditujukan pada siswa kelas VIII SMPN 3 Singosari, dan materi yang disampaikan hanya sebatas pada materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur.

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut :

- a. Analisis kebutuhan media komik di SMPN 3 Singosari didasarkan pada situasi di kelas dimana belum tersedianya medianya pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa untuk tertarik membaca materi IPS yang dianggap membosankan bagi sebagian kalangan. Dengan demikian hasil dari pengembangan produk bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa,
- b. Penelitian ini menghasilkan media komik pada mata pelajaran IPS yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur untuk kelas VIII. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan KI dan KD, serta keadaan siswa kelas VIII. penggunaan bahasa yang mudah dipahami, penyajian yang *Full Colour*, dan ilustrasi yang mendukung materi yang disampaikan.
- c. Melalui hasil pre test dan post test di kelas control dan eksperimen diketahui tingkat efektifitas media dilihat dari Respon siswa terhadap penggunaan media komik memiliki tingkat keefektifan mencapai 85% dan Hasil pre test dan post test kelas control dan eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan yaitu t hitung $5.571 > t$ tabel 2.039 sehingga H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan komik dan tidak.

⁶⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT Rja Grafindo Persada, 2011) hlm74

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran dikelas VIII SMP/MTs. Adapun saran yang berkenaan dengan pengembangan media komik dikleompokkan menjadi tiga bagian yaitu saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

a. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk pengembangan media komik pelajaran IPS pada materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur sebagai berikut :

- a) Siswa diharapkan dapat menggunakan media komik saat didalam kelas maupun diluar kelas guna meningkatkan tingkat pemahaman siswa dan menumbuhkan jiwa membaca siswa.
- b) Bagi praktisi pembelajaran komik dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi khususnya pada pokok bahasan Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur

b. Desiminasi

Penyebarluasan produk pengembangan media komik ke sasaran yang lebih luas. Dalam hal ini kita harus memperhatikan beberapa masalah seperti, kita harus memperhatikan karakteristik siswa yang akan diberi media komik saat proses pembelajaran, sebelum disebarluaskan alangkah lebih baiknya jika produk yang dikembangkan disosialisasikan kepada pihak terkait seperti tim MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) ilmu pengetahuan sosial dan sekolah-sekolah terkait.

c. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran untuk pengembangan lebih lanjut :

- a) Subjek penelitian sebaiknya dilakukan pada subjek yang lebih luas, baik siswa maupun sekolah yang digunakan uji coba.
- b) Perlu pengembangan materi yang lebih luas tidak hanya pada materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur.pada penelitian

selanjutnya yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP/MTs

- c) Media komik dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dalam belajar pelajaran IPS di kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar maupun hasil belajar siswa



DAFTAR PUSTAKA

- Ali. Mohammad & Muhammad Asrori.2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*.Jakarta : BUMI AKSARA
- Arikunto. Suharsimi2003..*Dasar-Dasar Evaluasi pendidikan* jakarta : Bumi Aksara, Arsyad. Azhar. 2011. *media Pembelajaran* .Jakarta : PT RAJAGRINDO PERSADA
- Budiningsih .Asri. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Rinika Cipta, Yogyakarta
- Dermawan .Deni. 2012..*Inovasi Pendidikan*..Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA
- Departemen Agama Republik Indonesia.2014. *Al Qur'an Dan Terjemahnya Al Hikmah*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro,
- Djmarah. Syaiful Bahri& Aswan Zain. 2010..*strategi Belajar Mengajar* .Jakarta : PT RINEKA CIPTA
- Fathurahman. Pupuh.2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PUSTAKA SETIA
- Gumelar .M.S. 2004. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Iskandar. 2009..*Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta : Gaung Persada Press,
- Mariyanah.Nur. 2005. *Efektivitas Media Komik Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMP N I Pegandon Kabupaten Kendal)*. *Skripsi*. FIS UNNES Semarang.
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2017..*Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* .Jakarta : KEMENDIKBUD
- Munadi .Yuhdi.2013..*media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta : GP Press Group
- Rosyidi. Abdul Wahab. 2009. *media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN MALANG PRESS

Sadiman. Arief S. M.Sc. (dkk)..2010 *Media Pendidikan* .Jakarta : PT RAJA GRAFINDO PERSADA

Sudjana. Nana & Ahmad Rivai.2010. *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo

Sugiono,. 2009.*metode penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Setyosari, . Punaji .2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Subali.B,dkk. 2012.*Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Nomer 8,. Jurusan Fisika Universitas Negeri Semarang

Sukmadinata. Nana Syaodih.2007.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA

Yusuf .Syamsu. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : /Un.03.1/TL.00.1/12/2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

22 Desember 2017

Kepada
Yth. Kepala SMPN 3 Singosari Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Siska Wahyuni
NIM : 14130070
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2017/2018
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Semester 2 di SMPN 3 Singosari
Lama Penelitian : Desember 2017 sampai dengan Februari 2018 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. KH. Agus Salim No. 7 Telp. (0341) 366260 Fax. (0341) 366260
Email: bakesbangpol@malangkab.go.id – Website: <http://www.malangkab.go.id>
M A L A N G - 6 5 1 1 9

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 072/ 1289 /35.07.207/2018

Untuk melakukan Survey/Research/Penelitian/KKN/PKL/Magang

Menunjuk : Surat dari Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Nomor: 234/Un.03.1/TL.00.1/TL.00.1/02/2018 Tanggal: 13 Februari 2018 Perihal: Ijin Penelitian

Dengan ini Kami **TIDAK KEBERATAN** dilaksanakan Ijin Penelitian oleh:

Nama / Instansi : Siska Wahyuni
Alamat : Jl. Gajayana 50 Malang
Thema/Judul/Survey/Research : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Semester 2 di SMP Negeri 3 Singosari
Daerah/tempat kegiatan : di SMPN 3 Singosari Kab. Malang
Lamanya : Februari - April 2018
Pengikut : -

Dengan Ketentuan :

1. Mentaati Ketentuan - Ketentuan / Peraturan yang berlaku
2. Sesampainya ditempat supaya melapor kepada Pejabat Setempat
3. Setelah selesai mengadakan kegiatan harap segera melapor kembali ke Bupati Malang Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Malang
4. Surat Keterangan ini tidak berlaku apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut diatas

Malang, 18 April 2018

An. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KABUPATEN MALANG
Sekretaris



GATOT YUDHA SETIAWAN, AP., MM

Pembina
NIP. 19740326 199311 1 001

Tembusan :

Yth. Sdr.

