PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MITIGASI BENCANA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SMPN 1 PULUNG PONOROGO

SKRIPSI

Oleh :
Rizka Kurnia Dewi
NIM. 17130108

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MITIGASI BENCANA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SMPN 1 PULUNG PONOROGO

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 :

Rizka Kurnia Dewi

Nim : 17130108

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2021

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MITIGASI BENCANA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SMPN 1 PULUNG PONOROGO

SKRIPSI

Oleh:

Rizka Kurnia Dewi

NIM. 17130108

Telah diperiksa dan disetujui pada 25 Mei 2021

Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

NIP. 197312122006042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. Alfiana Yuli Elfianti, MA

NIP. 1971010120006042001

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MITIGASI BENCANA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SMPN 1 PULUNG PONOROGO

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Rizka Kurnia Dewi (17130108)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 31 Mei 2021 dan dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian	**Tanda Tangan**
Ketua Sidang Ulfi Andrian Sari, M.Pd NIP. 19880530201802010109	:
Sekretaris Sidang Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si NIP. 197312122006042001	:
Pembimbing Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si 197312122006042001	:
Penguji Utama Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd 197606192005012005	:

Mengesahkan,
Dekan Fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Inrahim Malang

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817199831003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puja dan puji syukur tak henti saya ucapkan kepada kehadirat Allah SWT atas segala nikmah karunia Nya yang terbatas waktu. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW, yang telah mengahantarkan kita semua umatnya ke jalan yang penuh dengan keterang benderangan ilmu pengetahuan yang kita rasakan pada saat ini.

Dengan rasa syukur Alhamdulillah karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

Kedua Orangtua saya

Bapak Anas Ismail dan Ibu Jumiatin Indazah yang tak pernah berhenti memberikan samudra cinta dan kasih yang tak pernah berujung, serta dukungan baik doa dan semangat yang melantun di setiap sujud yang terucap untuk saya.

Untuk Guru-Guru dan Dosen-Dosen

yang selalu setia dan sabar mendidik, mengajarkan, dan membimbing saya selama masa menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Seluruh sahabatku Rima, Hani, Melif, Alfin, Nuril, Luluk

Yang telah memberikan saran, motivasi, semangat dan selalu bersedia untuk menyediakan waktu untuk berbagi.

Seluruh teman seperjuanganku selama masa perkuliahan

yang bersedia untuk selalu berbagi ilmu pengetahuan dan semangat selama menjalani perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Keluarga besar sekolah SMPN 1 Pulung Kabupaten Ponorogo

Yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan penelitian di sana dan memberikan informasi, ilmu pengetahuan baru, serta pengalaman baru dalam membantu terselesaikannya tugas akhir skripsi ini.

Terakhir untuk seluruh pembaca, semoga tulisan ini memberikan kebermanfaatan bagi kalian semua.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN MOTTO

Sebesar Keinsyafanmu, Sebesar Itu Pula lah Keberuntunganmu

-Ustazah Siti Inganah Islani S. Pd. I Ibu Pengasuh Pesantren Putri Al-Mawaddah-

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rizka Kurnia Dewi Malang, 25 Mei 2021
Lamp : -

Yang terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di
Malang

Assalamu'alaiku 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 : Rizka Kurnia Dewi
NIM : 17130108
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPN 1 Pulung Ponorogo

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

Wassalamu'alaikum Wr Wb

Pembimbing,

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197312122006042001

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 25 Mei 2021

Yang membuat pernyataan

Rizka Kurnia Dewi

NIM. 17130108

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kepada kehadirat Allah SWT atas segala nikmat karunianya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW, yang telah menghantarkan kita semua umatnya ke jalan yang penuh dengan keterang benderangan ilmu pengetahuan yang kita rasakan pada saat ini.

