

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN IPS MATERI
SEJARAH UNTUK HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN
SAWOJAJAR 3 MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

SATRIA ALIT JIHAD AL-BARQI

NIM. 12140145



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2019

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN IPS MATERI
SEJARAH UNTUK HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN
SAWOJAJAR 3 MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :
SATRIA ALIT JIHAD AL-BARQI
NIM. 12140145



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN IPS MATERI
SEJARAH UNTUK SISWA KELAS IV SDN SAWOJAJAR 3 MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Satria Alit Jihad Al-Barqi

NIM. 12140145

Telah Disetujui untuk Diujikan Oleh,

Dosen Pembimbing



Dr. H. WAHIDMURNI, M. Pd, Ak

NIP.19690303 200003 1002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Mdarasah Ibtidaiyah (PGMI)



H.AHMAD SHOLEH, M.Ag

NIP.19760803 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN IPS MATERI SEJARAH UNTUK SISWA KELAS IV SDN SAWOJAJAR 3 MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Satria Alit Jihad Al-Barqi (12140145) telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 3 Januari 2019 dan dinyatakan

LULUS


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

Panitia Ujian

Tanda Tangan


Ketua Sidang

Muitahid, M. Ag.
NIP. 197501052005011003




Sekretaris Sidang

Dr. Wahidmurni, M. Pd. Ak.
NIP. 196903032000031002




Pembimbing

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. Ak.
NIP. 196903032000031002

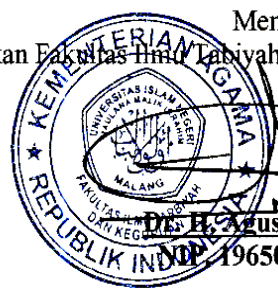


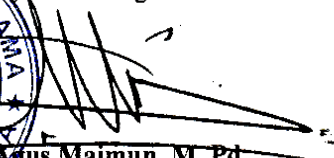
Penguji Utama

Drs. Arif Djunaidi, M. Pd.
NIP. 196309211995031001



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang




Dr. H. Agus Maimun, M. Pd.
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Subhanaallah, Alhamdulillah, wasyukurillah terucap rasa syukur dari sanubari yang terdalam atas karunia dan rahmat-Nya. Sehingga dengan petunjuk dan pertolongan-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segenap ketulusan hati saya persembahkan skripsi ini kepada:

Ayahanda (Mustarom Alwy) dan Ibunda (Hartati) yang tidak pernah kenal lelah memberikan kasih sayang, pengorbanan, serta dukungan yang tidak ternilai harganya (materi maupun non-materi) dan semoga beliau berdua diberi kesehatan, keberkahan serta dalam naungan dan ridho Allah SWT. Serta kakakku Mereka dalam hatinya yang selalu memberikan harapan dan dorongan semangat untuk menyelesaikan skripsiku ini.

Dosen Pembimbingku, Bapak Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak. telah mengorbankan waktu, tenaga dan pemikiran beliau untuk membimbingku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT. yang akan membalas kesabaran dan kebaikan beliau dalam memotivasi dan memberikan ilmu yang sangat berguna bagi saya dalam terselesaikannya rangkaian skripsi ini.

Segenap Guru-guru dan Dosen-dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmunya dengan hati dan tulus sayangnya kepada saya, sehingga saya dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat bernilai.

Teman-teman PGMI dari semester awal sampai yang selalu mendukung, memberikan semangatnya dan doa, terima kasih atas kisah-kisah, petualangan dan perjalanan yang kita lalui bersama.

Dan tak lupa semua pihak yang turut serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terima kasih atas semuanya. Semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis, akan senantiasa mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin Yaa Robbal 'Aalamiin

MOTTO

“Ridho semua manusia adalah tujuan yang tidak mungkin dicapai, tidak ada jalan untuk selamat dari omongan orang. Maka lihatlah kebaikan hatimu, peganglah dan biarkan manusia berbicara sekehendak mereka”

– Imam Syafi’i ra – (Hilyatul ‘Auliya)

(rasah ndelok wong, sing penting mlakuo!)



NOTA DINAS

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Satria Alit Jihad Al-Barqi Malang, 20 November 2018
Lamp. : 5 (Lima) Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Satria Alit Jihad Al-Barqi
NIM : 12140145
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : *Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPS Materi
Sejarah Untuk Siswa Kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang*
Skripsi

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak.
NIP. 19690303 200003 1002

SURAT PERNYATAAN

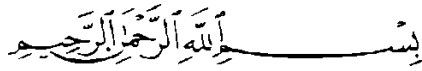
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis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



Malang, 20 November 2018

Satria Alit Jihad Al-Barqi
Satria Alit Jihad Al-Barqi
NIM. 12140145

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPS Materi Sejarah Untuk Siswa Kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang”. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Kanjeng Nabi Akhir Zaman Rosululloh Muhammad SAW. Yang mana beliau adalah cahaya sebelum cahaya alam semesta diciptakan dan dengan cahaya Allah beserta cahaya kekasihnya Rosululloh SAW yang terus senantiasa menuntun seluruh makhluknya ke jalan yang benar dan kembali ke jalan-Nya yakni Islam, amin.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1) di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Sedangkan penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui Proses Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPS Materi Sejarah Untuk Siswa Kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang telah tulus dan ikhlas mendoakan setiap langkah penulis serta memberikan motivasi dan kasih sayang yang sangat berharga

sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.


2. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak H. Ahmad Sholeh, S. Pdi, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Yuniar Setyo Marandy, S. Sn. Selaku dosen validator media komik pengembangan Universitas Islam Negeri Maliki Malang.
6. Bapak Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak. selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan kontribusi tenaga dan pikiran, guna memberikan bimbingan dan petunjuk serta pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak/ Ibu dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya Bapak/ Ibu dosen dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh studi di kampus tercinta ini.
8. Ibu M.m. Anna Summariatin selaku Kepala SDN Sawojajar 3 Malang yang telah memberikan izin penulis untuk mengadakan penelitian di lembaganya.
9. Ibu Izul Zainaf, S.Pd, selaku guru kelas 4 SDN Sawojajar 3 Kota Malang yang telah membantu banyak dalam penelitian skripsi ini.

10. Kepada teman-teman sejurusan terima kasih atas motivasi, do'a dan semangat serta kebersamaannya selama ini tempat penulis curhat bertukar ide, gagasan dan senda gurau.

11. Semua pihak yang telah membantu sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Tiada ucapan yang dapat penulis haturkan kecuali "*Jazaakumullah Ahsanal Jazaa'*". Dan akhirnya, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangatlah penulis harapkan untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi para pengkaji/pembaca dan bagi penulis sendiri. *Aamiin Yaa Robbal 'Alamiin.*

Malang, 20 November 2018



Satria Alit Jihad Al-Barqi
NIM. 12140145

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 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. Vocal Panjang

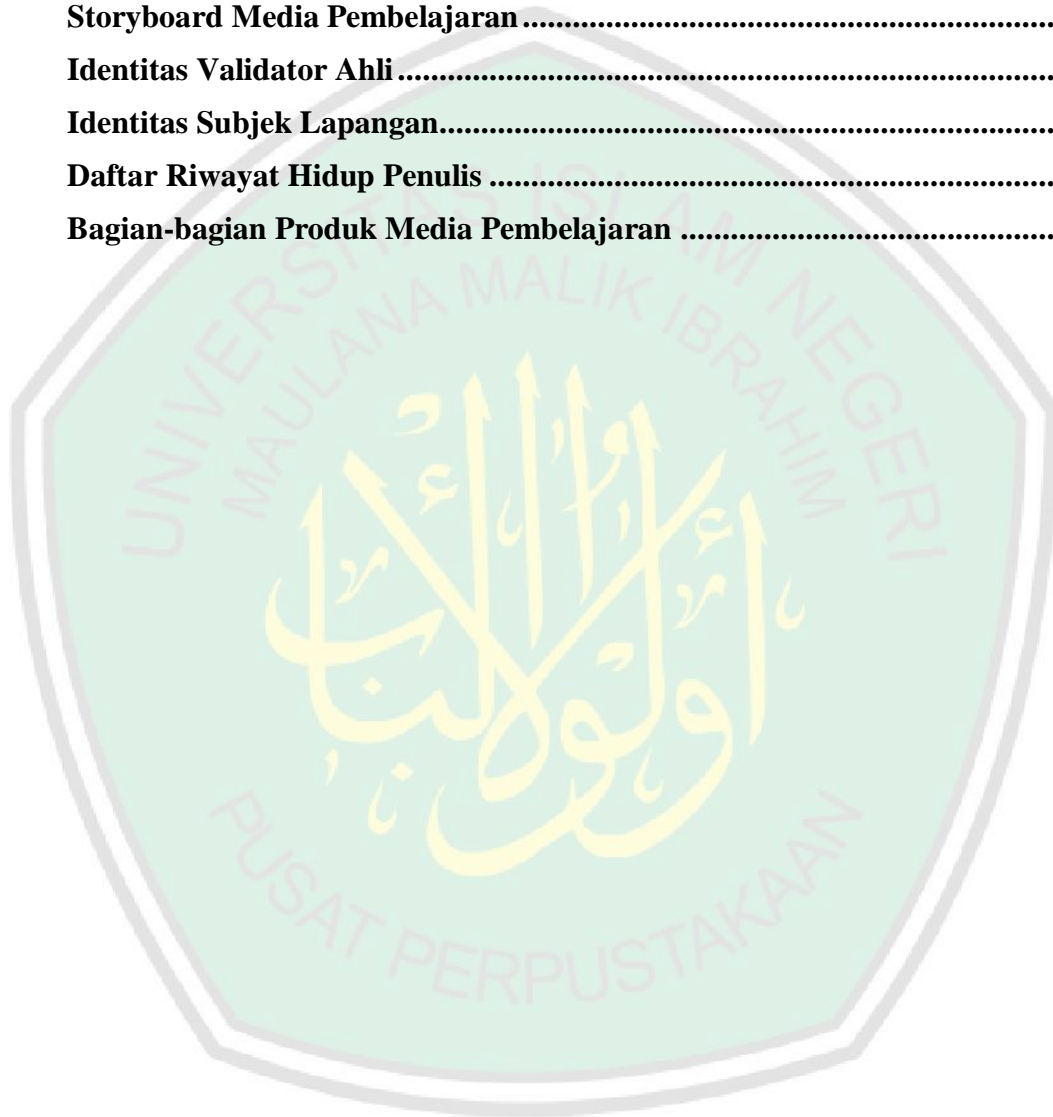
- Vokal (a) panjang = â
- Vokal (i) panjang = î
- Vokal (u) panjang = û

C. Vocal Diphthong

- أو = Aw
- أى = Ay
- أُو = û
- إي = î

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian
Lembar Bukti Konsultasi Skripsi.....
Lembar Validator Materi dan Guru Kelas SDN 3 Sawojajar Malang.....
Storyboard Media Pembelajaran.....
Identitas Validator Ahli
Identitas Subjek Lapangan.....
Daftar Riwayat Hidup Penulis
Bagian-bagian Produk Media Pembelajaran



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model.....	41
Gambar 3.2 Desain Ekperimen (<i>Before-After</i>).....	44
Gambar 4.1 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran.....	51



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi Pengembangan	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk.....	10
H. Originalitas Penelitian.....	10
I. Definisi Operasional.....	12
J. Sistematika Pembahasan	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan	17
B. Hakikat Media Pembelajaran	19
C. Pembelajaran IPS di SD/MI	25
D. Hasil Belajar	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	36
B. Model Pengembangan	37
C. Prosedur Pengembangan	42
D. Uji Coba produk	43

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS

A. Proses Pengembangan Media	60
B. Tingkat Kemenarikan Media Komik IPS	68
C. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	71

BAB V PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Produk	74
B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Komik IPS	77
C. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa	80

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	83
B. Saran-Saran Kajian Pengembangan	84

DAFTAR PUSTAKA 85

LAMPIRAN-LAMPIRAN	87
--------------------------------	-----------

ABSTRAK

Al-Barqi, SAJ. 2018. *Pengembangan Media Komik IPS Materi Sejarah Untuk Siswa Kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dosen Pembimbing: Dr. H. Wahidmurni, M. Pd, Ak.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi sejarah dengan menggunakan media pengembangan komik pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang dengan presentase rata-rata dari: a) validasi ahli isi materi sekaligus guru yaitu 84% menyatakan sangat valid, b) hasil validasi ahli media desain pembelajaran yaitu 78% menyatakan cukup valid.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah; (1). Mendeskripsikan proses pengembangan media komik IPS yang dikembangkan di SDN Sawojajar 3 Malang, (2). Menjelaskan tingkat kemenarikan media komik pembelajaran IPS di SDN Sawojajar 3 Malang (3). Menjelaskan bahwa hasil belajar sejarah dengan menggunakan media komik IPS lebih baik daripada hasil belajar sejarah yang tidak menggunakan media komik IPS di SDN Sawojajar 3 Malang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang mana metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Hasil media pembelajaran yang menunjang peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang yang diberikan kepada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat perbandingan nilai hasil dari *post-test* dan *pre-test* bahwasannya nilai *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test* dengan nilai sebesar 82%.

Kata kunci: *Pengembangan, Media, Komik, Sejarah, IPS, Kelas IV SD/MI.*

ABSTRACT

Al-Barqi, SAJ. 2018. Development Media Comic Social Class Matter History On The Fourth Grade Elementary School Sawojajar 3 Malang. Thesis, Course Of Study Teacher Education Islamic Elementary School. The Faculty Of Tarbiya And Teaching. The State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang.

Supervisor: Dr. H. Wahidmurni, M. Pd, Ak

This study attempts to improve learning outcomes to deliver the material was IPS history by uses the media the development of star in comic book IPS learning to promote disorder to to their students of class iv of state elementary school SDN Sawojajar 3 Malang miserable and to be pitied with the percentage rata-rata from: a). matter of validating the people of the the contents of the and at the same time to deliver the material was teachers which was 84 % stated he was valid, b). the results of matter of validating media experts design learning to promote disorder to promised to supply 78 % stated they were quite valid .

Research objectives the development of this is; (1). Described the process of development comic media IPS developed in SDN Sawojajar 3 Malang, (2). Explain the level of media pulled out comic learning social studies in SDN Sawojajar 3 Malang, (3). Explained that striking result. It's studying the history of with comic uses the media better than for the results of social studies studying the history of media members who do not use comic social studies in SDN Sawojajar 3 Malang.

Methods used in research this is the method research and development or researcn and development which research methodology is used to produce certain products and test effectiveness of the products.

The media learning that support the study results fourth graders SDN Sawojajar 3 Malang unfortunate given to students in following learning can be seen comparison the result of posttest and pretest that the posttest higher than pre test scores amounting to 82 %.

Keyword: Development, The Media, Comic, History, Ips, Islamic Elementary/ Fourth Grade

خلاصة

تاريخ المادية هزلية "وسائط التنمية المتكاملة" في "الصف الرابع" الابتدائي 3 ساوجاجار مالانغ الدولة. أطروحة، تعليم المدرسين في مدرسة إيبتيدياية بالطبع. كلية التربية وتدريب المعلمين. الإسلام الجامعي نيغيري مالانغ مولانا إبراهيم مالك. المشرف: الدكتور حاجي واهيدمورني، المجستير.

تهدف هذه الدراسة إلى تحسين مخرجات التعلم العلوم الاجتماعية المواد التاريخية باستخدام وسائط كاريكاتير التعلم تطوير العلوم الاجتماعية في الصف 4 المدرسة الابتدائية ساووجاجار مالانغ 3 مع متوسط النسبة المئوية لل: أ). المصادقة على محتوى خبراء من المواد والمعلم هو ذكر 84% وقال صحيح جداً، ب). التحقق من صحة النتائج خبير وسائل الاعلام التصميم التعليمي الذي هو 78% كانوا صحيح تماماً. والغرض من هذا التطور هو البحث الذي أدى إلى التعلم المنتجات الإعلامية في شكل الكتب المصورة، والتي من المتوقع أن تحسن فعالية وكفاءة وكيمياريكان عالية في توفير حافز للطلاب لأكثر جرأة وإذ تعرب عن خياله إلى شكل من أشكال الكتابة.