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim;
2. Ketua Jurusan PIPS;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Malang;
4. Kepala SMPN 3 Singosari Kab. Malang;
5. Mhs/Ybs;
6. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN

Jalan Penarukan No. 1 Telpn (0341) 393935-37, Fax (0341) 393935
Email: dispendik@malangkab.go.id – Website <http://www.malangkab.go.id>
KEPANJEN 65163

Kepanjen, 30 April 2018

Nomor : 420/2003/35.07.101/2018
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Izin penelitian

Kepada
Yth. Sdr. Kepala SMP Negeri 3 Singosari
di Singosari

REKOMENDASI

Memperhatikan surat dari Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, No.: 208/Un.03.1/TL.00.1/02/2018, tanggal 12 Pebruari 2018 tentang Ijin Penelitian, dengan ini Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Malang memberikan rekomendasi kepada:

Nama : SISKA WAHYUNI
NIM : 14130070
Program Studi : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Waktu : Pebruari - April 2018
Judul : "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU SEMESTER 2 DI SMP NEGERI 3 SINGOSARI"
Catatan : Selama melaksanakan kegiatan dimaksud tidak mengganggu proses belajar.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya dan menyampaikan laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Malang setelah melaksanakan penelitian.

A.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KABUPATEN MALANG
KEPALA BIDANG SMP,



Dra. PUJI HARIWATI, M.Pd. ✎
Pembina Tingkat I
NIP. 19611009 198803 2 003

Tembusan Yth. :

1. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Malang sebagai laporan
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 SINGOSARI

Jl. Aragani Komp. TNI-AU Pagas Singosari Kode Pos 65153
Telp. (0341) 450380. Fax. (0341) 450422.

Website : 20517502.siap-sekolah.com Email : smpnegeri3singosari@gmail.com



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 420/128/35.07.101.330.03/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Misbahul Munir
NIP : 19600109 198803 1 006
Jabatan : Kepala SMP Negeri 3 Singosari
Alamat : Jl. Tumapel Barat I/10. RT. 07. RW. 05. Pagentan Singosari

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswi yang beridentitas :

Nama Lengkap : **SISKA WAHYUNI**
NIM : 14130070
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan IPS
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah selesai melakukan penelitian pada siswa/siswi SMP Negeri 3 Singosari selama 2 (dua) bulan, terhitung mulai tanggal 1 Maret 2018 sampai dengan 30 April 2018 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Semester 2 (dua) di SMP Negeri 3 Singosari".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.



Malang, 9 Mei 2018
Kepala SMP Negeri 3 Singosari

Drs. Misbahul Munir
NIP. 19600109 198803 1 006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 107 /Un. 3.1/PP.03.1/005/2018 14 Mei 2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan menjadi Validator

Kepada
Yth. Bapak/Ibu.....
di -
Tempat

Assalamualaikum wr. wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Siska Wahyuni
NIM : 14130070
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPS
Terpadu Kelas VIII Semester II di SMP N 3 Singosari
Dosen Pembimbing : Dr. Nur Ali, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Dr. Muhammad Walid, M.A.
Wakil Dekan Bid. Akademik
NIP. 197308232000031002

FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI

Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Media : Komik (penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia)
Penyusun : Siska Wahyuni

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran komik di kelas VIII, peneliti bermaksud untuk melakukan validasi media yang telah dicetak sebagai media pembelajaran. Untuk itu mohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

Nama : Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pendidikan Terakhir : Ilmu Ekonomi dan Studi Pembangunan

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran
- Berilah tanda cek (V) pada kolom skor penilaian. Keterangan makna pada huruf pilihan sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

- Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
- Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

e. Penilaian

No	Kriteria	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian topik dengan kompetensi dasar			✓		
2	Kesesuaian perumusan indikator dengan kompetensi dasar		✓			

Indikator ?

Tujuan sub?

3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi dasar					
4	Kesesuaian materi pada komik dengan materi yang diajarkan			✓		
5	Keruntutan penyajian materi			✓		
6	Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan				✓	
7	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran				✓	
8	Ketepatan materi dengan pemahaman siswa			✓		
9	Ketepatan penggunaan ilustrasi dengan isi materi			✓		
10	Evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan				✓	

f. Saran

1. Konsistensi Cerita yg mau disampaikan di perelas
2. Tokoh dipertankan di awal
3. Bagikan komik di cerita
4. Penjelasan / Pemilihan kalimat diperhatikan
contoh di hal 2 ke hal 3, diberi kalimat pengantar

Malang, 2018

(.....)

FORMAT PENILAIAN AHLI MATERI

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Media : Komik (penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia)
Penyusun : Siska Wahyuni

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran komik di kelas VIII, peneliti bermaksud untuk melakukan validasi media yang telah dicetak sebagai media pembelajaran. Untuk itu mohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

Nama : Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pendidikan Terakhir : Ilmu Ekonomi dan Studi Pembangunan

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian. Keterangan makna pada huruf pilihan sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

- Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
- Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

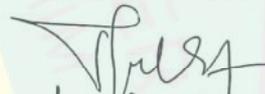
e. Penilaian

No	Kriteria	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian topik dengan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian perumusan indikator dengan kompetensi dasar			✓		

3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi dasar					✓	
4	Kesesuaian materi pada komik dengan materi yang diajarkan					✓	
5	Keruntutan penyajian materi			✓			
6	Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan					✓	
7	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran					✓	
8	Ketepatan materi dengan pemahaman siswa			✓			
9	Ketepatan penggunaan ilustrasi dengan isi materi					✓	
10	Evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan			✓			

- f. Saran
- Perhatikan ^{posisi} ~~pebarak~~ percakapan dituturkan badan aktor yg mem.
 - Hal ~~lmt~~ tgg tujuan pembangunan berkesut dg hml 14, bisa dikaan simbol kalau penjelasan tsb ada kutipan

Malang, 2018


(Lutif, S.Pd.)