Adanya skripsi ini merupakan tugas akhir yang wajib ditempuh oleh seluruh mahasiswa, sebagai tanda tugas akhir di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Terselesaikannya tugas ini penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam skripsi ini karena masih minimnya bekal ilmu pengetahuan yang belum mencukupi secara keseluruhan dan masih amat jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak, sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motifasi selama penyusunan tugas akhir ini.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

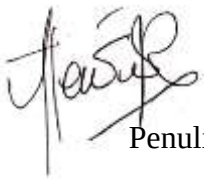
5. Seluruh Dosen yang selalu setia dan sabar mendidik, mengajarkan, dan membimbing saya selama masa menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Kepada Bapak Ibu saya yang selalu memberikan doa, arahan, semangat dan dukungan disetiap langkah yang saya ambil.
7. Seluruh teman seperjuangan selama masa perkuliahan yang bersedia untuk selalu berbagi ilmu pengetahuan dan semangat selama menjalani perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Keluarga besar sekolah SMPN 1 Pulung Kabupaten Ponorogo yang telah banyak memberikan informasi, ilmu pengetahuan baru, dan pengalaman baru dalam membantu terselesaikannya tugas akhir skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu tersusunnya tugas akhir skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Terlepas dari rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, peneliti masih sangat menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti sangat berterimakasih apabila terdapat saran dan kritik yang membangun sebagai perbaikan untuk kedepannya.

Peneliti berharap semoga apa yang sudah peneliti berikan yang tertuang dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang, terkhusus untuk lembaga Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah menaungi saya untuk dapat menuntut ilmu disini.

Waalaikumussalam Warahmatullahi Wabarakatuh

Malang, 25 Mei 2021



Penulis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PEDOMAN TRANSLITERASI LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang telah diputuskan oleh Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

أ = A	ر = R	غ = Gh	ء = ‘
ب = B	ز = Z	ف = F	ي = Y
ت = T	س = S	ق = Q	
ث = Ts	ش = Sy	ك = K	
ج = J	ص = Sh	ل = L	
ح = H	ض = Dl	م = M	
خ = Kh	ط = Th	ن = N	
د = D	ظ = Zh	و = W	
ذ = Dz	ع = ‘	ه = H	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = a

Vokal (i) panjang = i

Vokal (u) panjang = u

C. Vokal Diftong

أوْ = aw

أيْ = ay

أُوْ = uu

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kesimpulan Informasi Kebencanaan Kecamatan Pulung 4

Table 1.2 Originalitas Penelitian 16

Tabel 3.1 Kriteria Ahli Validator 50

Tabel 3.2 Angket Ahli Materi 53

Tabel 3.3 Angket Ahli Media 54

Tabel 3.4 Angket Respon Guru 55

Tabel 3.5 Angket Respon Peserta Didik 56

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Angket 58

Tabel 3.7 Kriteria Persentase Penilaian Angket 58

Tabel 4.1 Silabus SMP N 1 Pulung (Kompetensi Dasar dan Materi) 67

Tabel 4.2 Pengembangan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian 68

Tabel 4.3 Proses Pembuatan Komik dalam Adobe Photoshop 74

Tabel 4.4 Tahapan dalam aplikasi ispring suite 9 77

Tabel 4.5 Tahapan Dalam Aplikasi Web to APK 79

Tabel 4.6 Data Validasi Ahli Media 90

Tabel 4.7 Kolom Kritik dan Saran Validasi Ahli Media 91

Tabel 4.8 Data Validasi Ahli Materi 92

Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Materi 93

Tabel 4.10 Data Validasi Guru Mata Pelajaran IPS 94

Tabel 4.11 Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran IPS 95

Tabel 4.12 Nama 10 Responden Siswa Kelas VII D SMP N 1 95

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.13 Angket Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif 96
Tabel 4.14 Keterangan Angket Penilaian Siswa 96
Tabel 4.15 Nilai Siswa Kelas VII B Sebagai Kelas Eksperimen 98
Tabel 4.16 Nilai Siswa Kelas VII C Sebagai Kelas Kontrol 99
Tabel 4.17 Kriteria Persentase Penilaian Angket 100
Tabel 4.18 Analisis Hasil Validasi Ahli Media 101
Tabel 4.19 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi 102
Tabel 4.20 Analisis Hasil Validasi Guru IPS 103
Tabel 4.21 Analisis Hasil Responden Siswa Uji Coba Lapangan 104
Tabel 4.22 Tes Uji Normalitas Berdasarkan SPSS 105
Tabel 4.23 Uji Homogenitas Berdasarkan SPSS 107
Tabel 4.24 Uji Independent Sample T Test Berdasarkan SPSS 108