الهدف البحوث لهذا التطور و (1). وصف عملية تطوير وسائل الإعلام كاريكاتير العلوم الاجتماعية وضعت في حالة المدارس الابتدائية ساووجاجار 3 مالانغ، (2). موضحا مستوى جاذبية التعلم وسائل الإعلام كاريكاتير للعلوم الاجتماعية في الدولة المدارس الابتدائية ساووجاجار 3 مالانغ (3). (موضحا أن حاسي تعلم التاريخ من خلال استخدام وسائل الإعلام الهزلي العلوم الاجتماعية أفضل من نتائج التعلم التاريخية التي لا تستخدم وسائل الإعلام العلوم الاجتماعية الكوميديية في المدارس الابتدائية الدولة ساووجاجار 3 مالانغ.

الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هو البحث والتطوير أو بحثية من جهات مانحة والتنمية الطريقة التي الأبحاث يستخدم لإنتاج منتج معين واختبار فعالية المنتج.

نتائج الوسائل التعليمية التي تدعم تحسين تعلم الطلاب
الحصائل الصف 4 المدرسة الابتدائية ساووجاجار 3 مالانج تعطي
للطلاب في المشاركة في عملية التعلم يمكن رؤية مقارنة بين
نتائج الاختبار البعدي ومعالجات ما قبل الاختبار أن الاختبار
البعدي كان أعلى من قيمة ما قبل الاختبار مع القيمة بنسبة
82%.

الكلمات الرئيسية: التنمية، ووسائل الإعلام والمجلات،
والتاريخ، والعلوم الاجتماعية، والصف الرابع مدرسة
دساسار/مدرسة "إبتيدائية".



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap insan. Pada prinsipnya pendidikan adalah bentuk kesadaran masyarakat yang ingin meningkatkan peradabannya, sehingga mereka menguasai ilmu pengetahuan dan mempunyai jati diri. Peran serta masyarakat di bidang pendidikan sejak semula sudah terlihat, baik melalui lembaga-lembaga pendidikan maupun organisasi-organisasi kemasyarakatan yang ada.

Di dalam undang-undang No. 20 Th. 2003, Bab I, pasal 3, tentang Sisdiknas telah dijelaskan bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah: “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu dengan meningkatkan mutu proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Suyatno dalam bukunya Yasin Yusuf, Suatu proses pembelajaran akan jadi menarik jika mempunyai unsur motivasi dan menggelitik siswa untuk terus

¹ Undang-Undang RI No. 20, *Sisdiknas*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hlm. 7

diikuti. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri siswa, kalau siswa tidak senang, pasti mereka tidak akan memperhatikan. Walhasil, siswa akan pasif, jenuh dan masa bodoh. Untuk menanganinya, guru memerlukan seni tersendiri dalam pembelajaran. Untuk mencapai pembelajaran yang baik dan optimal, harus ada komponen-komponen antara lain siswa, metode/strategi/model pembelajaran, sarana dan prasarana, serta guru. Dalam hal ini guru sebagai komponen yang paling penting dalam sekolah harus memiliki kemampuan profesional yang memadai agar mampu mencapai tujuan pendidikan nasional. Guru juga dituntut untuk bisa berinovasi serta kreatif dalam melakukan proses pembelajaran seperti dalam pelajaran IPS materi sejarah.

Sejarah merupakan salah satu ilmu dasar yang dimana mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dimasa kini. Banyak yang memandang bahwa ilmu sejarah sebagai ilmu yang abstrak, teoritis, penuh dengan lambang. Namun Kerap kali pelajaran sejarah juga sering dianggap sebagai pelajaran membosankan oleh setiap siswa karena tidak jarang guru yang memberikan pembelajaran yang dimana siswa masih dituntut untuk berfikir secara abstrak, tidak ada kesempatan siswa untuk beridealis, dan kurang praktek selain itu juga guru masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran sebagai senjata dalam mengajarnya, padahal selain RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) media juga sangat penting untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas.

Bedasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di SDN Sawojajar 3,

proses belajar mengajar yang ada disana hanya menggunakan media seadanya, seperti halnya papan tulis sebagai media pembelajaran, seharusnya pembelajaran untuk tingkat anak sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa, karena pada dasarnya pada usia sekolah dasar siswa sangat senang dengan suasana bermain dan hal-hal yang bersifat kongkret. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Jean Peaget seorang tokoh psikologi kognitif. Menurut Peaget perkembangan kognitif pada anak terjadi dalam empat tahap yaitu : (1) tahap sensomotorik (lahir 1-2 tahun), (2) tahap praoperasional (2-7 tahun), (3) tahap operasional kongkret (7-11 tahun), dan (4) tahap operasional formal (11-16 tahun).² Teori yang dikemukakan oleh Jean Peaget bahwasannya untuk usia sekolah dasar termasuk dalam masa operasional kongkret karena dimana salah satu cirinya adalah dapat memahami hal-hal yang kongkret.

Bahwa kenyataan yang ditemukan penggunaan media pembelajaran di SDN Sawojajar 3 masih sangat minim bahkan hampir semua guru hanya menggunakan media yang belum menunjang dalam pembelajaran, dan yang lebih memprihatinkan dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media itu-itu saja, seperti papan tulis, bahkan dinding yang ada dalam kelas kelihatan bersih tidak ada karya siswa yang ditempel di dinding, ini menandakan bahwa guru kurang menggunakan media sebagai sarana dalam menunjang pembelajaran. Padahal kelas yang bagus dan baik adalah kelas yang ramai dengan karya-karya siswa baik ditempel di dinding ataupun karya 3 dimensi

² Uyu Wahyudin dan Mubir Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung : Refika Aditama), hlm. 37

yang ditaruh didalam kelas.

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang ada di SDN Sawojajar 3 ternyata salah satunya disebabkan oleh kesadaran guru dalam membuat media pembelajaran yang dikatakan masih belum kreatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil wawancara beberapa guru di SDN Sawojajar 3. Ini menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas karena pembelajaran yang kurang menarik. Selain itu juga sarana dan prasana yang ada disekolah SDN Sawojajar 3 dirasa kurang memadai sehingga menyebabkan minimnya penggunaan media di SDN Sawojajar 3.

Pembelajaran yang ada di SDN Sawojajar 3 terutama sejarah juga masih menggunakan media yang sederhana, terutama pada materi sejarah Nusantara pada zaman kerajaan Hindu – Budha sampai Islam yang diberikan oleh Guru dikarenakan dalam pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran tentang materi sejarah kerajaan Hindu-Budha Nusantara. sehingga siswa juga kurang terkesan dengan aktifitas belajar mengajar yang diberikan oleh guru.

Metode menghafal adalah salah satu metode yang sering digunakan oleh guru, kerap kali metode menghafal digunakan oleh guru dalam pelajaran Al-Quran Hadits, biasa guru memberikan metode menghafal pada materi surat-surat pendek, ayat-ayat dalam Al-Quran ataupun Hadits-hadits. Namun metode menghafal tidak hanya untuk pelajaran Al-Quran Hadits saja, pelajaran IPS sejarah pun juga dengan metode menghafal bisa memberikan pemahaman

kepada siswa tentang materi sejarah kerajaan Nusantara. Cara menghafal siswa pun juga berbeda-beda, seperti yang dikemukakan oleh Yasin Yusuf pada bukunya tentang permainan sirkuit pintar, bahwa banyak cara yang dilakukan oleh siswa. Ada yang menghafal dengan mencatat terlebih dahulu dalam catatan kecil kemudian meletakkannya disaku sehingga bisa dibaca kapan saja. Ada pula yang menempelkan catatan hafalan pada pintu, sehingga ia dapat melihatnya ketika hendak keluar masuk kamar. Ada yang menempelkan catatan hafalan pada atap atau dinding kamar tidur sehingga ia bisa membacanya berulang kali pada kertas sampai penuh.³

Begitu banyak cara unik yang dilakukan oleh siswa untuk menghafal, namun selama ini belum ada media atau alat yang secara khusus membantu siswa dalam menghafal materi yang lain. Media yang ada selama ini seperti buku-buku dan kumpulan rumus-rumus masih belum bisa memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu peneliti ingin membuat media yang dimana bisa membantu siswa dalam berfikir, menghafal, dan tidak menjenuhkan.

Media yang baik yaitu media yang bisa membantu siswa dalam menunjang pembelajarannya, seperti yang dikemukakan Aznawir dalam bukunya bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin

³ Yasin Yusuf, *op.cit.*, hlm. 4

dicapai.⁴

Seperti teori Behavioristik yang dikemukakan oleh Ivan Petrovich Pavlov bahwasannya setiap rangsangan atau stimulus akan menimbulkan gerak balas atau respon. Stimulus adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan suatu respon, baik respon positif maupun respon negatif. Respon itu sendiri merupakan segala sesuatu yang timbul akibat suatu rangsangan.⁵ Nah, dari sini peneliti ingin membuat media yaitu media permainan sirkuit yang dimana media ini nantinya sebagai stimulus terhadap siswa sehingga dapat menimbulkan respon yang baik bagi siswa. Media ini juga termasuk dalam media pembelajaran visual. Yaitu media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata).

Dari hasil Observasi yang dilakukan di SDN Sawojajar 3 tersebut peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan media Komik Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Sawojajar 3 Kota Malang ”. Peneliti memilih media pembelajaran tentang media komik pembelajaran karena media ini menarik dalam pelaksanaan pembelajaran IPS khususnya materi sejarah, selain anak sekolah dasar yang masih senang bermain, juga karena komik adalah salah satu media yang menyenangkan dan menarik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat memaparkan menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

⁴ Asnawir dan Bayiruddin, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

⁵ www.biologimu.com/2012/01/teori-behavioristik.html?m=1, diakses 9 April 2016 jam 20.00 wib

1. Bagaimana proses pengembangan media komik pembelajaran IPS yang dikembangkan di SDN Sawojajar 3 Malang?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan media komik IPS di SDN Sawojajar 3 Malang?
3. Apakah hasil belajar sejarah dengan menggunakan media komik pembelajaran IPS lebih baik dari pada hasil belajar sejarah yang tidak menggunakan media komik pembelajaran IPS di SDN Sawojajar 3 Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media komik pembelajaran IPS yang dikembangkan di SDN Sawojajar 3 Malang.
2. Menjelaskan tingkat kemenarikan media komik pembelajaran IPS di SDN Sawojajar 3 Malang.
3. Menjelaskan bahwa hasil belajar sejarah dengan menggunakan media komik pembelajaran IPS lebih baik dari pada hasil belajar sejarah yang tidak menggunakan media komik pembelajaran IPS di SDN Sawojajar 3 Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Beberapa manfaat dari penelitian ini secara teoritis yaitu sebagai berikut :

- a. Agar penelitian ini dapat memperkaya dan memperbanyak khasanah, khususnya dalam hal pembelajaran sejarah IPS di Sekolah Dasar.
- b. Agar kesulitan belajar yang dialami siswa dapat diatasi dan untuk perbaikan khususnya dalam pembelajaran IPS.
- c. Agar guru kelas atau guru yang lain bisa menggunakan sebagai alternatif yang lain dalam pembelajaran IPS.
- d. Hasil dari penelitian ini bisa untuk dijadikan sebagai referensi atau informasi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini juga terdapat manfaat praktis, yaitu sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS dan dapat membantu siswa dalam memahami materi khususnya tentang sejarah.

b. Bagi Guru/ Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan sekolah dan guru untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media komik. Diharapkan dengan adanya media komik ini, dapat mempermudah dan menjelaskan penyampaian materi sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

c. Bagi Pengembang

Sebagai sarana untuk mengembangkan keilmuan baru terutama dibidang pendidikan, dapat pula menambah pengetahuan mengenai

pengembangan media pembelajaran khususnya pengembangan media komik pembelajaran IPS.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Dengan penggunaan media pembelajaran yang di desain sekreatif mungkin, siswa akan lebih tertarik dan senang dalam kegiatan belajar mengajar, siswa diasumsikan lebih termotivasi, terbimbing, dan lebih mudah dalam pemahaman konsep.
- b. Siswa sebagai subyek penelitian mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran dengan sungguh-sungguh.
- c. Hasil tes pemahaman siswa dikerjakan dengan sungguh-sungguh sehingga benar-benar mencerminkan tingkat pemahaman terhadap materi sejarah.

2. Keterbatasan pengembangan

a. Materi bahasan

Pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada mata pelajaran IPS kelas IV semester 2, yang terdiri atas sejarah materi kepahlawanan. Subyek penelitian Subyek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN Sawojajar 3 Malang.

b. Tempat penelitian

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sawojajar 3 Malang jalan Simpang Ranugrati Selatan.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup sekaligus objek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang. Dalam penelitian agar peneliti dapat terarah maka peneliti memberi batas terhadap permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti, yaitu Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang. Adapun dalam pembahasan apabila ada permasalahan diluar tersebut diatas maka sifatnya hanya sebagai penyempurna sehingga pembahasan ini sampai sasaran yang dituju.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berupa komik yang dimana komik ini tidak jauh beda fungsinya dengan media lainnya, dengan spesifikasi:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran yang akan dihasilkan dalam proses pembelajaran dengan mengajak peserta didik melakukan aktifitas pada media tersebut dan mengerjakan latihan- latihan soal setelah membaca dan memahami media komik.
2. Sedangkan untuk peserta didik, media pembelajaran ini untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep sejarah pada zaman kerajaan Nusantara yang sering kali dianggap dongeng untuk dipahami.

H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian pengembangan ini kajian yang dilakukan pada beberapa originalitas penelitian/penelitian terdahulu:

1. *Pengembangan Komik Matematika Sebagai Media Pembelajaran*

*Problem Solving Untuk Siswa Kelas VII SMP pada pokok Bahasan
Persamaan Linier Satu Variabel*

Penelitian ini tentang pengembangan komik matematika pada tingkatan siswa SMP dengan materi persamaan linier satu variabel. Materi yang cukup sulit dipelajari, dengan media komik peneliti diatas bisa memperkecil permasalahan terhadap siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

2. *Pengembangan media Komik Matematika Dalam Meningkatkan
Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III MI Nurul Huda
Kecamatan Sukun Kota Malang*

Penelitian ini lebih tertuju pada peningkatan pemahaman siswa kelas III MI materi perkalian, karena para siswa agak sulit mempelajari perkalian maka dibuatlah dengan dengan media komik.

Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian ini mengangkat bahan ajar yang berbeda dengan penelitian terdahulu atau penelitian sebelumnya, berikut peneliti sertakan table dibawah ini:

Table 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian

No	Identitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
a.	Pengembangan Komik Matematika Sebagai Media Pembelajaran Problem Solving Untuk Siswa Kelas VII SMP pada pokok Bahasan Persamaan Linier Satu Variabel	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran Matematika materi persamaan linier dan variabel • Jenjang SMP 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran matematika • Persamaan linier dan variabel 	Berdasarkan karakteristik yang ada pada mata pelajaran yakni IPS. Penelitian ini mengembangkan media
b.	Pengembangan media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III MI Nurul Huda Kecamatan Sukun Kota Malang	<ul style="list-style-type: none"> • R & D • Materi perkalian pada sekolah tingkat dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran matematika • Materi perkalian 	Komik IPS kelas IV di SDN Sawojajar 3 Malang. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu berupa komik. Sedangkan. Model pengembangan yang dilakukan mengacu pada metode R & D yang dikembangkan oleh Borg and Gall

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Media komik IPS

Media komik IPS merupakan hasil dari modifikasi komik pembelajaran lainnya seperti matematika, IPA, PAI dan sebagainya media

komik IPS adalah media buku atau cetak untuk anak-anak yang dibaca oleh individu atau lebih. Komik IPS berfungsi sebagai alat bantu anak-anak atau siswa dalam memahami cerita sejarah yang pernah terjadi pada masa abad Hindu-Budha di Nusantara.