FORMAT PENILAIAN DESAIN MEDIA

Fakultas : ^{Ilmu} Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan → FTK ?
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Media : Komik (penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia)
 Penyusun : Siska Wahyuni

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran komik di kelas VIII, peneliti bermaksud untuk melakukan validasi media yang telah dicetak sebagai media pembelajaran. Untuk itu mohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. Nagket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

Nama : Alfiana Yuli Efiyanti, MA
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan Terakhir : S2 International and Development Economics ⁵³ Bah & Islam &

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran
- Berilah tanda cek (V) pada kolom skor penilaian. Keterangan makna pada huruf pilihan sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

- Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
- Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

C. Penilaian

No	Kriteria	1	2	3	4	5
1	Design cover sesuai dengan isi materi			✓		
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas VIII				✓	
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas VIII				✓	

4	Gambar sesuai dengan materi yang digunakan			✓		
5	Gambar yang digunakan menarik siswa			✓		
6	Tata letak gambar menarik			✓		
7	Ukuran gambar pada buku tepat				✓	
8	Warna yang digunakan menarik siswa			✓		
9	Pengunaan karakter menarik siswa			✓		
10	Layout pada buku menarik			✓		

D. Saran

• Sebelum masuk ke materi, sebaiknya buat / kenalkan karakter nya.

• Perhatikan komentar = saya pada komik & dudu
brat.

Malang, 2018

Alfiha tely

FORMAT PENILAIAN DESAIN MEDIA

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Media : Komik (penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia)
Penyusun : Siska Wahyuni

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran komik di kelas VIII, peneliti bermaksud untuk melakukan validasi media yang telah dicetak sebagai media pembelajaran. Untuk itu mohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. Nagket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

Nama : Alfiana Yuli Efiyanti, MA
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pendidikan Terakhir : S3 International and Development Economics

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran
- Berilah tanda cek (V) pada kolom skor penilaian. Keterangan makna pada huruf pilihan sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

- Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
- Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

C. Penilaian

No	Kriteria	1	2	3	4	5
1	Design cover sesuai dengan isi materi				✓	
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas VIII				✓	
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas VIII				✓	

4	Gambar sesuai dengan materi yang digunakan				✓	
5	Gambar yang digunakan menarik siswa			✓		
6	Tata letak gambar menarik			✓		
7	Ukuran gambar pada buku tepat				✓	
8	Warna yang digunakan menarik siswa				✓	
9	Pengunaan karakter menarik siswa				✓	
10	Layout pada buku menarik			✓		

D. Saran

.....

.....

.....

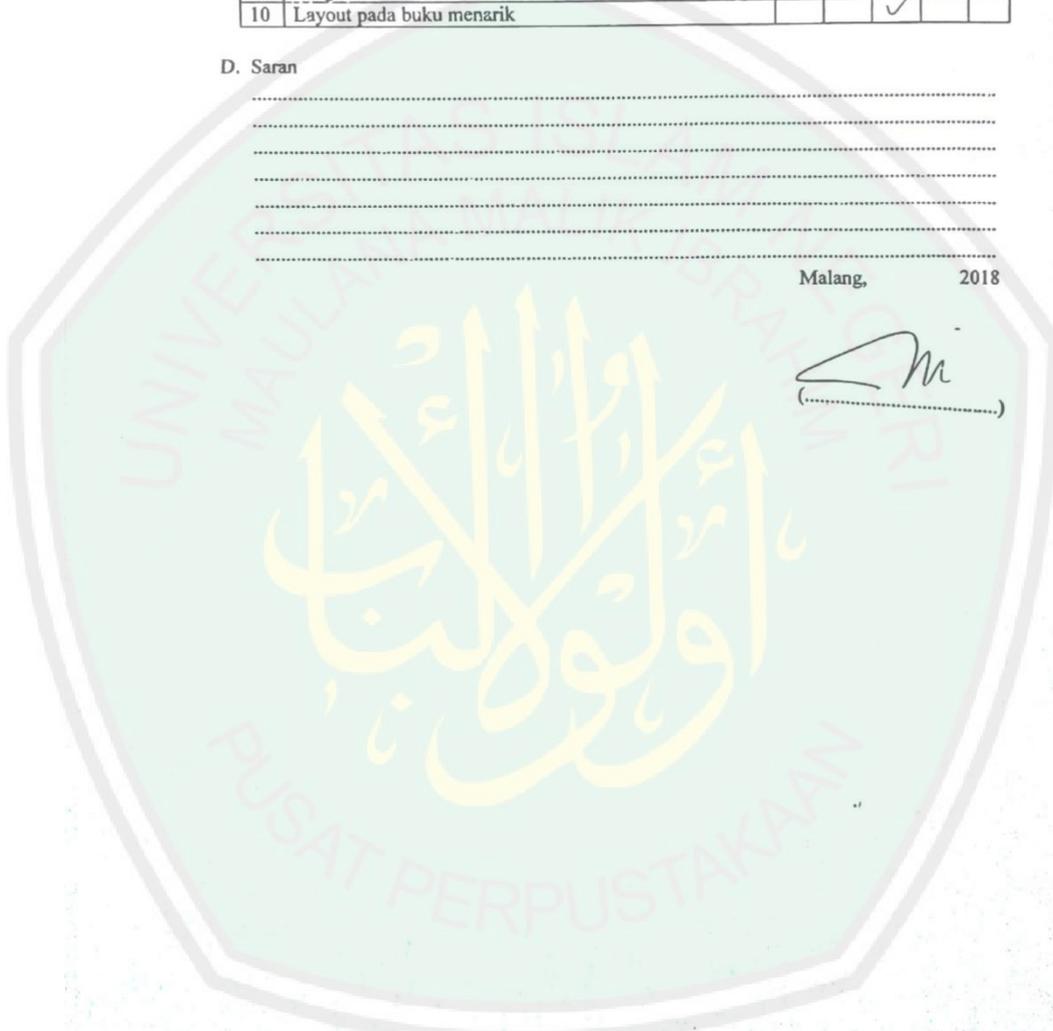
.....

.....

.....

Malang, 2018

(Signature)



FORMAT PENILAIAN GURU IPS

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Media : Komik (penguatan ekonomi dan agrikultur di Indonesia)
Penyusun : Siska Wahyuni

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran komik di kelas VIII, peneliti bermaksud untuk melakukan validasi media yang telah dicetak sebagai media pembelajaran. Untuk itu mohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. Nagket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

Nama : Amadah Hayati, S.Pd
Instansi : SMPN 3 Singosari
Pendidikan Terakhir :

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran
- Berilah tanda cek (V) pada kolom skor penilaian. Keterangan makna pada huruf pilihan sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

- Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
- Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

C. Penilaian

No	Kriteria	1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum					✓
2	Membantu guru dalam menyampaikan materi					✓
3	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran					✓
4	Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD				✓	

5	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran					✓	
6	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan materi					✓	
7	Bahasa yang komunikatif					✓	
8	Media dapat memotivasi semangat belajar					✓	
9	Media dapat menarik minat belajar siswa						✓
10	Evaluasi dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa					✓	

D. Saran

Untuk pembukaan kalau bisa siswa diancing
 Untuk mengarah ke tujuan pembelajaran

Malang, 2018

(Amadah Hayati, S.Pd)



Nama : Rochul Sofi Imeldo Aforo

Kelas : VIII A

No Absen : 26

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon siswa/siswi terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran
- Berilah tanda cek (V) pada kolom skor penilaian. Keterangan makna pada huruf pilihan sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

B. Penilaian

No	Kriteria	1	2	3	4	5
1	Bagaimana kesesuaian jenis huruf yang digunakan dalam komik ?					✓
2	bagaimana ukuran huruf dalam komik ?				✓	
2	Bagaimana kejelasan materi yang disajikan dalam komik				✓	
4	Bagaimana tampilan gambar yang disajikan dalam komik					✓
5	Bagaimana ketepatan urutanmateriyang telah disajikan dalam komik?					✓
6	Bagaimana kemenarikan ilustrasi yang digunakan ?				✓	
7	Bagaimana kemudahan memahami bahasa yang disajikan ?				✓	
8	Bagaimana kemenarikan karakter yang disajikan dalam komik?					✓
9	Bagaimana pemahaman anda dalam memahami isi materi dalam komik ?					✓
10	Bagaimana tata letak gambar dan tulisan yang disajikan dalam komik ?				✓	

HASIL UJI COBA LAPANGAN PADA SISWA VIIIA

No	Kriteria	Responden	$\sum x$	$\sum x_i$	P(%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
1	Bagaimana kesesuaian jenis huruf yang digunakan dalam komik ?	5,4,4,4,4,5,5,5, 5,3,3,5,5,4,4,4, 4,5,4,4,4,4,4,4, 5,5,5,4,4,4,4,5	138	160	86%	Sangat valid	Tidak Revisi
2	bagaimana ukuran huruf dalam komik ?	4,3,5,5,4,5,4,5, 5,3,4,5,4,3,3,5, 3,5,3,5,4,4,5,5, 5,4,5,3,5,4,5,5	137	160	86%	Sangat valid	Tidak Revisi
3	Bagaimana kejelasan materi yang disajikan dalam komik	5,3,4,4,3,3,4,4, 4,4,3,5,4,4,4,4, 3,5,5,4,5,3,3,5, 5,4,5,4,4,4,5,4	130	160	81%	valid	Tidak Revisi
4	Bagaimana tampilan gambar yang disajikan dalam komik	4,3,5,5,5,5,5,5, 4,5,4,4,5,5,4,3, 3,5,3,5,5,3,3,4, 5,5,5,5,4,3,5,5	139	160	87%	Sangat valid	Tidak Revisi
5	Bagaimana ketepatan urutan materi yang telah disajikan dalam komik?	5,4,5,5,5,4,4,5, 4,5,4,4,5,3,4,4, 4,4,4,5,4,3,4,5, 5,5,4,5,5,4,4,4	139	160	87%	Sangat valid	Tidak Revisi
6	Bagaimana kemenarikan ilustrasi yang digunakan ?	5,3,5,4,4,5,5,4, 4,5,3,5,5,5,5,3, 4,5,3,4,5,3,4,5, 5,4,3,3,5,3,5,4	135	160	84%	Sangat valid	Tidak Revisi
7	Bagaimana kemudahan memahami bahasa yang disajikan ?	5,4,4,5,4,4,5,4, 5,4,3,4,4,5,3,4, 4,4,5,5,4,3,3,3, 4,4,5,3,4,4,4,5	131	160	82%	valid	Tidak Revisi
8	Bagaimana kemenarikan karakter yang disajikan dalam komik?	5,4,5,3,3,5,5,4, 4,5,4,5,4,4,3,3, 4,5,3,4,5,3,5,4, 5,5,3,4,4,3,5,5	133	160	83%	valid	Tidak Revisi
9	Bagaimana pemahaman anda dalam memahami isi materi dalam komik ?	4,3,4,5,4,4,4,5, 5,4,5,4,5,3,5,5, 4,5,4,4,4,3,4,4, 4,5,4,5,5,5,4,5	138	160	86%	Sangat valid	Tidak Revisi
10	Bagaimana tata letak gambar dan tulisan yang disajikan dalam komik ?	4,3,5,4,4,5,4,5, 5,4,3,4,5,4,4,4, 3,4,5,5,5,4,4,4, 5,4,5,4,5,3,3,4	134	160	84%	valid	Tidak Revisi

Analisis Keseluruhan	1354	1600	85%	Sangat valid	Tidak Revisi
----------------------	------	------	-----	--------------	--------------

Keterangan :

Responden..

1. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Adillya Wulandari
2. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Adinda Nahdah Nazila Rah
3. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Aisha Laksmi Putri Nurrany
4. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Andreas Pandu Prasetya
5. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Anggelina Setyo Cahyaningati
6. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Dayinta Damaris Maranatha
7. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Desya Aulia
8. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Devi Oktavia Uno
9. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Hadayatun Nikmah
10. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Ilatul Rosita
11. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Istiqvani Choirin Nisya
12. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Maghfira Amadea Kiswara
13. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Mei Intan Nor Aini
14. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Mezaluna Salsabilla Putri
15. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Muchammad Abdul Rahmanto
16. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Muhammad Daffa Putra. I
17. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Mukhlas Ade Pratama
18. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Nadya Avriel Kwanza
19. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Naia Fitri Andriani
20. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Naurah Salsabil Gunawan
21. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Nisrina Salsabila
22. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Putri Nurita Prameswari
23. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Raissa Kayla Nadia
24. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Rana Farida Ashila
25. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Rista Dian Saputri

26. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Rowahul Sofi Imelda Asfaro
27. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Vicky Deo Raya Ramdhana
28. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Wias Cheka Yuliawan
29. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Yolanda Gita Aprilia
30. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Yovi Febriansyah Putera .O
31. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Yustya Dwi Andini
32. Siswa kelas VIIIA SMPN 3 Singosari Zenish Hindra Prastiatica



NILAI *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* SISWA KELAS VIIIA DAN CNilai *Pre-Test* Siswa Kelas VIIIA

NO	NAMA	SKOR	KKM	KETERANGAN
1	Adillya Wulandari	50	78	Tidak Tuntas
2	Adinda Nahdah Nazila Rah	63	78	Tidak Tuntas
3	Aisha Laksmi Putri Nurrany	62	78	Tidak Tuntas
4	Andreas Pandu Prasetya	50	78	Tidak Tuntas
5	Anggelina Setyo Cahyaningati	65	78	Tidak Tuntas
6	Dayinta Damaris Maranatha	42	78	Tidak Tuntas
7	Desya Aulia	47	78	Tidak Tuntas
8	Devi Oktavia Uno	51	78	Tidak Tuntas
9	Hadayatun Nikmah	61	78	Tidak Tuntas
10	Ilatul Rosita	68	78	Tidak Tuntas
11	Istiqvani Choirin Nisya	75	78	Tidak Tuntas
12	Maghfira Amadea Kiswara	60	78	Tidak Tuntas
13	Mei Intan Nor Aini	51	78	Tidak Tuntas
14	Mezaluna Salsabilla Putri	53	78	Tidak Tuntas
15	Muchammad Abdul Rahmanto	60	78	Tidak Tuntas
16	Muhammad Daffa Putra. I	67	78	Tidak Tuntas
17	Mukhlas Ade Pratama	52	78	Tidak Tuntas
18	Nadya Avriel Kwanza	65	78	Tidak Tuntas
19	Naia Fitri Andriani	69	78	Tidak Tuntas
20	Naurah Salsabil Gunawan	65	78	Tidak Tuntas
21	Nisrina Salsabila	56	78	Tidak Tuntas
22	Putri Nurita Prameswari	65	78	Tidak Tuntas
23	Raissa Kayla Nadia	46	78	Tidak Tuntas
24	Rana Farida Ashila	44	78	Tidak Tuntas
25	Rista Dian Saputri	67	78	Tidak Tuntas
26	Rowahul Sofi Imelda Asfaro	79	78	Tuntas
27	Vicky Deo Raya Ramdhana	54	78	Tidak Tuntas
28	Wias Cheka Yuliawan	51	78	Tidak Tuntas
29	Yolanda Gita Aprilia	56	78	Tidak Tuntas
30	Yovi Febriansyah Putera .O	45	78	Tidak Tuntas
31	Yustya Dwi Andini	74	78	Tidak Tuntas
32	Zenish Hindra Prastiaticha	66	78	Tidak Tuntas

Nilai *Post-Test* Siswa Kelas VIIIA

NO	NAMA	SKOR	KKM	KETERANGAN
1	Adillya Wulandari	94	78	Tuntas
2	Adinda Nahdah Nazila Rah	96	78	Tuntas
3	Aisha Laksmi Putri Nurrany	89	78	Tuntas
4	Andreas Pandu Prasetya	94	78	Tuntas
5	Anggelina Setyo Cahyaningati	80	78	Tuntas
6	Dayinta Damaris Maranatha	92	78	Tuntas
7	Desya Aulia	79	78	Tuntas
8	Devi Oktavia Uno	78	78	Tuntas
9	Hadayatun Nikmah	84	78	Tuntas
10	Ilatul Rosita	88	78	Tuntas
11	Istiqvani Choirin Nisya	91	78	Tuntas
12	Maghfira Amadea Kiswara	79	78	Tuntas
13	Mei Intan Nor Aini	83	78	Tuntas
14	Mezaluna Salsabilla Putri	97	78	Tuntas
15	Muchammad Abdul Rahmanto	95	78	Tuntas
16	Muhammad Daffa Putra. I	89	78	Tuntas
17	Mukhlas Ade Pratama	82	78	Tuntas
18	Nadya Avriel Kwanza	85	78	Tuntas
19	Naia Fitri Andriani	97	78	Tuntas
20	Naurah Salsabil Gunawan	87	78	Tuntas
21	Nisrina Salsabila	97	78	Tuntas
22	Putri Nurita Prameswari	98	78	Tuntas
23	Raissa Kayla Nadia	83	78	Tuntas
24	Rana Farida Ashila	83	78	Tuntas
25	Rista Dian Saputri	85	78	Tuntas
26	Rowahul Sofi Imelda Asfaro	87	78	Tuntas
27	Vicky Deo Raya Ramdhana	88	78	Tuntas
28	Wias Cheka Yuliawan	96	78	Tuntas
29	Yolanda Gita Aprilia	85	78	Tuntas
30	Yovi Febriansyah Putera .O	90	78	Tuntas
31	Yustya Dwi Andini	89	78	Tuntas
32	Zenish Hindra Prastiaticha	94	78	Tuntas

Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas VIIIC

NO	NAMA	SKOR	KKM	KETERANGAN
1	Afida Wahyu Setiawati	69	78	Tidak Tuntas

2	Agestu Eka Satria Abetfian	46	78	Tidak Tuntas
3	Alfrida Mayasa Putri Wahono	61	78	Tidak Tuntas
4	Amelia Maulana	21	78	Tidak Tuntas
5	Anggun Putri Ayu	21	78	Tidak Tuntas
6	Arif Setia Putra	22	78	Tidak Tuntas
7	Audatur Ulfa	56	78	Tidak Tuntas
8	Belqis Putri Yuninda	22	78	Tidak Tuntas
9	Diah Paturrachmah	57	78	Tidak Tuntas
10	Difa Refi Ananda	34	78	Tidak Tuntas
11	Faiq Firdaus Oktavio	21	78	Tidak Tuntas
12	Fallum Gizza Eri Endra	37	78	Tidak Tuntas
13	Gadis Meisya Rusdiana	29	78	Tidak Tuntas
14	Halim Luky Rio Yoga Pratama	26	78	Tidak Tuntas
15	Irul Fitdianto	22	78	Tidak Tuntas
16	Jihan Ayu Cahyaningtyas	55	78	Tidak Tuntas
17	Ken Nandho Syahputra Ramadhan	38	78	Tidak Tuntas
18	M Raditya Fauri Alfiansyah. J	23	78	Tidak Tuntas
19	M. Dzul Jalali Wal Ikrom	30	78	Tidak Tuntas
20	Maulana Adef Maholtra	26	78	Tidak Tuntas
21	Mohammad Erwin Firmansyah	24	78	Tidak Tuntas
22	Mohammad Andika Akbara. F	23	78	Tidak Tuntas
23	Muhammad Fatikh Ali	31	78	Tidak Tuntas
24	Mukhammad Daffa Mauluddin	35	78	Tidak Tuntas
25	Nico Agil Pangestu	30	78	Tidak Tuntas
26	Nindi Ayu Saputri	58	78	Tuntas
27	Prasetiawan Hartanto	27	78	Tidak Tuntas
28	Putri Qurrotu Aini	38	78	Tidak Tuntas
29	Rasi Rasendriya Putra	38	78	Tidak Tuntas
30	Reika Rahma Marcellina	47	78	Tidak Tuntas
31	Sella Dhita Pramesti	65	78	Tidak Tuntas
32	Syahrani Ramadyah Wibowo	67	78	Tidak Tuntas

Nilai *Post-Test* Siswa Kelas VIIC

NO	NAMA	SKOR	KKM	KETERANGAN
1	Afida Wahyu Setiawati	90	78	Tuntas
2	Agestu Eka Satria Abetfian	76	78	Tidak Tuntas
3	Alfrida Mayasa Putri Wahono	93	78	Tuntas
4	Amelia Maulana	68	78	Tuntas
5	Anggun Putri Ayu	70	78	Tidak Tuntas

6	Arif Setia Putra	67	78	Tuntas
7	Audatur Ulfa	74	78	Tidak Tuntas
8	Belqis Putri Yuninda	73	78	Tidak Tuntas
9	Diah Paturrachmah	78	78	Tuntas
10	Difa Refi Ananda	77	78	Tidak Tuntas
11	Faiq Firdaus Oktavio	82	78	Tuntas
12	Fallum Gizza Eri Endra	82	78	Tuntas
13	Gadis Meisya Rusdiana	97	78	Tuntas
14	Halim Luky Rio Yoga Pratama	77	78	Tidak Tuntas
15	Irul Fitdianto	88	78	Tuntas
16	Jihan Ayu Cahyaningtyas	75	78	Tidak Tuntas
17	Ken Nandho Syahputra Ramadhan	65	78	Tidak Tuntas
18	M Raditya Fauri Alfiansyah. J	82	78	Tuntas
19	M. Dzul Jalali Wal Ikrom	76	78	Tidak Tuntas
20	Maulana Adef Maholtra	82	78	Tuntas
21	Mohammad Erwin Firmansyah	65	78	Tidak Tuntas
22	Mohammad Andika Akbara. F	78	78	Tuntas
23	Muhammad Fatikh Ali	74	78	Tidak Tuntas
24	Mukhammad Daffa Mauluddin	85	78	Tuntas
25	Nico Agil Pangestu	82	78	Tuntas
26	Nindi Ayu Saputri	75	78	Tidak Tuntas
27	Prasetiawan Hartanto	75	78	Tidak Tuntas
28	Putri Qurrotu Aini	86	78	Tuntas
29	Rasi Rasendriya Putra	80	78	Tuntas
30	Reika Rahma Marcellina	80	78	Tuntas
31	Sella Dhita Pramesti	85	78	Tuntas
32	Syahrani Ramadyah Wibowo	92	78	Tuntas