2. Materi Sejarah

Materi sejarah, sejarah sendiri adalah kejadian yang terjadi pada masa lampau dalam lingkup ruang dan waktu yang menciptakan suatu peradaban baru dengan berbagai macam variabel sehingga menyebabkan pola kehidupan yang baru.

Materi sejarah ini peneliti pakai sebagai materi dalam pembuatan media tentang komik IPS, alasan peneliti mengembangkan media komik dengan materi sejarah ini adalah bahwa siswa SD/MI yang pernah peneliti survey baik dari pengalaman PKL (Praktek Kerja Lapangan) ataupun observasi dan wawancara pada guru SDN Sawojajar 3 Malang, bahwasannya dari beberapa siswa pada sekolah dasar kususnya kelas IV ternyata masih bisa dikatakan belum mengetahui pokok tentang sejarah yang terjadi di Nusantara secara mendasar.

3. Validitas Media.

Validitas media, validitas sendiri yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu tes. Tes memiliki validitas yang tinggi jika sesuai dengan kriteria. Validitas media pada penelitian ini yang dilakukan peneliti memberikan angket kepada dosen yang ahli desain media dan ahli materi, agar media tersebut lebih

valid/sahih maka peneliti tidak hanya memberikan angket ke dosen yang ahli media dan materi, tetapi peneliti juga memberikan angket ke guru mata pelajaran IPS.

4. Kemenarikan Media

Kemenarikan media ini dilihat dari gambar dan warna yang dibuat oleh peneliti, melihat media tersebut menarik atau tidaknya maka peneliti juga memberikan angket kepada siswa, dengan diberikannya angket nanti peneliti berharap siswa dapat memberikan saran dan kesan ketika media sirkuit sudah di terapkan.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan yaitu hasil dari proses pembelajaran berupa prestasi belajar yang didapatkan dari kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan tingkah laku pada diri seseorang.

Peneliti melihat perubahan tingkah laku siswa dari hasil yang didapatkan melalui media media komik pembelajaran IPS, dengan media tersebut peneliti menyimpulkan hasil belajar dari *pre test* dan *post test* yang sudah dilakukan.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman secara menyeluruh tentang penelitian ini, maka sistematika penulisan laporan dan pembahasannya sebagai berikut:

Bab I : Pada bab ini dibahas tentang uraian-uraian pendahuluan yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat

pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Pada bab ini dibahas tentang kajian teori penelitian yang terdiri dari pengembangan, media pembelajaran, pembelajaran IPS disekolah SD/MI, dan hasil belajar.

Bab III : Pada bab ini dibahas tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data), dan prosedur penelitian.

Bab IV: Pada bab ini, dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan data penelitian yang menyangkut: (1) Proses pengembangan media: a. prosedur pengembangann. Prosedur pengembangan ini berisi tentang tahap-tahap: tahap pra-pengembangan produk, tahap pengembangan produk, tahap validasi dan revisi, dan uji coba lapangan. b. Komponen yang terdapat pada media komik IPS. (2) Peningkatan hasil belajar siswa.

Bab V: Pada bab ini akan memaparkan hasil analisis melalui 3 pokok pikiran, yaitu (a) Analisis pengembangan produk, (b) Hasil pengembangan media komik IPS (c) Analisis peningkatan hasil belajar siswa

Bab VI: Pada bab ini berisi Kajian dan Saran, bab ini berisi tentang, (a) kesimpulan hasil pengembangan dan (b) saran. Daftar pustaka merupakan daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang, penerbit dan sebagainya yang ditempatkan pada bagian akhir dan disusun berdasarkan abjad. Daftar pustaka berfungsi untuk memberikan arah bagi para pembaca

karya tulis yang ingin meneruskan kajian atau untuk melakukan pengecekan ulang terhadap karya tulis yang bersangkutan.

Dan yang terakhir yaitu lampiran yang berisi dokumen-dokumen yang dibutuhkan penulis atau pembaca yang mendukung dalam proses pengembangan media pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.¹¹

Dalam bukunya Punaji Setyosari, Gall, Gall and Borg mengatakan bahwa, penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temu-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas dan standard tertentu.¹²

¹¹ Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 222-223

¹² *Ibid*

2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.

Dalam pengembangan media pembelajaran harus membuat perencanaan dan perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut:¹³

- a. *Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa*, kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki.
- b. *Perumusan kompetensi dan indikator hasil belajar*, kompetensi sering diartikan sebagai pengetahuan, ketrampilan, dan sikap nilai yang terwujud dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- c. *Pengembangan materi pembelajaran*. Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam rangka memenuhi standart kompetensi yang ditetapkan.

¹³ Jemani senja. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran
(jemanisenja.blogspot.co.id/2013/04/1024x768-normal-0-false-false-false-en.html?m=1, diakses 02 Agustus 2016 jam 08.00 wib)

B. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat disebut sebagai media pembelajaran. Media mempunyai arti yang lebih luas lagi seperti yang diungkapkan Daryanto bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.¹⁴

Pendapat lain mengatakan media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar-mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Sedangkan menurut Briggs (1997) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya.¹⁵

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan hal yang kurang mampu guru sampaikan atau pesan kepada

¹⁴ Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, hlm 6

¹⁵ Hariyanto, *Pengertian Media Pembelajaran* (belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/, diakses 1 Agustus 2016 jam 17.37 wib)

peserta didik serta waktu yang digunakan untuk menjelaskan menjadi lebih efektif. Media digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Macam-macam Media pembelajaran

Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli. Apabila dilihat dari segi perkembangan teknologinya, Seels dan Glasgow membagi media ke dalam dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.¹⁶

Hal ini akan dijabarkan seperti berikut:

- 1) Pilihan Media Tradisional
 - a) Media visual diam yang diproyeksikan. Contohnya: proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
 - b) Visual yang tidak diproyeksikan. Contohnya: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, dll.
 - c) Audio. Contohnya: rekaman piringan, pita kaset, dll.
 - d) Penyajian multimedia. Contohnya: slide plus suara (tape), *multi-image*.
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan. Contohnya: film, televise, video.
 - f) Cetak. Contohnya: buku teks, modul, tek program, majalah ilmiah, dll.
 - g) Permainan. Contohnya: permainan papan, simulasi, teka-teki.
 - h) Realita. Contohnya: model, contoh, peta, boneka.

¹⁶ Arsyad, A.. Media pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada (2007), hlm. 33-35

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a) Berbasis telekomunikasi. Contohnya: telekonferen, kuliah jarak jauh.
- b) Berbasis mikroprosesor. Contohnya: permainan computer, system tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *Compact (video) disk*, *computer-assisted instruction*.

Hal serupa juga disampaikan Asra (2007: 5.8-5.9) yang mengelompokkan media menjadi 5 jenis yaitu:

- a) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar, dan poster.
- b) Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.
- c) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televisi, dan *sound slide*.
- d) Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film.
- e) Media realita yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam seperti tumbuhan, hewan, batuan, air, sawah, dll.

Sehubungan dengan jenis atau macam-macam media yang telah dijelaskan di atas, penulis memasukkan media komik IPS ke kategori media tradisional yaitu buku, dan media visual karena dalam media komik IPS terdapat gambar, cerita, penokohan, dll. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad dalam proses penataan media, harus diperhatikan prinsip-prinsip yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan

keseimbangan. Sedangkan unsur-unsur visual yang perlu dipertimbangkan yaitu bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.¹⁷

3. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, kedudukan media dalam system pembelajaran adalah sebagai:

- a. Alat bantu
- b. Alat penyalur pesan
- c. Alat penguatan
- d. Wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.¹⁸

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:¹⁹

- a. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- b. Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

¹⁷ Arsyad. *Op.Cit.*, hlm. 107-112

¹⁸ *Op.Cit.*, hlm. 21.

¹⁹ *Op.Cit.*, hlm 21-22.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam mengingatnya kembali.

4. Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar.

Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai berikut:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh peserta didik dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau

simulasi belajar siswa.

- c. Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut adalah bahan-bahan yang harus dipelajari para peserta didik baik individual maupun kelompok. Dengan demikian, akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.²⁰

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada 4 kriteria pemilihan yang perlu diperhatikan sebagaimana yang dikemukakan oleh Dick and Carey. *Pertama*, ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua*, apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga dan fasilitasnya. *Ketiga*, factor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang berada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (portable). *Keempat*, efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal mungkin lebih murah dibanding media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali pakai.²¹

6. Media Komik

Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan

²⁰ Sasyi wariska, *Peran dan Pentingnya Media Pembelajaran* (sasyi.blogspot.co.id/2011/03/peranan-dan-pentingnya-media.html?m=1j, diakses 02 Agustus 2016 jam 6.08 wib)

²¹ Asnawir, Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Press, 2002. hlm. 126.

edukatif. Menurut Waluyanto komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.²²

Adapun manfaatnya komik memiliki lima kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran yaitu:

- a. Komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar
- b. Komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
- c. Komik bersifat permanen
- d. Komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca
- e. Komik adalah bagian dari budaya populer.

C. Pembelajaran IPS di SD/MI

1. Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan [manusia](#) dan lingkungan sosialnya. Ilmu ini berbeda dengan [seni](#) dan [humaniora](#) karena menekankan penggunaan [metode ilmiah](#) dalam mempelajari manusia, termasuk metode

²² Yusuf. Op.cit., hlm.107

kuantitatif dan kualitatif. Istilah ini juga termasuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku dan interaksi manusia di masa kini dan masa lalu. Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat.²³

Menurut Winataputra, bahwa Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan di sajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar menengah.²⁴

2. Pembelajaran IPS

Suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep ketrampilan-ketrampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Fakhri Samlawi & Bunyamin Maftuh menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.²⁵

Adanya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan

²³ <http://lalabudianti.blogspot.com/2011/12/kajian-ips-pada-tingkat-sekolah-dasar.html>

²⁴ <http://faizalnizbah.blogspot.com/2013/10/pengertian-dan-tujuan-pelajaran-ips-di.html>

²⁵ <http://www.kajianmakalah.com/2013/02/pengertian-ips-hakikat-ips.html>

masalah- masalah sosial tersebut. **Pembelajaran IPS** lebih menekankan pada aspek “pendidikan ” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Pelajaran IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

3. Pengertian IPS di SD/MI

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut berada dalam perkembangan. Kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (continuity), arahmata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.²⁶

²⁶[http://www.Academia.Edu/8770948/Pengertian Ips Ilmu Pengetahuan Sosial Menurut Beberapa Ahli Ilmu Pengetahuan](http://www.Academia.Edu/8770948/Pengertian-Ips-Ilmu-Pengetahuan-Sosial-Menurut-Beberapa-Ahli-Ilmu-Pengetahuan)

Pendidikan IPS SD disajikan dalam bentuk synthetic science, karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomenayang telah diobservasi di dunia nyata. Konsep, generalisasi, dan temuan-temuan penelitian dari synthetic science ditentukan setelah fakta terjadi atau diobservasi, dan tidak sebelumnya, walaupun diungkapkan secara filosofis. Para peneliti menggunakan logika, analisis, dan keterampilan (skills) lainnya untuk melakukan inkuiri terhadap enomena secara sistematis. Agar diterima, hasil temuan dan prosedur inkuiri harus diakui secara public. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial . Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sbb:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sbb:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.²⁷

4. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Mata pelajaran IPS disekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah:²⁸

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

²⁷ Farris, P.J. and Cooper, S.M. (1994). *Elementary Social Studies*. Dubuque (terjemahan), USA : BrownCommunications, Inc

²⁸ Kasim, Melany. 2008. *Model Pembelajaran IPS*, (Online), [Http:// Wodrpres. Com](http://Wodrpres.Com). (diakses 20 April 2009).

- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Sedangkan tujuan khusus pengajaran IPS disekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:²⁹

- a. Memberikan kepada Siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa akan datang.
- b. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi.
- c. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai / sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/ berperan serta dalam bermasyarakat.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksikannya dalam ingatan yang sewaktu-

²⁹ aba. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*. Proqram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Makassar.

waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget, bahwa pengetahuan atau pemahaman siswa itu ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa itu sendiri.

Dalam pembelajaran ditingkat SD/MI, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali). Penemuan kembali ini adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD/MI penemuan tersebut merupakan sesuatu hal yang baru.

Bruner, dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika, siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya. “Menemukan” disini terutama dalam “menemukan lagi” (*discovery*), atau dapat juga menemukan yang sama sekali baru (*Invention*). Oleh karena itu, kepada siswa materi disajikan bukan dalam bentuk akhir dan tidak diberitahukan cara penyelesaiannya. Dalam pembelajaran ini, guru harus lebih banyak berperan sebagai pembimbing dibanding sebagai pemberi tahu.

Tujuan dari metode penemuan adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih berbagai kemampuan intelektual siswa, merangsang keingintahuan siswa dan memotivasi kemampuan mereka.

D. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yaitu sesuatu yang didapat oleh siswa setelah proses

belajar mengajar yang dapat diukur dalam proses evaluasi. Sedangkan evaluasi merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian, pengukuran dan perbandingan hasil belajar siswa dengan tujuan pembelajaran. Tujuan utama evaluasi selain mengetahui hasil belajar siswa juga untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata dan juga simbol. Apabila tujuan utama dari evaluasi hasil belajar ini sudah terealisasi, maka hasilnya dapat difungsikan dan ditunjukkan untuk berbagai keperluan.³⁰

Hasil belajar berkaitan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama seorang guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Sedangkan tugas seorang desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen juga perlu merancang cara menggunakan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.³¹

³⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm

³¹ Wina sanjaya, *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 13

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi 2 jenis sebagai berikut:

a. Faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri siswa

Faktor ini dapat diklasifikasikan menjadi 2, yaitu faktor biologis dan faktor psikologis. Yang dapat dikategorikan faktor biologis antara lain usia, kematangan, dan kesehatan. Sedangkan yang dapat dikategorikan sebagai faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat dan kebiasaan belajar.

b. Faktor-faktor yang bersumber dari luar diri siswa.

Dapat diklasifikasikan menjadi 2 yakni, faktor manusia dan faktor non manusia. Yang dikategorikan sebagai faktor non manusia seperti alam, benda, hewan, dan lingkungan fisik.³²

3. Evaluasi Hasil Belajar

Untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh siswa, maka diperlukan assessment atau proses evaluasi. Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan yang mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Evaluasi menurut Tardif dkk., berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai kriteria yang telah ditetapkan. Selain kata evaluasi dan assessment ada pula kata lain yang searti dan relative lebih dikenal dalam dunia pendidikan kita yakni tes, ujian dan ulangan.³³

³² Yusuf. *op.cit.*, hlm 8

³³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2004), hlm.195.

Jika melihat dari Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 58 menyebutkan bahwa :

Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik, secara berkesinambungan. Dengan demikian, maka evaluasi belajar harus dilakukan guru secara *continue*, bukan hanya pada musim-musim ulangan terjadwal atau ujian semata.³⁴

Terdapat tujuan evaluasi dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu. Hal ini berarti, dengan evaluasi guru dapat mengetahui kemajuan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil proses belajar dan mengajar yang melibatkan dirinya selaku pembimbing dan pembantu kegiatan belajar siswanya itu.
- b. Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya. Dengan demikian, hasil evaluasi itu dapat dijadikan guru sebagai alat penentu apakah siswa termasuk kategori cepat, sedang, atau lambat dalam arti mutu kemampuan belajarnya.
- c. Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar. Hal ini berarti bahwa evaluasi, guru akan dapat mengetahui gambaran usaha siswa.
- d. Mengetahui siswa telah menggunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar. Jadi, hasil evaluasi itu dapat dijadikan guru sebagai gambaran realisasi pemanfaatan kecerdasan siswa.

³⁴ *Ibid.*, hlm. 197.

- e. Mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar belajar.³⁵

Di samping memiliki tujuan, evaluasi hasil belajar juga memiliki fungsi-fungsi sebagaimana tersebut dibawah ini.

- a. Fungsi administrasi untuk penyusunan daftar nilai dan pengisian buku rapor.
- b. Fungsi promosi untuk menetapkan kenaikan dan kelulusan.
- c. Fungsi diagnostik untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa dan merencanakan program *remedial theacing* (pengajaran perbaikan).
- d. Sebagai sumber data BP yang dapat memasok data siswa tertentu yang memerlukan bimbingan atau penyuluhan (BP).
- e. Sebagai bahan pertimbangan pada masa yang akan datang yang meliputi pengembangan kurikulum, metode dan alat-alat untuk proses PMB.
- f. Evaluasi hasil belajar merupakan kegiatan berencana dan berkesinambungan.

Oleh karena itu, ragamnya pun banyak, mulai paling sederhana sampai yang paling kompleks. Seperti Pre-test, dan Post-test, Evaluasi Prasyarat, Evaluasi Diagnostik, Evaluasi Formatif, Evaluasi Sumatif dan Ujian Akhir Sekolah (UAN).³⁶

³⁵ *Ibid.*, hlm. 196.

³⁶ *Ibid.*,

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Pengembangan dan penelitian atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶³

Jenis penelitian ini adalah penelitian yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan seperti halnya yang dikemukakan oleh Nana Syaodih bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh dalam memperbaiki praktik.⁶⁴

Dengan demikian penelitian pengembangan ini di dalam bidang pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya mengacu pada produk yang telah dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Produk yang dihasilkan nantinya akan terus diadakan pengembangan sehingga menghasilkan produk sempurna yang dapat digunakan secara baik bagi

⁶³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. (Bandung: CV Alfabeta, 2011), hlm. 297

⁶⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 164

pembelajar maupun pengajar untuk menerangkan kepada siswa tentang apa yang harus dikuasai oleh siswa. Media komik ini juga dibuat melalui proses penelitian sehingga kevalidan akan isi dan materi benar-benar terpercaya. Dengan harapan, media komik ini yang diciptakan melalui penelitian dan pengembangan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik dan menarik karena disertai dengan gambar peokohan dan cerita yang menarik.

B. Model Pengembangan

Model diartikan sebaga kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan, menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model koseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya.⁶⁵

Sedangkan model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti menghasilkan suatu prodeuk tertentu. Diantarnya adalah model kemp, Dick & Carey, 4D, dan sebagainya

Model pengembangan yang dilakukan mengacu pada metode R & D yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1989: 784). Menurut beliau, ada sepuluh tahap yang harus dilalui dalam R & D, dan setiap tahap pengembangan tersebut

⁶⁵ Trianto, *Metode Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 53

harus mencerminkan adanya penelitian yaitu ada pengambilan data empiris, analisis data, dan pelaporannya. Tahap-tahap penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall adalah:⁶⁶

1. Research and Information Collection

Tahap ini digunakan oleh peneliti untuk menganalisis kebutuhan, mereview literature, dan mengidentifikasi faktor- faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu adanya pengembangan model baru.

2. Planning

Pada tahap ini, peneliti mulai menetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan antara lain menetapkan model, merumuskan tujuan secara berjenjang/bertahap, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian dan menguji kelayakan model dalam cakupan wilayah terbatas. Uji kelayakan rancangan model bisa dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli secara tertulis.

3. Develop Preliminary Form of Product

Pada tahap ini mulai disusun bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan. Product awal model dapat berupa buku panduan penerapan model, perangkat model seperti media dan alat bantu model, instrument alat pengumpulan data seperti lembar observasi, pedoman wawancara yang diperlukan untuk mengumpulkan semua informasi selama penerapan model.

Proses penelitian pada tahap ini dilakukan dengan melakukan validasi

⁶⁶ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 163

rancangan model oleh pakar yang ahli dalam bidangnya. Hasilnya validasi kemudian dikaji untuk memperbaiki rancangan model sebelum diujicobakan.

4. Preliminary Field Testing

Setelah model dan perangkatnya siap untuk digunakan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan uji coba rancangan model. Uji coba ini melibatkan sekitar 6-12 orang responden terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang dapat terjadi selama penerapan model yang sesungguhnya berlangsung. Selain itu uji coba skala kecil juga bermanfaat untuk menganalisis kendala tersebut pada saat penerapan model berikutnya. Perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap ini berupa observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki penerapan model pada tahap berikutnya.

5. Main Product Revision

Revisi produk utama dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk tahap pertama. Dengan menganalisis kekurangan yang ditemui selama uji coba produk, maka kekurangan tersebut dapat segera diperbaiki. Misalnya dalam pengembangan model pembelajaran kontekstual melalui sistem magang industri, pada saat uji coba model pembelajaran tersebut ternyata dukungan tersebut maka perlu diperbaiki kriteria-kriteria industri yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan sebagainya.

6. Main Field Testing

Pengujian produk dilapangan disarankan mengambil sampel yang lebih

banyak yaitu antara 30 – 100 orang responden. Pada saat uji lapangan yang ke-2 ini, pengumpul data kuantitatif dan kualitatif mulai dilakukan untuk dievaluasi. Evaluasi kualitatif dilakukan dengan cara membandingkan hasil yang dicapai dengan tujuan yang diharapkan. Evaluasi kuantitatif dapat dilakukan membandingkan kemampuan antara subjek sasaran pengembangan model dengan subjek lain yang tidak menjadi sasaran pengembangan model atau kemampuan sebelum dan sesudah penerapan model. Contoh data yang dikumpulkan pada pengembangan model pembelajaran antara lain: kompetensi: (pengetahuan, sikap dan keterampilan), motivasi, prestasi belajar dsb.

7. Operasional Product Revision

Revisi produk selalu dilakukan setelah produk tersebut diterapkan atau diuji cobakan. Hal ini dilakukan terutama apabila ada kendala-kendala baru yang belum terpikirkan pada saat perancangan. Hal-hal yang mendesak untuk diperbaiki misalnya apabila ditemukan hasil yang kurang optimal pada saat penerapan model yang utama.

8. Operational Field Testing

Setelah melalui pengujian dua kali dan revisi juga sudah dilakukan sebanyak dua kali, implementasi model dapat dilakukan dalam wilayah yang luas dalam kondisi yang senyatanya. Implementasi model disarankan mengambil sampel sebesar 40-200 orang responden. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan dengan berbagai instrumen seperti lembar observasi, interview, dan kuesioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dilaporkan secara keseluruhan.

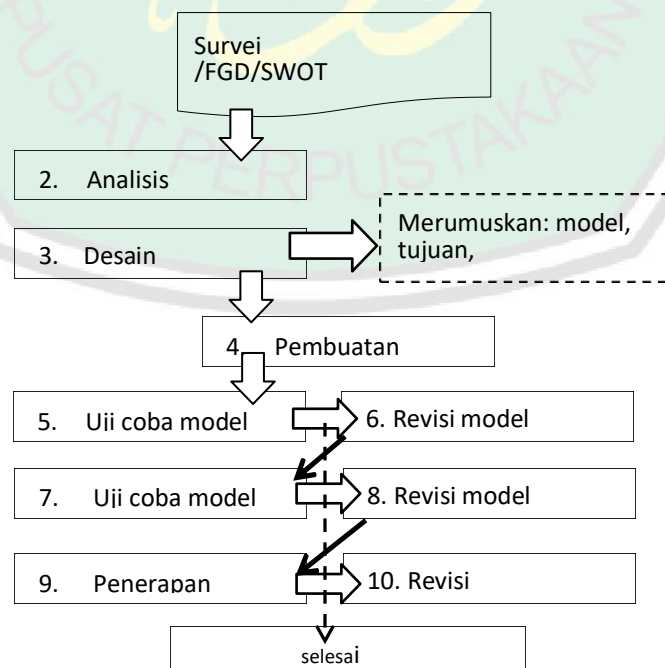
9. Final Product Revision

Sebelum model dipublikasikan ke sasaran pengguna yang lebih luas maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi model. Diharapkan dengan adanya revisi terakhir ini, model sudah benar-benar terbebas dari kekurangan dan layak digunakan pada kondisi yang sesuai dengan persyaratan penggunaan model.

10. Dissemination and Implementaiton

Tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal ilmiah. Apabila memungkinkan, publikasi model dapat dilakukan pada jalur komersial.

Sederhana, inti dari prosedur pengembangan model yang telah dipaparkan diatas dapat diilustrasikan pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model

Pada gambar 3.1 menunjukkan tingkat kehati-hatian pengembangan model sehingga sebelum model diterapkan pada situasi yang sesungguhnya, model telah melewati proses pengujian dan revisi secara berulang-ulang. Kegiatan revisi selalu dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang ditemukan selama proses pengujian. Dengan demikian, kegiatan penelitian terintegrasi selama proses pengembangan produk. Apabila dalam uji coba ternyata tidak ditemukan kekurangan maka prosedur pengembangan model dapat dipersingkat dengan meniadakan langkah ke 6, 7, 8 dan 9.

C. Prosedur Pengembangan

Sesuai dengan model langkah-langkah yang sebelumnya telah dipaparkan, Media permainan sirkuit komik ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa tahap pengembangan yang meliputi: tahap analisis yang meliputi tahap penelitian, observasi dan pengumpulan data, tahap mendesain materi atau tahap perencanaan yang meliputi menganalisis kompetensi dan strategi yang direncanakan, tahap pengembangan produk, tahap pelaksanaan atau uji coba produk, tahap evaluasi dan tahap revisi hasil uji coba dan disertai dengan tahap penyempurnaan produk.

Pada tahap ini pengumpulan data, bertujuan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk pengembangan. Konsep yang mendasari pengembangan ini dibangun sebagai pondasi agar materi yang disusun tidak keluar dari jalurnya atau melebar. Dengan kata lain, konsep teori dari studi literatur ini berfungsi sebagai pembatas bahasan penelitian pengembangan. Dalam tahap ini juga dilaksanakan pengumpulan data dari lapangan berupa hasil tes dan hasil angket

serta wawancara.

Pada tahap perencanaan berisi tentang:

1. Tujuan penggunaan produk. Untuk membantu guru dan siswa dalam memudahkan pembelajaran.
2. Siapa pengguna dari produk tersebut. Dalam hal ini adalah siswa kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang.
3. Deskripsi dari komponen-komponen produk. Termasuk di dalamnya ulasan materi yang akan diajarkan kepada murid.

Selanjutnya pada tahap pengembangan ini meliputi pembuatan buku pedoman yang isinya tentang kompetensi dasar, isi, dan indikator yang akan dicapai oleh siswa dalam pembelajaran menggunakan media komik ini.

Pada tahap pelaksanaan atau tahap uji coba ini dilakukan pada siswa untuk mengerjakan dan diambil hasil dari pekerjaannya. Kemudian dilanjutkan oleh revisi hasil uji coba yang berpedoman dari hasil uji coba yang telah dilaksanakan untuk kemudian dilakukan penyempurnaan dengan berdasarkan angket yang diperoleh melalui uji ahli atau validasi sehingga diperoleh hasil pengembangan yang sebenarnya.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini, secara berurutan akan dikemukakan desain uji coba produk, subjek uji coba, jenis data, instrument, pengumpulan data dan teknis analisis data.

1. Desain Uji Coba

Desain bidang pendidikan, desain produk seperti media ajar dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan buku ajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diuji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah buku ajar tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan buku ajar yang lama atau yang lain.⁶⁷

Uji coba pengujian media ajar ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (*before-after*).⁶⁸

Gambar 3.2 Desain Ekperimen (*Before-After*).

O₁ Nilai sebelum Treatment dan O₂ Nilai Sesudah Treatment



Keterangan:

X = pembelajaran menggunakan media pembelajaran

O_1 = tes awal/pretest

O_2 = tes akhir/post test

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: CV. ALFABETA, 2009), hlm.302

⁶⁸ *Ibid.*, hlm. 303

2. Subjek Uji Coba

Dalam hal subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang, sebagai subjek uji coba produk. Subjek uji coba produk berjumlah 15 siswa. Hal yang diteliti yaitu membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Sedangkan untuk validator media komik IPS tentang materi sejarah Nusantara tema pahlawan adalah para ahli yang akan menilai apakah media komik IPS yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Para ahli yaitu antara lain ahli materi, ahli desain, dan ahli dalam pembelajaran.

a. Ahli materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi sejarah kerajaan Nusantara. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang setidaknya.

- 1) Menguasai karakteristik materi IPS khususnya materi sejarah Nusantara.
- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan
- 3) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media komik IPS.

Adapun instrument angket validasi yang akan di berikan ke ahli materi sebagai berikut:

- (1) Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku, (2) Ketepatan judul pada buku panduan, (3) Bahasa yang digunakan pada buku panduan, (4) Bahasa yang digunakan pada media, (5) Kesesuaian media komik

IPS dengan SK – KD, (6) Kesesuaian media komik IPS dengan materi, (7) Media komik IPS telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, (8) Tingkat kemenarikan media komik IPS, (9) Kualitas soal pada media komik IPS, (10) Jenis-jenis soal pada kartu.

telah sesuai dengan materi, (11)

Kedalaman pembahasan materi pada buku panduan, (12) Buku panduan untuk siswa membantu dalam meningkatkan pemahaman, (13) Keruntutan penyajian materi pada buku panduan, (14) Materi yang disajikan melalui media komik ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar.

b. Ahli desain

Ahli desain media komik IPS ditetapkan sebagai penguji desain media komik. Pemilihan ahli desain didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidang desain.

Adapun instrument angket validasi yang akan di berikan ke ahli desain sebagai berikut:

(1) Kemenarikan model desain media pembelajaran, (2) Kesesuaian gambar pada cerita, (3) Desain pewarnaan pada karakter cerita, (4) Kejelasan bahasa pada cerita, (5) Ketepatan penempatan gambar komik, (6) Kesesuaian pemakaian jenis, huruf yang digunakan komik, (7) Kejelasan bahasa pada buku panduan, (8) Ketepatan penempatan gambar cover pada buku panduan, (9) Kemenarikan desain cover pada buku, (10) Desain perwarnaan pada buku, (11) Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf pada buku panduan, (12) Kesesuaian warna pada buku komik.

c. Ahli pembelajaran atau guru bidang studi

Ahli pembelajaran atau guru bidang studi memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media komik IPS.

(1) Media komik IPS ini memudahkan anda dalam mengajar pelajaran mengetahui cerita Nusantara, (2) Relevansi media komik IPS dengan pembelajaran yang menyenangkan, (3) Media komik IPS ini dapat membuat siswa aktif dikelas, (4) Ketepatan ukuran dan jenis huruf pada kartu komik IPS, (5) Kejelasan paparan materi dan soal pada komik IPS, (6) Kesesuaian materi pada buku panduan, (7) Media komik IPS membantu anda dalam menetapkan pemahaman siswa, (8) Kesesuaian media komik IPS dengan tujuan pembelajaran, (9) Dengan media komik IPS dan buku panduan ini siswa termotivasi mengikuti pelajaran IPS khususnya sejarah, (10) Tingkat kemenarikan media komik IPS, (11) Bahasa yang digunakan dalam komik IPS, (12) Bahasa yang digunakan dalam komik IPS, (13) Bahasa yang digunakan dalam buku panduan, (14) Kesesuaian jenis-jenis soal pada komik IPS.