Andreas Pandu. P

8A/4

No. _____

Date: _____

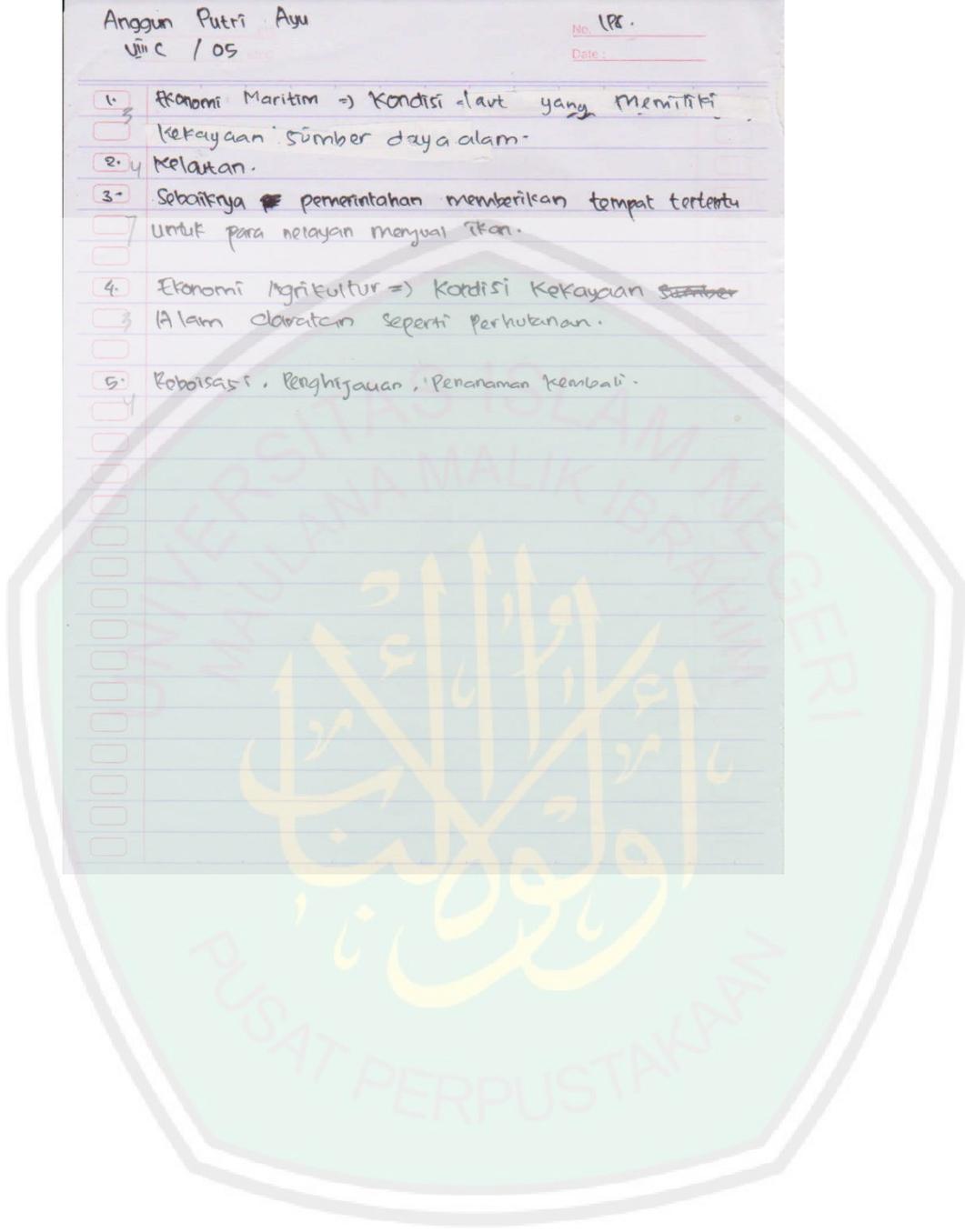
1. Apa pengertian ekonomi maritim ?
 kegiatan yang dilakukan di perairan untuk mendapat-
 kan SDA. Yang dapat digunakan masyarakat
2. Jumlah perairan di Indonesia, sektor perairan, SDA laut
3. - Seharusnya pemerintah mengizinkan mahasiswa dari
 jurusan tersebut untuk memberikan sosialisasi kepada
 nelayan, agar nelayan dapat mengetahui cara mengelola
 SDA agar tidak jatuh miskin.
4. Kegiatan yang dilakukan di daerah persawahan untuk
 menghasilkan beras, jagung, dll. Yang digunakan untuk
 masyarakat / dijual. Dan untuk meningkatkan teagraris.
 an Indonesia
5. Kebijakan untuk tidak membuat perumahan di daerah
 sawah
6. Meningkatkan memberi ~~se~~ pengetahuan kepada petani
 agar dapat mengelola sawah dengan lebih baik.
 Supaya bisa meningkatkan te agrarisan Indonesia.

PUSAT PERPUSTAKAAN

Anggun Putri Ayu
VII C / 05

No. 18.
Date :

1. Ekonomi Maritim => Kondisi laut yang memiliki kekayaan sumber daya alam.
2. Kelautan.
3. Sebaiknya pemerintah memberikan tempat tertentu untuk para nelayan menjual ikan.
4. Ekonomi Agrikultur => Kondisi kekayaan sumber alam daratan seperti perhutanan.
5. Reboisasi, Penghijauan, Penanaman kembali.



Post-test

POST TEST

NAMA : Ruzohul Sepi Imelda Asfaro

KELAS : VIII^A

NO ABSEN : 26.

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

<p>1. Jelaskan pengertian dari ekonomi kelautan..</p>	<p>Ekonomi kelautan adalah kegiatan ekonomi laut yang terjadi di laut, pesisir maupun di darat yang menggunakan Sumber daya Alam (SDA) dan jasa-jasa lingkungan untuk menghasilkan barang atau jasa.</p>
<p>2. Sebutkan dan jelaskan ekonomi maritim di Indonesia dilihat dari sektor..</p>	<p>1. Sektor pelayaran - merupakan sektor yang membantu warga Indonesia yang ingin berlibur / bekerja dari pulau yang satu ke pulau yang lain.</p> <p>2. Sektor perikanan : sektor perikanan merupakan salah satu sektor terpenting, karena sebagian orang yang hidup di wilayah pesisir memanfaatkan sektor pelayaran sebagai mata pencahariannya.</p> <p>3. Sektor Pariwisata Bahari - sektor pariwisata bahari juga termasuk sektor yang penting, karena Indonesia merupakan negara kepulauan yang banyak terdapat pantai-pantai yang indah di sekitar Indonesia. Namun untuk saat ini masih banyak pantai-pantai indah yang masih kurang perawatannya karena belum tersentuh oleh pemerintah.</p>
<p>3. Sebagian besar penduduk Indonesia bermata pencarian dengan bertani. Namun, para petani kita masih terbelenggu dalam kemiskinan. Menurut kalian, apabila kalian menjadi pemimpin negeri ini kebijakan apa yang akan kalian ambil..</p>	<p>1. Sekarang ini petani masih menyerahkan hasil pertanian kepada pedagang-pedagang besar dengan harga yang murah. Namun pedagang tersebut menjual hasil pertanian yang telah dibelinya dengan harga yang mahal. Jadi kebijakan yang saya ambil, sebaiknya para petani menyerahkan dagangannya kepada pemerintah atau orang yang mampu menampung dan dapat menjamin harga hasil pertaniannya. Agar para petani tidak lagi terjerat kemiskinan.</p>