3. Jenis data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap media ajar yang telah dikembangkan ada dua macam. Data pertama berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa presentase untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media ajar tersebut. Data kedua merupakan data kualitatif yang berupa tanggapan-tanggapan atau saran dari validator.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif yaitu berupa angket skala likert dengan 4 alternatif jawaban, sebagai berikut:

- a. Skor 1, jika tidak tepat, tidak sesuai, tidak jelas, tidak menarik, tidak mudah.
- b. Skor 2, cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- c. Skor 3, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- d. Skor 4, sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Sedangkan bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan nilai-nilai rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase kelayakan

$\sum X$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum X_i$ = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan⁶⁹

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut⁷⁰:

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Sangat valid, sangat menarik / tidak revisi
60 – 79	Cukup valid, cukup menarik/ tidak revisi
40 – 59	Kurang valid, kurang menarik / revisi
0 – 39	Tidak valid, tidak menarik / revisi

Berdasarkan kriteria diatas, media permainan sirkuit dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor minimal 60 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid. Untuk angket validator ahli dan siswa kriteria penilaian adalah

⁶⁹ Mia Sukenti, "Pengembangan Media Kalkulator Ajaib Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung" Skripsi, Program Studi PGMI Universitas Islam Maliki Malang, 2014.

⁷⁰ Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung :CV. ALFABETA), hlm. 93

sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli dan Uji Coba Siswa

Jawaban	Keterangan	Skor
ST	Sangat Tepat	4
T	Tepat	3
CT	Cukup Tepat	2
TT	Tidak Tepat	1

Pada uji lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas III sebelum dan sesudah menggunakan eksperimen one group pretest post test design yaitu sampel diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Criteria ujinya adalah uji t untuk amatan ulang, ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah:⁷¹

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N-1}}}$$

Ket: t = uji t

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah Sampel

⁷¹ Turmudi. *Metode Statistik* (Malang: UIN Press), hlm. 214

6. Sumber Materi Berdasarkan Kurikulum

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN K-13 (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Sawojajar 3 Kota Malang
 Kelas/Semester : IV.1/2
 Tema : Pahlawanku (T5)
 Sub Tema : Perjuangan Para Pahlawan (ST1)
 Pembelajaran ke : 3
 Alokasi waktu : 1 Hari

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

- 3.5 Menggali informasi dari teks ulasan buku tentang nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu- Budha di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku.
- 4.5 Mengolah dan menyajikan teks ulasan buku tentang nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu-Budha di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

IPS

- 3.2 Memahami manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masapraaksara, Hindu Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan.
- 4.2 Merangkum hasil pengamatan dan menceritakan manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masa praaksara, Hindu-Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan.

Matematika

- 3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal.
- 4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

- 3.5.1 Mengulas bacaan tentang Mahapatih Gajah Mada menggunakan kosa kata baku.
- 3.5.2 Menemukan informasi penting tentang Mahapatih Gajah Mada.

IPS

- 3.2.1 Menemukan hubungan perjuangan Gajah Mada dan pengaruhnya pada kehidupan di masa sekarang.
- 3.2.2 Mengomunikasikan hubungan perjuangan Gajah Mada dan pengaruhnya pada kehidupan di masa sekarang.

Matematika

- 3.7.1 Mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan desimal.
- 3.7.2 Mengaplikasikan operasi penjumlahan dan pengurangan desimal.

D. Tujuan Pembelajaran

- Setelah kegiatan membaca teks lini masa, siswa dapat menemukan informasi penting tentang perjuangan Mahapatih Gajah Mada.
- Setelah kegiatan membaca teks lini masa, siswa dapat menceritakan kembali informasi dalam bentuk tulisan mengenai Gajah Mada menggunakan kosakata baku dengan tepat.
- Setelah kegiatan membaca teks lini masa, siswa dapat menemukan hubungan perjuangan Gajah Mada dan pengaruhnya pada kehidupan di masa sekarang.
- Setelah kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat mengomunikasikan hubungan perjuangan Gajah Mada dan pengaruhnya pada kehidupan di masa sekarang.
- Setelah kegiatan bereksplorasi, siswa dapat mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan desimal dengan benar.
- Setelah kegiatan eksplorasi, siswa dapat mengaplikasikan operasi penjumlahan dan pengurangan desimal dengan tepat.

E. Materi, Sumber dan Media Pembelajaran

- Materi : Teks Mahapatih Gajah Mada
- Sumber : Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Media : Peta Indonesia ukuran besar. Gambar Mahapatih Gajah Mada, Raja Hayam Wuruk, dan candi Penataran.

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Scientific*
- Strategi : *Cooperative Learning*
- Metode : *Inquiry & STAD*

- Teknik : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, Ceramah

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan salam dan mendampingi siswa membaca <i>Aqidatul 'Awam, Rukun Islam</i> dan dilanjutkan dengan Pembacaan Teks Pancasila sebelum proses belajar-mengajar dimulai. - Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. - Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan. - Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. - Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 	10 menit
Inti	<p>Ayo Mencari Tahu</p> <p>Kegiatan 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyuruh siswa untuk melihat gambar Kerajaan Majapahit yang ada di dalam buku siswa. (mengamati) - Siswa mengamati gambar peta wilayah kekuasaan Majapahit dengan gambar Hayam Wuruk, Patih Gajah Mada, dan candi Penataran. (mengamati) - Guru menggambarkan karakter pahlawan di papan tulis dan menyuruh siswa untuk melihat. (mengamati) - Kemudian guru menyuruh siswa untuk menebak gambar yang ada di papan tulis berdasarkan materi yaitu Kerajaan Majapahit. (mencoba) <p>Ayo Membaca Dan Bercerita</p> <p>Kegiatan 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membaca teks tentang perjuangan Mahapatih Gajah Mada. (mengamati) - Guru menunjuk satu siswa untuk membaca beberapa kalimat dengan keras dan dengan pengucapan yang jelas. Siswa lain menyimak, kemudian melanjutkan kalimat-kalimat berikutnya. (mengamati) <p>Ayo Diskusikan</p>	180 menit

	<p>Kegiatan 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap siswa menjawab lima pertanyaan tentang perjuangan Mahapatih Gajah Mada yang ada di buku siswa. (Mencoba) - Siswa menuliskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada. (Mencoba) - Guru meminta salah satu siswa untuk membacakan hasil kerjanya di depan kelas. Gurumeminta siswa lain untuk menyimak dan untuk memberikan komentar. Sebelum dan setelah siswa menyampaikan pendapatnya di kelas, guru memberi penguatan kembali tentang sikap saat membacakan hasil tulisannya di depan kelas. Berbicara dengan runtut, jelas, dan suara yang cukup keras agar dapat didengar oleh semua siswa. Guru mengonfirmasi jawaban siswa. Guru memotivasi siswa untuk memberikan pertanyaan lain yang berhubungan dengan hal-hal yang telah dipelajari. (Mengomunikasikan) <p>Ayo Mencoba</p> <p>Kegiatan 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyuruh siswa untuk mengamati tentang bangunan candi Penataran. (mengamati) - Kemudian guru memberikan soal di papan tulis dengan menggambarkan bangunan candi. (mencoba) - Siswa di minta untuk maju kedepan untuk menjawab soal tersebut dengan mencari bangun ruang apa saja yang ada di gambar papan tulis. (mencoba) <p>Ayo Berlatih</p> <p>Kegiatan 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa berlatih soal-soal tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal. (Mencoba) - Siswa pun mengerjakan latihan soal cerita tentang mengurutkan bilangan desimal. Guru berkeliling saat siswa mengerjakan latihan. Guru membantu siswa yang kurang memahami materi. Guru memberikan penguatan dengan pembahasan dan memberikan contoh lain 	
--	--	--

	<p>secara klasikal di depan kelas untuk memantapkan pemahaman awal siswa. (Mencoba)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjawab pertanyaan perenungan di buku siswa. (Mencoba) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran. - Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan. - Siswa diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. - Guru menyampaikan pesan moral pembelajaran hari ini. Siswa menyimak informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran. - Salam dan do'a penutup. <p>Kerja sama dengan orang tua:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menceritakan tentang sosok Mahapatih Gajah Mada kepada orang tuanya. Siswa pun menceritakan tentang sikap apakah yang dapat dipelajari dari mereka. - Siswa meminta orang tua untuk memberikan komentar. <p>Pengayaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa yang telah mengerjakan soal matematika dengan benar diminta untuk membuat soal tentang penjumlahan dan pengurangan desimal. Setelah selesai, tukarkanlah soal tersebut dengan teman lainnya. Mintalah pasangannya untuk mengerjakan soal yang telah dibuat. 	20 menit

H. Penilaian

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir.

b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan.

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses: Penilaian Kinerja, Penilaian Produk.

a. 1. Unjuk Kerja

Kegiatan 1 (Ayo Mencari Tahu):

Amati gambar-gambar berikut!



Bersama kelompokmu, diskusikan hubungan antargambar tersebut! Tuliskan hasilnyapada selembar kertas dan sampaikan di depan kelas.

Kunci Jawaban (Harapan):

Maha Patih Gajah Mada dan Raja Hayam Wuruk membuat wilayah pemerintahan kerajaan Majapahit seluas wilayah Indonesia sekarang. Hal tersebut membuktikan kehebatan nenek moyang bangsa Indonesia. Dengan semangat persatuan, Gajah Mada berhasil menyatukan wilayah Nusantara. Bukti keberadaan kerajaan Majapahit bisa dilihat dengan adanya candi Penataran.

Rubrik diskusi

Criteria	Bagas sekali (2)	Cukup bagus (1.5)	Perlu berlatih lagi (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara

Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Score Yang Dipeoleh}}{\text{Jumlah Score Maksimal}} \times 10$$

a. 2. Unjuk Kerja

Kegiatan 2 (Ayo Baca dan Ceritakan Kembali):

Berdasarkan Lini Masa di atas, ceritakan kembali dengan singkat mengenai GajahMada! Gunakan kata baku dalam tulisanmu!

Kunci Jawaban Kegiatan 2: Kondisional (tergantung kreatifitas siswa)

a. 3. Unjuk Kerja

Kegiatan 2 (Ayo Diskusikan):

Bersama dengan temanmu, diskusikanlah pertanyaan-pertanyaan berikut.

Tulis jawabannya pada kertas lain!

1. Apa tujuan Gajah Mada mengucapkan Sumpah Palapa?
2. Apa yang diperjuangkan Gajah Mada?
3. Apakah perjuangan Gajah Mada mempunyai pengaruh pada kehidupan Bangsa Indonesia saat ini? Jelaskan dan berikan contoh!
4. Hal baik apa yang dapat kamu contoh dari Gajah Mada?
5. Apakah Gajah Mada bisa disebut sebagai pahlawan pada masa kerajaan Majapahit? Jelaskan!

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Total Score Perolehan}}{\text{Score Maksimal}} \times 10$$

SILABUS KELAS: IV (Empat)

Satuan Pendidikan : SDN SAWOJAJAR 3 MALANG

Kompetensi Inti*

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Sub Tema 1	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Pendekatan Pembelajaran	Pendekatan Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1. Pahlawanku Kebanggaanku	IPS	3.2 Memahami manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masapraaks ara, Hindu Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan. 4.2 Merangkum hasil	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal arti pahlawan Mengulas bacaan tentang Raja Purnawarm an Membedakan contoh dan 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Unjuk kerja Hasil karya Tes Lisan Tes tertulis 	1 Minggu (26 JP)	<ul style="list-style-type: none"> Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah . Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 4 (Buku Temati

		<p>pengamatan dan menceritakan manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masa praaksara, Hindu Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan.</p>	<p>bukan contoh persatuan dalam kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan pengalaman bergotongroyong 		<p>ke Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).</p>
--	--	--	---	--	--

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

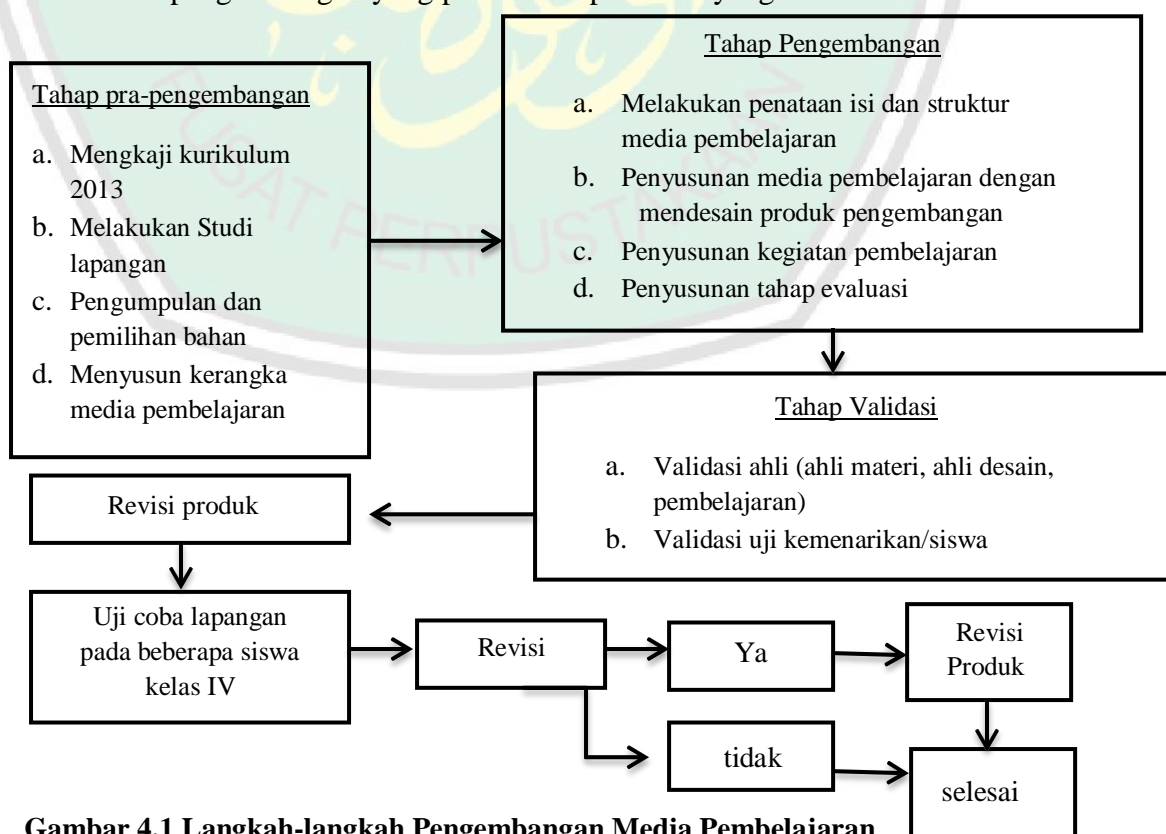
A. Proses Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPS

Dalam proses pengembangan media, diperoleh sebuah desain media pembelajaran berupa media komik sejarah IPS. Proses pengembangan media ini dilakukan dengan prosedur yang harus dikerjakan secara berurutan. Prosedur tersebut dijelaskan dibawah ini.

1. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model penelitian Borg and Gall yang ada sepuluh tahap tersebut, peneliti mengadaptasi menjadi empat tahap, berikut atau langkah yang dilakukan oleh peneliti. 1) tahap pra pengembangan, 2) tahap pengembangan produk, 3) tahap validasi dan revisi, 4) tahap uji lapangan.

Berikut pengembangan yang peneliti adaptasi dan yang akan dilakukan:



Gambar 4.1 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

a. Tahap Pra-Pengembangan Produk

Tujuan tahap pra-pengembangan yaitu mempelajari atau mendalami karakteristik materi yang akan dikembangkan kedalam media pembelajaran yang direncanakan. Selain itu, untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran, adapun kegiatan yang dilakukan antaran lain:

1) Mengkaji Kurikulum

Analisi kurikulum yang dilakukan bertujuan untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas IV pada kurikulum 2013 yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

2) Melakukan Studi Lapangan

Studi lapangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas IV SD, menganalisis kesulitan belajar siswa dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran kelas IV. Kegiatan ini dilakukan dengan proses wawancara kepada guru kelas IV kemudian mengamati bahan ajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas IV.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS tema pahlawan sudah mengacu pada kurikulum 2013, hanya saja kurangnya media yang mendukung sehingga terkesan menjenuhkan siswa dan siswa belum faham betul yang dipelajari karena bersifat monoton tanpa ada media yang mendukung dalam pembelajaran. Hal ini akan membuat

siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disajikan, sehingga akan mempengaruhi siswa dalam pemahaman konsep.

3) Pengumpulan Data Dan Pemilihan Bahan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media komik IPS. Media pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa SD/MI. Hasil dari proses pengembangan tersebut berupa gambar dan komponen-komponen yang real atau nyata.

4) Menyusun kerangka

Penyusunan kerangka media komik IPS untuk mengelompokkan indikator, materi, evaluasi, langka pembelajaran dari kompetensi yang nantinya dijadikan buku panduan.

b. Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran yang bersifat real atau nyata yaitu komik IPS. Dalam mengembangkan materi peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas IV dan beberapa pihak yang berkompeten di bidang IPS. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini bukanlah materi yang secara rumit yang disajikan ke siswa. Materi yang ada pada media ini berupa materi yang mengarah pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

c. Tahap Validasi Dan Revisi

Data validasi produk pengembangan media komik IPS dilakukan dalam 3 tahap. Tahap pertama melakukan validasi diperoleh dari hasil penilaian

produk pengembangan media yang dilakukan oleh dosen ahli desain media. Tahap kedua diperoleh dari penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS sekaligus wali kelas, kelas IV di SDN Sawojajar 3 Malang sebagai ahli pembelajaran. Dan tahap keempat ketiga diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh empat koresponden. Identitas subyek validasi ahli isi mata pelajaran IPS dan analisis data dari ahli materi, ahli desain, guru mata pelajaran dan tingkat kemenarikan selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran*.

Adapun tahap ini akan dijelaskan hasil validasi dari ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran:

d. Hasil Validasi Ahli Materi/isi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi pelajaran IPS yaitu berupa media komik IPS materi sejarah tema pahlawan. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi terhadap produk pengembangan media komik IPS untuk kelas IV SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket beserta deskripsi penilaian selengkapnya dapat dilihat dibagian *lampiran*.

1) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli materi, langkah berikut yang dilakukan setelah data teruji adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung presentase tingkat kevalidan. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 91%, jika dicocokkan

dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran yang digunakan sangat layak dan tidak revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media komik IPS sudah baik dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi.

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar yang tercantum dalam catatan perbaikan dari ahli materi media pelajaran IPS dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media komik yang terdapat dalam tabel di *lampiran*, dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Penilaian dan Review Oleh Ahli Materi Media

Nama Subyek Validator	Kritik dan Saran
Izul Zainaf,S. Pd.	<p>Komik sejarah ini sangat melegenda maka harus ditindak lanjuti secara prosedural.</p> <p>Perbanyak komik agak anak-anak bisa mengetahui sejarah lebih lanjut. Karena membaca komik sejarah lebih positif daripada main game</p>

Hasil data penilaian dan review dari ahli materi sejarah dijadikan landasan untuk revisi guna penyempurnaan komponen media dan materi sejarah IPS sebelum diuji coba lapangan.

3) Hasil Validasi Ahli Desain Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain pelajaran IPS yaitu berupa media komik IPS materi sejarah tema pahlawan. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain terhadap produk pengembangan media

komik IPS untuk kelas IV SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket beserta deskripsi penilaian selengkapnya dapat dilihat dibagian *lampiran*.

4) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil dari validator oleh ahli desain, langkah berikut yang dilakukan setelah data teruji adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung presentase tingkat kevalidan. Hasil penilaian dari ahli desain mendapatkan nilai sebesar 78%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran yang digunakan sangat layak dan tidak revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan sirkuit matematika sudah baik dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli desain.

5) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar yang tercantum dalam catatan perbaikan dari ahli desain media pelajaran IPS dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media permainan yang terdapat dalam tabel di *lampiran*, dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Penilaian dan Review Oleh Ahli Desain Media



Nama Subyek Validator	Kritik dan Saran
Yuniar Setyo Marandy, S. Sn.	Gambar cerita pertama berwarna sedangkan cerita berikutnya gambarnya tidak berwarna, kalau bisa gambarnya jika berwarna satu yang lain ikut berwarna supaya lebih rapi ketika dibaca. Untuk masalah pewarnaan gambar tidak begitu masalah dan lebih dibagusi lagi dalam penataan gambarnya

Hasil data penilaian dan review dari ahli materi sejarah dijadikan landasan untuk revisi guna penyempurnaan komponen media dan materi pelajaran IPS sebelum di uji coba lapangan.

e. Revisi Produk Pengembangan Oleh Ahli Desain Media Pembelajaran

Revisi pengembangan media ajar berdasarkan kritik dan saran dari ahli desain pembelajaran pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi dari Ahli Desain

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Cover depan pada judul perlu dibesarkan sedikit ukurannya dan agak diataskan sedikit		

2.	Gambar perkenalan dijadikan satu lembar, agar tidak terlalu kosong dan boros halaman		
3.	Tulisan pada isi cerita disamakan semua apabila menggunakan kotak/balon putih, atau bila tidak, tidak usah semua memakai balon		
4.	Tulisan pada isi cerita disamakan semua apabila menggunakan stroke di aplikasi photoshop		
5	Cover belakang daripada kosong lebih baik diberi satu panel gambar dari bagian komik dan diberikan narasi singkat mengenai komik		

1) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran pelajaran IPS yaitu berupa media komik IPS materi sejarah pahlawan.

Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain terhadap produk pengembangan media komik IPS untuk kelas IV SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket beserta deskripsi penilaian selengkapnya dapat dilihat dibagian *lampiran*.

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator guru bidang studi, langkah berikut yang dilakukan setelah data teruji adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung presentase tingkat kevalidan. Hasil penilaian dari ahli pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 94%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi berada pada kualifikasi sangat valid.

3) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar yang tercantum dalam catatan perbaikan dari ahli materi media pelajaran IPS dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media komik dipaparkan dalam tabel.

Hasil data penilaian dan review dari guru bidang studi dijadikan landasan untuk revisi guna penyempurnaan komponen media dan materi pelajaran IPS.

B. Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Komik IPS

Pada tahap uji coba lapangan ini dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan terhadap analisis data atau informasi yang diperoleh dari dosen ahli dalam bidangnya dan siswa. Apabila media pembelajaran sudah dibilang

valid maka peneliti tidak perlu merevisi produk dan produk siap diimplementasikan, namun apabila media pembelajaran belum dikatakan valid maka media tersebut harus dilakukan revisi kembali. Dari kegiatan yang sudah dilakukan oleh peneliti maka didapatkan hasil uji coba lapangan selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Tingkat Kemenarikan Terhadap Media Komik IPS Materi Sejarah

No	Aspek	% Kelayakan	Kemenarikan
1	Mudah dipelajari	94	Sangat Menarik
2	Memberikan motivasi	100	Sangat Menarik
3	Cerita mudah dipahami	98	Sangat Menarik
4	Kemenarikan cerita	96	Sangat Menarik
5	Kemenarikan huruf	96	Sangat Menarik
6	Kalimat mudah dipahami	86	Menarik
7	Desain menarik	92	Sangat Menarik
8	Gambar menarik	94	Sangat Menarik
9	Cerita mudah dipelajari	94	Sangat Menarik
10	Membantu proses belajar	94	Sangat Menarik
Rata-rata		94	Sangat Menarik

1. Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan yang disajikan pada tabel langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Analisis data yang sudah dilakukan menunjukkan hasil validasi media pembelajaran terhadap pengembangan media komik IPS kelas IV di SDN Sawojajar 3 Malang dinilai baik dengan rata-rata 94% dari kriteria

yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dapat diinterpretasikan berikut:

- a) Tampilan media komik IPS pada pembelajaran IPS dengan materi sejarah diperoleh penilaian dengan prosentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat baik.
- b) Kesesuaian materi dengan media komik IPS diperoleh penilaian dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan kesiswa sesuai.
- c) Media komik IPS mudah untuk dipahami diperoleh penilaian dengan prosentase sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami media yang diberikan.
- d) Tulisan yang digunakan pada kartu komik IPS dapat terbaca dengan mudah dan jelas diperoleh dengan prosentase sebesar 86%. Hal ini menunjukkan bahwa kata-kata atau tulisan yang ada pada kartu permainan mudah dibaca dan dimengerti siswa.
- e) Dengan media komik IPS ini membuat pembelajaran semakin menyenangkan diperoleh dengan prosentase sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat senang dengan adanya komik sejarah IPS.
- f) Dengan media komik IPS ini membuat saya termotivasi untuk giat belajar diperoleh dengan prosentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media komik IPS siswa lebih giat belajar.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar uji coba lapangan dalam pernyataan terbuka berkenaan dengan produk media pembelajaran yang telah diuji cobakan adalah sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran membuat pelajaran mudah untuk dipahami.
- b) Tampilan media bagus dan menarik.
- c) Media komik IPS membuat pembelajaran semakin menyenangkan.
- d) Siswa lebih aktif dan termotivasi untuk lebih giat belajar.

C. Perbedaan Hasil Belajar Antara Siswa yang Memakai Media Komik IPS dan Tidak Memakai Media Komik IPS

Berdasarkan data pada tabel yang tertera pada *lampiran* menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 71 dan rata-rata nilai *post test* adalah 89,1. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih bagus dari *pre-test*. Jadi ada perbedaan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

1. Analisis uji T

Data nilai *pre-test* dan *post test* selanjutnya dianalisis melalui uji t. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada objek penelitian. Hal ini yang merupakan indikator ada tidaknya pengaruh, bila terjadi perbedaan antara pemahaman peserta didik antara sebelum dan setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik atau tidak. Adapun langkah dari uji t sebagai berikut:

Langkah 1. Membuat H_a Dan H_o Dalam Bentuk Kalimat

H_o : Hasil belajar yang menggunakan media komik IPS sama saja dengan hasil belajar yang tidak menggunakan media komik IPS.

H_a : Hasil belajar yang menggunakan media komik IPS lebih baik dari pada hasil belajar yang tidak menggunakan media komik IPS.

Langkah 2. Menentukan Kriteria.

- H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka signifikan artinya H_a diterima dan H_o ditolak.
- H_o diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka signifikan artinya H_a ditolak dan H_o diterima.

Langkah 3. Mencari t_{hitung} dengan rumus

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Langkah 4. Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$

$T_{hitung} (4,69973) > t_{tabel} (1, 699)$

Langkah 5. Kesimpulan Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_o ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik IPS materi sejarah. Selanjutnya dari rerata diketahui X_2 lebih besar dari X_1 ($89,1 > 71$) juga menunjukkan bahwa post test lebih baik dari pada pre test. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Setelah dilakukan uji coba lapangan berdasarkan hasil nilai pre- test dan pos test yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang. Didapatkan nilai rata-rata post test hasil belajar siswa menunjukkan angka 89,1% sedangkan hasil belajar siswa pada pre- test menunjukkan angka 71%. Dari hasil pre-test dan pos test didapat peningkatan sebesar 18,1%. Jadi dapat dikatakan bahwa media komik IPS materi sejarah ini mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Dengan menggunakan media pembelajaran ini juga siswa akan melakukan aktivitas pembelajaran dengan memiliki rasa motivasi yang tinggi saat mengerjakan soal-soal yang terdapat dimedia komik tersebut.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Produk

Dari tahap pengembangan yang dilakukan oleh peneliti antara lain tahap pra-pengembangan, tahap pengembangan produk, tahap validasi dan revisi dan terakhir tahap uji lapangan didapatkan media pembelajaran berupa media komik IPS. Pada dasarnya pengembangan media komik IPS ini dibuat karena pada kenyataannya bahwa belum tersedia media pembelajaran yang menarik yang ada di sekolah. Adanya komik IPS ini diharapkan bisa memberi inspirasi untuk guru-guru yang ada disekolah untuk lebih-lebih bisa membuat media pembelajaran yang lebih bagus lagi dan kreatif. Dengan demikian hasil pengembangan ini bertujuan untuk dapat meningkatkan pemahaman tentang materi perkalian.

Pada dasarnya media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana, konkret serta mudah dipahami⁸⁵. Pada saat ini media pembelajaran mempunyai fungsi mempermudah bagi peserta didik selain itu pengembangan media pembelajaran ini ditujukan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran ditingkat sekolah dasar

⁸⁵ Usman, M.Basyirudin Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press), hlm.21

maupun madrasah ibtidaiyah masih sangat terbatas. Selain itu juga untuk materi sejarah apabila siswa hanya ditekankan untuk membaca dan menghafal akan merasa bosan, maka dari itu dengan media pembelajaran berupa komik IPS ini akan lebih aktif dan efektif dalam pembelajaran khususnya materi sejarah yang diberikan untuk siswa.

Proses belajar mengajar dikelas selalu menuntut adanya motivasi dalam diri setiap siswa. Keberadaan motivasi dalam proses belajar merupakan faktor penting yang akan mempengaruhi seluruh aspek-aspek belajar dan pembelajaran. Siswa yang termotivasi akan menunjukkan minatnya untuk melakukan aktivitas- aktivitas belajar, merasakan keberhasilan diri, mempunyai usaha-usaha untuk sukses, dan memiliki strategi-strategi kognitif dan efektif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang akan diberikan padanya. Demikian juga guru-guru yang memiliki motivasi akan merasa bahwa mereka akan membantu siswa-siswanya belajar, meluangkan waktu untuk membuat perencanaan, mengajar dan bekerja sama dengan siswanya untuk mencapai tujuan belajar dan penguasaan materi. Akan tetapi ketika motivasi menurun, maka kualitas belajar mengajar juga akan berkurang. Oleh karena itu, seorang guru tidak hanya sekedar mengajar pengetahuan atau keterampilan-keterampilan tetapi juga harus berusaha menciptakan lingkungan yang memotivasi belajar. Memotivasi setiap peserta didik merupakan tantangan yang harus dapat dijawab oleh setiap guru.⁸⁶

⁸⁶ Esa Nur Wahyuni, *Motivasi dalam Pembelajaran* (Malang: UIN-MALANG PRESS, 2009), Hal. 3

Dilihat dari kenyataannya yang sudah peneliti terapkan dengan media komik IPS ini, bahwa peneliti tidak menyangka kalau siswa-siswa sangat antusias dengan adanya komik IPS ini, dan sangat senang dan tanpa ada beban saat mengerjakan soal-soal yang ada di komik tersebut, sampai-sampai siswa banyak yang ingin atau meminta kembali untuk melanjutkan cerita komik IPS ini. Siswa yang antusias dengan komik IPS ini secara tidak langsung mereka juga menghafal perkalian dari soal-soal yang diberikan, karena komik ini bersifat mengulang. Dilihat dari cara menjawab soal, siswa yang tidak bisa menjawab di bantu oleh temannya sehingga saling membantu dan tidak ada rasa ego pada setiap siswa. Dengan demikian bahwa media pembelajaran yang diberikan oleh peneliti sangat membantu dan juga secara tidak langsung memberi motivasi kepada siswa lebih giat belajarnya.

Produk pengembangan ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media yang dikembangkan diantaranya.