	<ol style="list-style-type: none"> Memberikan hukuman terhadap pedagang nakal yang membeli & hasil pertanian dengan harga murah dan menjual dengan harga yang mahal. Meningkatkan kualitas bibit, agar harga dipasaran naik, sehingga para petani tidak lagi miskin.
<p>4. Sebutkan contoh dari potensi agrikultur di Indonesia..</p>	<p>• Potensi pertanian : karena sebagian besar warga Indonesia bekerja sebagai petani, sektor pertanian merupakan sektor yang penting bagi negara Indonesia.</p>
<p>5. ledakan jumlah penduduk memang tidak bisa dihindari, secara otomatis perubahan zaman tersebut berimbas pada lahan pertanian yang menyempit. Sedangkan kebutuhan pangan terus meningkat. Jika kalian menjadi seorang pemimpin kebijakan yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut..</p>	<ol style="list-style-type: none"> Memfaatkan lahan non pertanian menjadi lahan pertanian (memfaatkan lahan kecil seperti dibelakang rumah, di depan rumah untuk dijadikan lahan pertanian yang menghasilkan bahan pangan). Memberikan penyuluhan tentang teknologi-teknologi modern yang dapat membantu pertanian. Menyediakan bibit yang berkualitas. (Agar bibit yang ditanam petani tidak sia-sia, jika bibit tersebut busuk atau jelek). Memberikan penyuluhan kepada warga agar mereka lebih memanfaatkan lahan non pertanian di sekitar rumahnya menjadi lahan pertanian. Memperbanyak petani yang berkualitas, maksudnya memperbanyak petani yang memiliki pemikiran tentang teknologi modern.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0341-552398, FAKSIMILE 0341-552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Siska Wahyuni
Nim : 14130070
Judul : Pengembangan Media komik pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII Semester 2 di SMPN 3 Singosari
Dosen Pembimbing : Dr. H. Nur Ali, M.Pd

No.	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	10/04	Angket	
2	13/04	Revisi Angket	
3	22/5 18	BAB I	
4	25/5 18	Revisi BAB I	
5	28/5 18	BAB II - Teori - Tesis	
6	31/5 18	Revisi BAB II	
7	5/6 18	penyusunan naskah	
8	8/6 18	ace ceji	
9			
10			
11			
12			

Malang, Juni 20.18
Mengetahui,
Kajur PIPS,

Dr. AFIYANTI YULI EFIYANTI, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

DOKUMENTASI



PRODUK





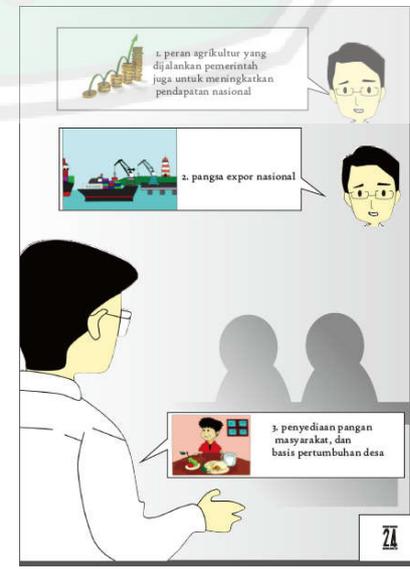




Penguatan

Agrikultur

di Indonesia



B. Hambatan Pengembangan Agrikultur di Indonesia

Gambar di bawah ini adalah contoh lahan pertanian semakin menyempit

dikarenakan pertumbuhan penduduk yang selalu meningkat

sehingga skala usaha pertanian yang relatif kecil

25

kendala yang kedua adalah para petani kita hanya memiliki modal yang terbatas

selain modal terbatas, pertanian di Indonesia juga kendala dari musim yang tak menentu

26

akses terhadap kredit, teknologi, dan pasar rendah

yang melakukan usaha masih dengan tenaga keluarga

kendala yang selanjutnya masih menggunakan teknologi yang sederhana

27

pasar hasil pertanian dikuasai oleh pedagang besar, sehingga merugikan petani

alih fungsi lahan menjadi non pertanian

kurangnya penyediaan benih yang bermutu bagi petani

28

Strategi Pengembangan Agrikultur Indonesia

selanjutnya Bapak akan menjelaskan strategi pemerintah dalam mengembangkan pertanian

yang pertama yaitu Ekofarming

Ekofarming adalah sistem pertanian yang berbasis ramah lingkungan

tidak menggunakan pupuk kimia dan pestisida

29

kedua yakni Distribusi Pupuk Secara Merata

dengan cara pemerintah mendata kebutuhan tiap petani

setelah itu pupuk bisa didistribusikan ke berbagai daerah

30



EVALUASI

1. Apa pengertian ekonomi maritim ?
2. Jelaskan kondisi maritim di Indonesia dilihat dari...
3. Apa Pengertian ekonomi agrikultur ?
4. Sebutkan kendala dalam ekonomi pertanian di Indonesia..
5. jelaskan Menurut pendapat kalian, kebijakan apa yang sebaiknya diambil pemerintah dalam meningkatkan sektor agrikultur..

Kajian Pustaka

Kemendikbud.2017.IlmU Pengetahuan Sosial (Buku Siswa)
Revisi 2017, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

32

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Penulis

Nama : Siska Wahyuni
NIM : 14130070
Tempat Tanggal Lahir : Lamongan, 24 April 1997
Fak/Jur/Prog.Studi : FITK/PIPS/PIPS
Tahun Masuk : 2014
Alamat Rumah : Ds. Dermolemabang, Kec. Sarirejo,
Kab.Lamongan
No TLP rumah/HP : 0816518103
Alamat Email : sskwhn@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

2001-2008 : MI Assuyutiah Cibitung Bekasi
2008-2011 : SMPN 1 Sarirejo
2011-2014 : MAN 1 Lamongan
2014-2018 : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

C. Pengalaman Organisasi

UKM KSR-PMI Unit UIN Malang