1. Dapat meningkatkan proses belajar dan membangun kreativitas siswa
2. Siswa dapat menggunakan atau membaca komik IPS sendiri, guru hanya memantau prosesnya.

Sedangkan kekurangan dari media komik IPS yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lama untuk membaca komik ini.
2. Selama masih dalam melakukan membaca dan tidak mengetahui jejak-jejak sejarah secara langsung seperti mengunjungi museum, maka cara berfikir siswa masih belum konkrit karena bagi mereka masih berkhayal.

3. Siswa yang kurang paham aturan permainan biasanya curang dan merugikan temannya.

B. Tingkat Kemenarikan Media Komik IPS di SDN Sawojajar 3 Malang

1. Kemenarikan Media Pembelajaran Menurut Siswa

Berdasarkan penilaian angket uji lapangan diperoleh persentase 94% pada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat memudahkan dan menarik bagi siswa dalam belajar.

Tampilan media komik IPS pada pembelajaran IPS dengan materi sejarah tema pahlawan diperoleh penilaian dengan prosentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat baik.

Kesesuaian materi dengan media komik IPS diperoleh penilaian dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan kesiswa sesuai. Hal ini dilihat dari siswa yang antusias menjawab soal yang diberikan.

Media komik IPS mudah untuk dipahami diperoleh penilaian dengan prosentase sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami media yang diberikan. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang bisa langsung mengerti aturan dalam membaca tersebut.

Tulisan yang digunakan pada komik IPS dapat terbaca dengan mudah dan jelas diperoleh dengan prosentase sebesar 86%. Hal ini menunjukkan bahwa kata-kata atau tulisan yang ada pada komik mudah dibaca dan dimengerti siswa.

Dengan media komik IPS ini membuat pembelajaran semakin

menyenangkan diperoleh dengan prosentase sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat senang dengan adanya komik IPS. Dapat dilihat dari antusias siswa yang semangat saat melakukan komik IPS.

Dengan media komik IPS ini membuat saya termotivasi untuk giat belajar diperoleh dengan prosentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya komik IPS siswa lebih giat belajar. Hal ini juga dibuktikan setiap siswa selalu bertanya.

2. Kemenarikan Media Pembelajaran Menurut Guru Kelas

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran diperoleh persentase 80%, persentase kelayakan tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat menarik sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi.

Media komik IPS ini memudahkan anda dalam mengajar pelajaran IPS diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup memudahkan bahasa dalam mengajar.

Relevansi media komik IPS dengan pembelajaran yang menyenangkan diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah sangat relevan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan media komik IPS ini dapat membuat siswa aktif dikelas diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membuat aktif siswa dikelas. Ketepatan ukuran dan jenis huruf pada komik IPS diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran dan jenis huruf pada kartu cukup tepat.

Kejelasan paparan materi dan soal pada komik IPS diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media komik sangat jelas.

Kesesuaian materi pada buku panduan diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada buku panduan cukup jelas.

Media komik IPS membantu anda dalam menetapkan pemahaman siswa diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa membantu guru dalam menjelaskan materi kesiswa.

Kesesuaian media komik IPS dengan tujuan pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran dengan media permainan cukup sesuai.

Dengan media komik IPS dan buku panduan ini siswa termotivasi mengikuti pelajaran IPS diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi.

Tingkat kemenarikan media komik IPS diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media komik sangat menarik.

Kesesuaian media komik IPS dengan materi sejarah tema pahlawan diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi dengan media komik sangat sesuai.

Bahasa yang digunakan dalam komik IPS diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang terdapat pada komik cukup sesuai.

Bahasa yang digunakan dalam buku panduan diperoleh penilaian

dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang ada pada buku panduan cukup sesuai.

Kesesuaian jenis-jenis soal pada komik IPS diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa jenis soal yang terdapat pada komik sangat sesuai.

C. Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Komik IPS dan Siswa yang Tidak Menggunakan Media Komik IPS

Setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik IPS, maka selanjutnya tugas peneliti yaitu melakukan tes untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik yang dikembangkan.

Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik, secara berkesinambungan. Dengan demikian, maka evaluasi belajar harus dilakukan guru secara *continue*, bukan hanya pada musim-musim ulangan terjadwal atau ujian semata.⁸⁷

Terdapat tujuan penilaian hasil belajar, antara lain:⁸⁸

1. Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Hal ini untuk mengetahui apakah peserta didik sudah menguasai materi.
2. Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran.
3. Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta

⁸⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2004), hlm . 197.

⁸⁸ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Raja Rosdakarya), hlm. 15

didik dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

4. Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan.
5. Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
6. Untuk menentukan kenaikan kelas.
7. Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan nilai hasil dari *post-test* dan *pre-test* bahwasannya nilai *post- test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test*, hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa pada siswa kelas IV yang menggunakan media komik IPS dengan sebelum menggunakan media komik IPS.

Dapat dikatakan bahwa media komik IPS materi sejarah ini mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV karena media komik IPS ini didesain berdasarkan karakteristik siswa pengguna sehingga dapat digunakan secara mandiri dan memudahkan siswa dalam belajar yang telah diuji kevalidannya oleh beberapa ahli validasi.

Perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai *post-test* memperoleh hasil peningkatan sebesar

54%. Dengan rincian, rata-rata nilai *post-test* sebesar 82%.

Dari perolehan peningkatan hasil belajar diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang menunjang peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang yang diberikan kepada siswa juga bersifat aktif yang menjadikan siswa merasa senang berperilaku aktif, kreatif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa akan melakukan aktivitas pembelajaran dengan memiliki rasa motivasi yang tinggi saat mengerjakan soal-soal yang terdapat dimedia permainan tersebut. Hal ini yang menjadikan alasan kenapa media komik IPS materi sejarah ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba terakhir terhadap Media Komik IPS Pada Siswa Kelas IV Semester 2 di Sekolah Dasar Negeri Sawojajar 3 Malang ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media, diperoleh sebuah desain media pembelajaran berupa media komik IPS kelas IV semester 2. Proses pengembangan media ini dilakukan dengan tahap yang harus dikerjakan secara berurutan yaitu (1) Tahap pra-pengembangan, (2) Tahap pengembangan produk, (3) Tahap validasi dan revisi, (4) Tahap uji coba produk.
2. Tingkat kemenarikan media komik IPS kelas IV materi sejarah ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan siswa kelas IV terhadap penggunaan media pembelajaran mencapai 94% yang berarti media komik IPS menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi sejarah..
3. Bahwa hasil belajar sejarah siswa yang menggunakan media komik IPS materi sejarah lebih baik atau lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang sebelumnya tidak menggunakan media komik IPS materi sejarah dibuktikan dengan hasil *post test* dan *pre test*. Sehingga media komik IPS materi sejarah ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran IPS materi sejarah di SDN Sawojajar 3 Malang.

B. Saran Kajian Pengembangan

Media komik IPS materi sejarah yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran IPS kelas IV SD/MI. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media komik IPS. Saran tersebut sebagai berikut:

1. Komik IPS sejarah ini sangat melegenda maka harus ditindak lanjuti secara prosedural.
2. Perbanyak komik sejarah ini agar anak-anak bisa mengetahui sejarah ini lebih lanjut. Karena membaca lebih positif daripada main game.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nyimas, dkk., 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Arif Masduqi, Muhammad. 2012. *Efektivitas pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) dengan Memanfaatkan lembar kerja siswa (LKS) terhadap kemampuan pemecahan masalah Peserta Didik kelas IX MTs Negeri Kedu Temanggung*. 2011.2012. Skripsi. Jurusan Sains dan Teknologi (Pendidikan matematika),
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Raja Rosdakarya)
- Arsyad, A. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada Asnawir dan Bayiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Erman, Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah B, S dan Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Hariyanto, *Pengertian Media Pembelajaran* (belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/, diakses 1 Agustus 2016 jam 17.37 wib)
- Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Ruseffendi, (1995) *Pengantar Kepada Guru membantu Guru mengembangkan Kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta,
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intriksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Ruseffendi, 1995 *Pengantar Kepada Guru membantu Guru mengembangkan Kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.

- Sukenti, Mia. 2014 “*Pengembangan Media Kalkulator Ajaib Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung*” Skripsi, Program Studi PGMI Universitas Islam Maliki Malang,.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suwangsih, Erna dan Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. UPI PRESS. Bandung.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta:Raja Grafindo Persada Trianto.
2007. *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Uyu Wahyudin dan Mubir Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*.Bandung : Refika Aditama
- Wahyuni, Esa Nur. 2009. *Motivasi dalam Pembelajaran*. Malang: UIN-MALANG PRESS.
- Wariska, Sasyi, *Peran dan Pentingnya Media Pembelajaran* (sasyi.blogspot.co.id/2011/03/peranan-dan-pentingnya-media-html?m=1j, diakses 02 Agustus 2016 jam 6.08 wib)
- Yasin Yusuf dan Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Meljitkan kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode ULAR TANGGA*. Jakarta Selatan: Transmedia Pusaka



LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1



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:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk_uinmalang@yahoo.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/ /2017

Sifat : Penting

Lampiran : -

Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SDN sawojajar 3 Malang
Di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan rasa 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 : Satria Alit Jihad Al-Barqi

NIM : 1214015

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Semester – Tahun Akademik : Ganjil – 2016/2017

Judul skripsi : **Pengembangan Media Komik IPS Materi Sejarah Pada Kelas 4 SDN Sawojajar 3 Malang**

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.



LAMPIRAN 2



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

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : SATRIA ALIJI JIHAD AL-BARQI
 NIM : 12140145
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK IPS MATERI SEJARAH
 PADA KELAS IV SDN SAWOJAJAR III MALANG
 Dosen Pembimbing : Dr. H. Wahid Murni, M. Pd, AK.

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	3 / 10 / 17	REVISI PENYAJIAN TABEL BAB IV	[Signature]
2.	12 / 10 / 17	REVISI - BAB V PERLU DI DISKUSIKAN LAGI - FOOT NOTE	[Signature]
3.	17 / 10 / 17	perbaikan data & penulisan kembali untuk bab IV dan V	[Signature]
4.	27 / 10 / 17	perbaikan data & penulisan kembali di revisi lagi	[Signature]
5.	24 / 11 / 17	perbaikan dari contoh bab IV dan V	[Signature]
6.		shripsi smpn 4 kelas ace	[Signature]
7.	20 / 2018	perbaikan bab IV & V	[Signature]
8.	19 / 2 / 2018	bab IV & V & VI & VII lagi	[Signature]
9.		ace revisi ace	[Signature]
10.	8 / 3 / 2018	smp ace	[Signature]
11.	14 / 3 / 2018	ace	[Signature]
12.			

Malang, 20.....

Mengetahui
 Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP. 197608032006041001



Certificate No. IC08/1219

LAMPIRAN 3



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://fik.uin-malang.ac.id>, email : fik_uinmalang@yahoo.com

Pengembangan Media Komik Pada Materi Sejarah Kelas IV

Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan Pengembangan Media Komik Pada Materi Sejarah Kelas IV, maka penelitian bermaksud mengadakan konsultasi bahan ajar berbasis komik yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli pembelajaran/wali kelas. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan bahan ajar berbasis komik agar dapat di manfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

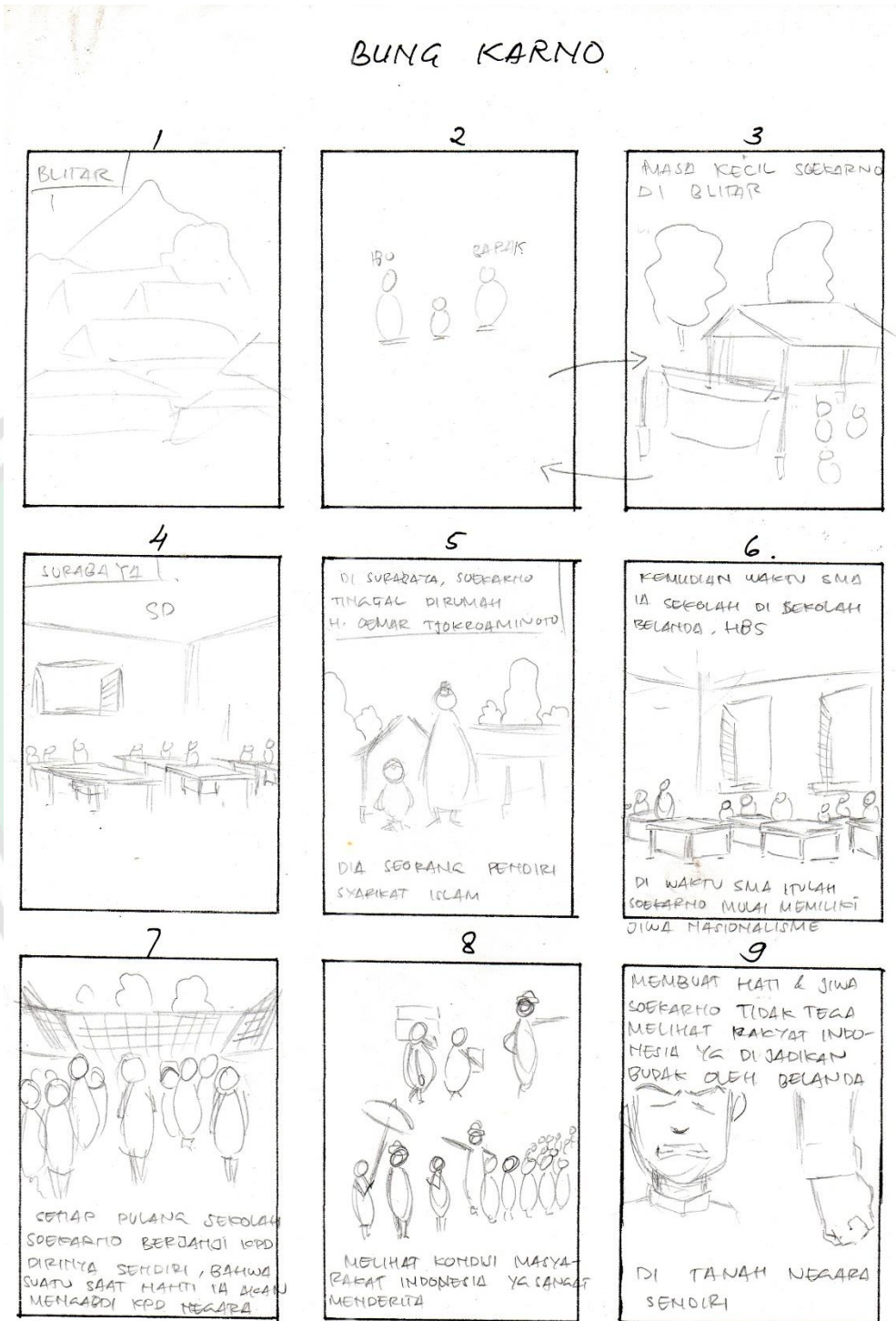
Nama : IZUL ZALILAF
NIP :
Instansi : SDN SAWOJAJAR. 3
Pendidikan : S1
Alamat : SIMPANG RATUGRATI 57.A MALANG

Petunjuk Penilaian:

- Mengisi pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling benar.
- Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda

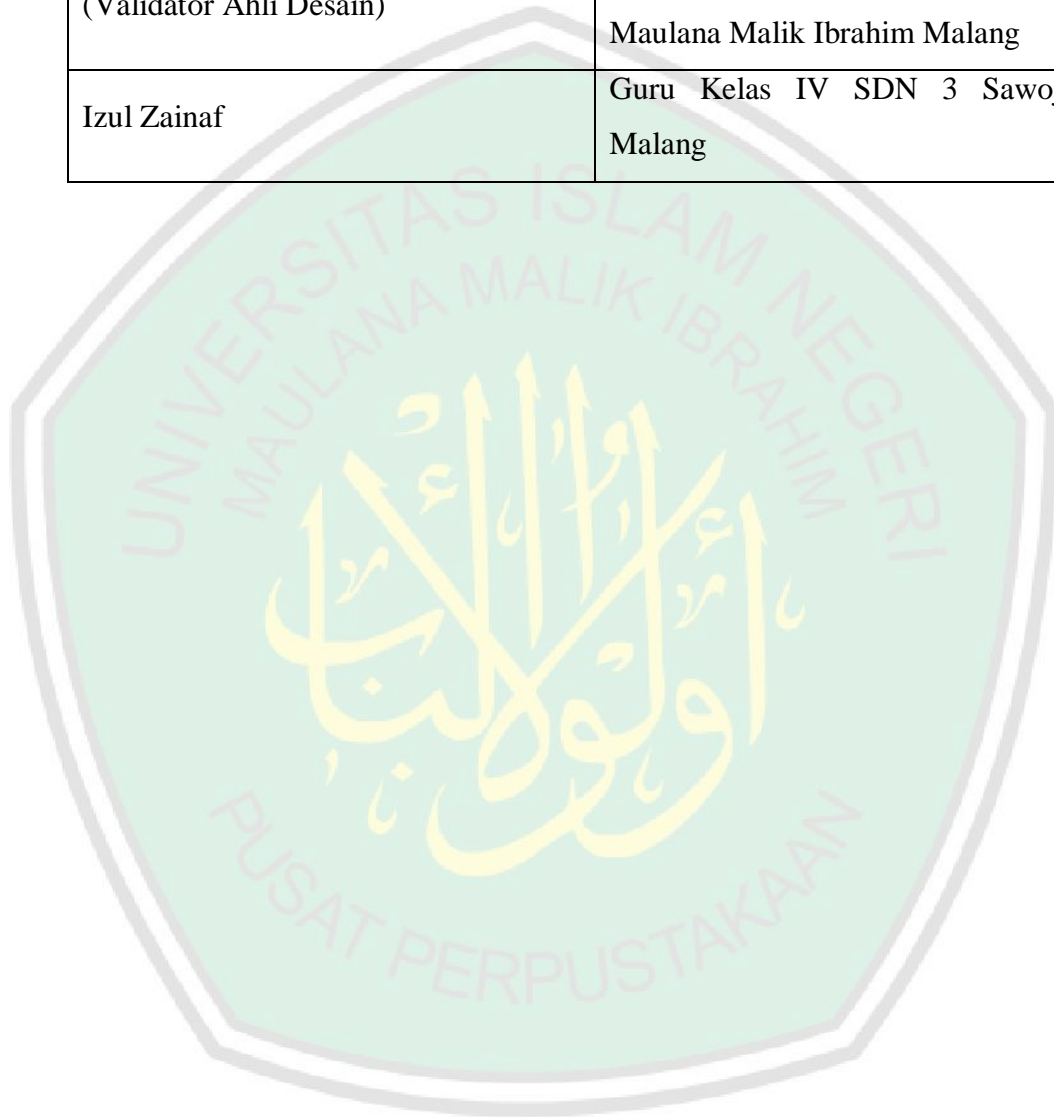
LAMPIRAN 5

BUNG KARNO



IDENTITAS VALIDATOR AHLI

Validator	Identitas
Yuniar Setyo Marandy, S. Sn. (Validator Ahli Desain)	Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Izul Zainaf	Guru Kelas IV SDN 3 Sawojajar Malang



IDENTITAS SUBJEK LAPANGAN

1. Ikhsal
2. Adena Resti Santi Sumarnis
3. Ian P.W.
4. Whiema Ardiansyah Setiawan
5. Neiza Bunga Admaja
6. Yuviaranti Elok Zahrawi
7. Valent
8. Nikita Febriyanti Sukma
9. Arief Aminullah Rasyid Frandita
10. Febriansyah Aziz Nur Rizky
11. Arba
12. Zuhrotul Wila Dia
13. Fathissafaras P.
14. D. Galih R.
15. Panji S. W.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Satria Alit Jihad Al Barqi
Tempat Lahir : Malang, 8 November 1994
Alamat : Jl. Simpang Ranugrati Selatan, Gg III B No. 2 Sawojajar, Kec.
Kedungkandang, Malang
Email : jeehad08@gmail.com
Telp : 0895366999407

Jenjang Pendidikan:

a. Pendidikan Formal

1. TK Kartika Malang, 1999 – 2000
2. SDN Sawojajar 3 Malang, 2000 – 2006
3. MTs Nurul Ulum Malang, 2006 – 2009
4. MA Nurul Ulum Malang, 2009 – 2012
5. S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2012 – 2017

b. Pendidikan Non Formal

1. Madrasah Diniyah PP. Nurul Ulum Malang, 2006 -2012
2. Seni Khot Arab, 2013

c. Karya – karya

Karya Tulis Ilmiah (Skripsi, 2017) “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Sejarah Pahlawan IPS Pada Kelas IV SDN 3 Sawojajar Malang”.

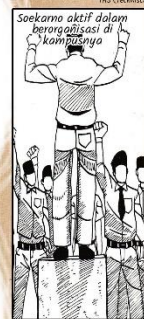
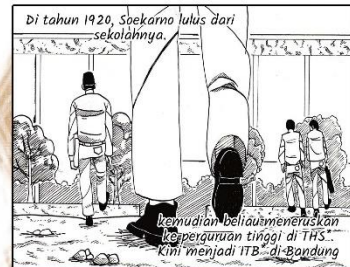
BAGIAN DARI PRODUK



Soekarno adalah anak laki-laki satu-satunya dari orang tuanya, yakni Soekemi Sastrohardjo dan Ida Ayu Nyoman Rai.



Di Surabaya Soekarno tinggal bersama seseorang bernama H. Oemar Tjakraaminto

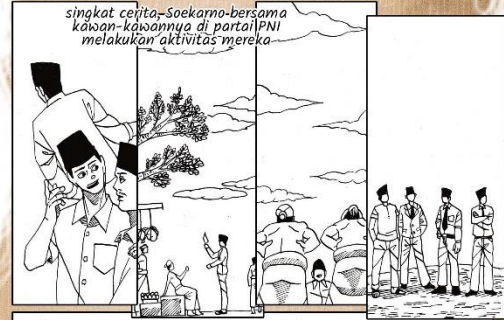


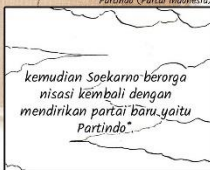
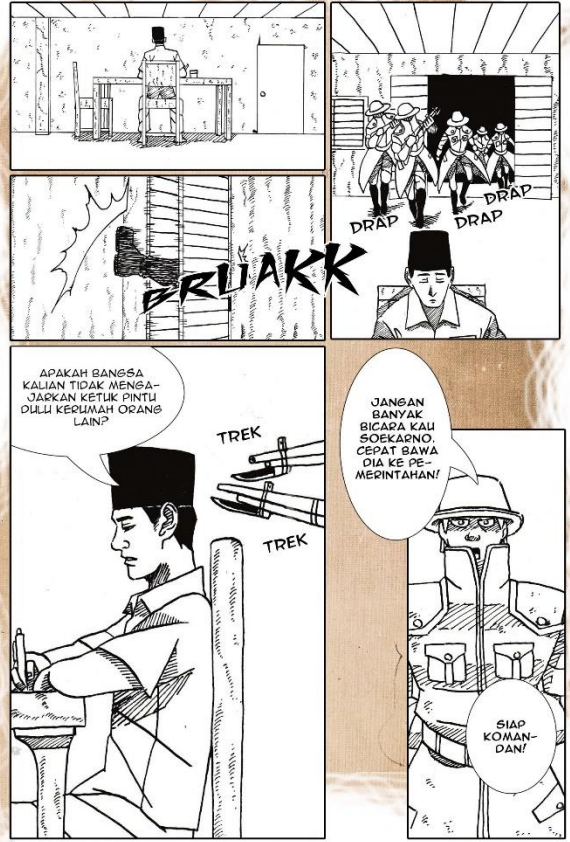
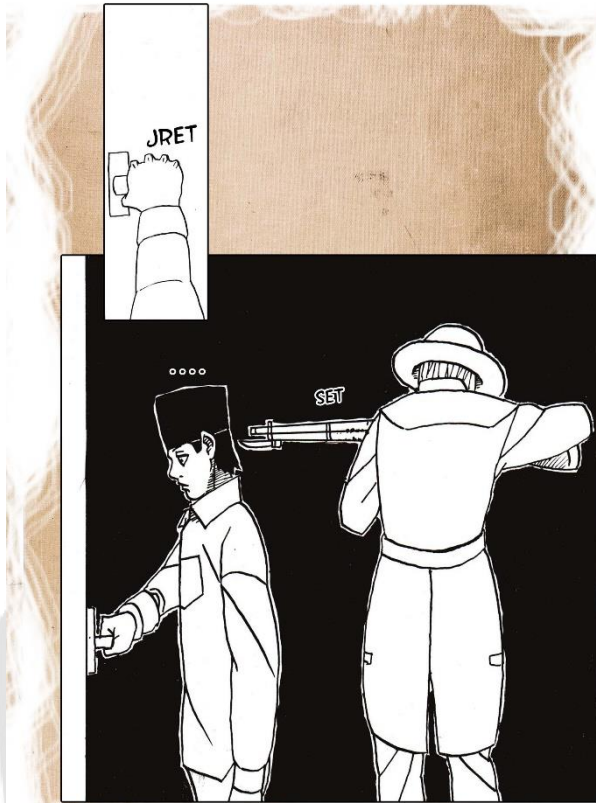
membuat hati dan jiwa Soekarno tidak tega melihat kondisi rakyat Indonesia yang dijadikan budak Belanda

di tanah negara sendiri



*PNI (Partai Nasional Indonesia)

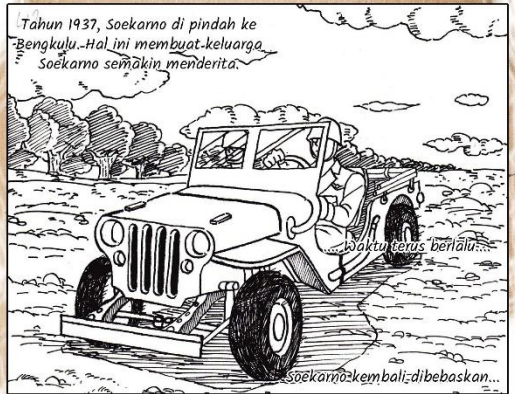


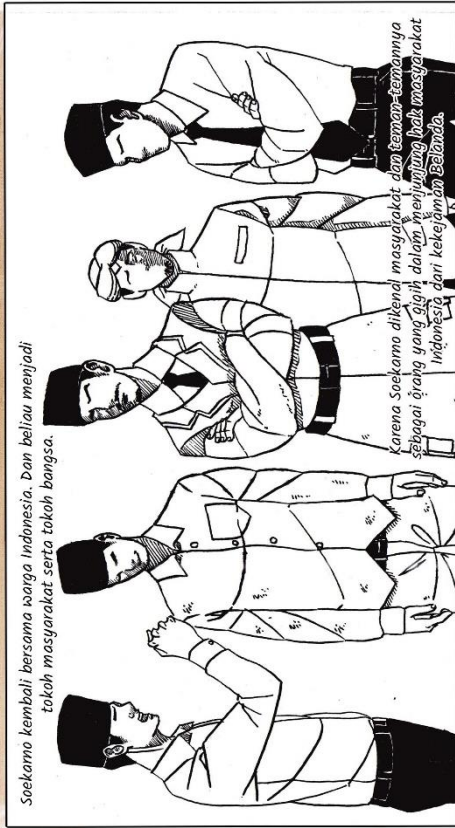


hal ini membuat para kolonial Belanda mengetahui aktivitas Soekarno, yang mengakibatkan Soekarno di tahan kembali



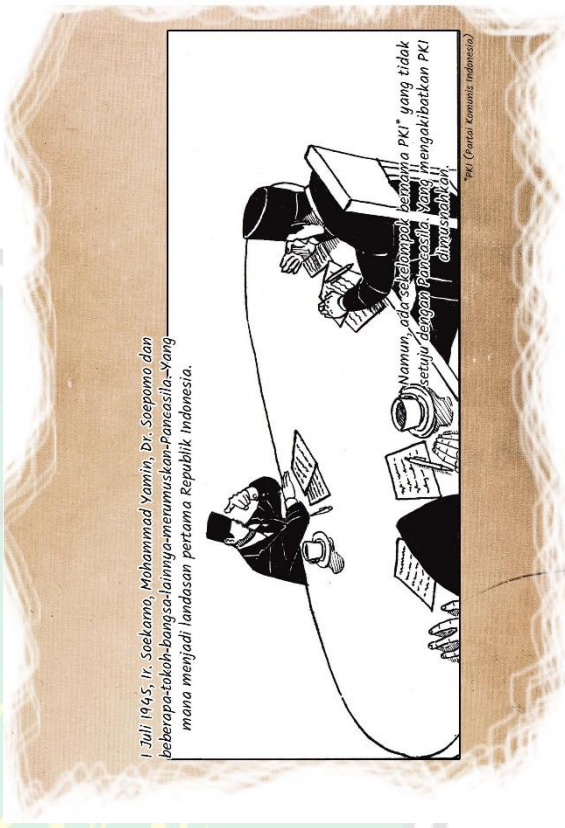
Tahun 1937, Soekarno di pindah ke Bengkulu..Hal ini membuat keluarga Soekarno semakin menderita.





Soekarno kembali bersama warga Indonesia. Dan beliau menjadi tokoh masyarakat serta tokoh bangsa.

Karena Soekarno dikenal masyarakat dan teman-temannya sebagai orang yang gigih dalam menjujung baki masyarakat Indonesia dari kejauhan Belanda.



1 Juli 1945, Ir. Soekarno, Mohammad Yamin, Dr. Soepomo dan beberapa-tokoh-bangsa-lainnya-memusulkan-Pancasila-Yang mana menjadi landasan pertama Republik Indonesia.

Namun, ada sekelompok teman PKI yang tidak setuju dengan Pancasila yang mengakibatkan PKI dibubarkan.

PKI (Partai Komunis Indonesia)

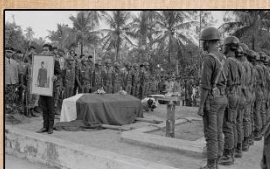


Tanggal 17 Agustus 1945, Ir. Soekarno dan Muhammad Hatta membaca teks proklamasi dihadapan rakyat bahwa Indonesia telah merdeka dari penjajah.



18 Agustus Ir. Soekarno ditunjuk sebagai Presiden pertama Indonesia dan Muhammad Hatta sebagai wakilnya.

21 Juni 1970, Ir. Soekarno wafat.



Jasad beliau dimakamkan di Kota Blitar, yakni didekat makam Ibundanya.



Ir. Soekarno dikenal sebagai presiden sekaligus proklamator pertama Indonesia.



Soal latihan

1. Siapakah presiden sekaligus proklamator pertama Indonesia..... dan dimanakah tempat masa kecilnya
2. Ketika menginjak sekolah dasar hingga SMA Soekarno pindah ke Surabaya. Kerumah siapakah Soekarno dan siapakah beliau
3. Pada tanggal berapakah Soekarno mengumumkan kemerdekaan Republik Indonesia?..... dan kapankah Soekarno ditunjuk sebagai presiden pertama.....
4. Ketika Presiden Soekarno wafat. Beliau dimakamkan di..... pada tanggal.....
5. Coba berikan pendapatmu, mengapa Soekarno dianggap sebagai pahlawan Indonesia?

EVALUASI!

Coba ceritakan kembali sejarah singkat tentang Ir. Soekarno dan perjuangannya menurutmu!