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 39

Gambar 3.1 Kerangka Konsep 41

Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian 44

Gambar 4.1 Alur Perencanaan Penelitian 73

Gambar 4.2 Tampilan Awal Aplikasi 81

Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan 82

Gambar 4.4 Daftar Menu 82

Gambar 4.5 Profil Peneliti..... 83

Gambar 4.6 Indikator Pencapaian 84

Gambar 4.7 Isi Komik..... 85

Gambar 4.8 Video Youtube Gempa Bumi 87

Gambar 4.9 Video Youtube Tanah Longsor 87

Gambar 4.10 Quiz Latihan..... 88

Gambar 4.11 Tampilan Sampul Depan Aplikasi Sebelum Revisi 110

Gambar 4.12 Tampilan Sampul Depan Aplikasi Setelah Revisi 110

Gambar 4.13 Tampilan Susunan Kata Sebelum Revisi 111

Gambar 4.14 Tampilan Susunan Kata Sesudah Revisi 112

Gambar 4.15 Penampilan Sebelum Pemberian Peta 114

Gambar 4.16 Penampilan Sesudah Pemberian Peta..... 114

Gambar 4.17 Penampilan Penambahan Fitur Daftar Rujukan 115

Gambar 4.18 Penampilan Penambahan Fitur Petunjuk Penggunaan 116

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: Surat Izin Penelitian 136

Lampiran II: Surat Pelaksanaan Penelitian di SMP N 1 Pulung 137

Lampiran III: Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SMP N 1 Pulung 138

Lampiran IV: Angket Validasi Ahli Media 139

Lampiran V: Angket Validasi Ahli Materi 142

Lampiran VI: Angket Validasi Guru IPS 145

Lampiran VII: RPP Kelas Eksperimen dan Kontrol 148

Lampiran VIII: Pedoman Wawancara 152

Lampiran IX: Angket Hasil respon Siswa Uji Coba Lapangan 155

Lampiran X: Hasil Pengerjaan Soal Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 156

Lampiran XI: Hasil Pengerjaan Soal Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 157

Lampiran XII: Dokumentasi 158

Lampiran XIII: Profil Mahasiswa 160

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**

HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **iv**

HALAMAN MOTTO ..... **v**

NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **vi**

SURAT PERNYATAAN ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

PEDOMAN TRANSLITERASI LATIN ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

DAFTAR ISI ..... **xv**

ABSTRAK ..... **xviii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 10

C. Tujuan Pengembangan 10

D. Manfaat Pengembangan 11

E. Asumsi Pengembangan 12

F. Ruang Lingkup Pengembangan 13

G. Spesifikasi Produk 13

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

H. Originalitas Penelitian 14
I. Definisi Operasional 18
J. Sistematika Pembahasan 20
BAB II KAJIAN PUSTAKA 21
A. Landasan Teori 21
1. Media Pembelajaran Komik 21
2. Multimedia Interaktif 26
3. Hasil Belajar IPS 29
4. Mitigasi Bencana 34
5. Letak Wilayah Indonesia dan Pengaruhnya Bagi Keadaan Alam Indonesia 36
B. Kerangka Berpikir 39
C. Hipotesis 40
BAB III METODE PENELITIAN 41
A. Kerangka Konsep 41
B. Jenis Penelitian 42
C. Model Pengembangan 42
D. Prosedur Pengembangan 44
E. Uji Coba Produk 49
1. Desain Uji Coba 49
2. Subjek Uji Coba 50
3. Jenis Data 51
4. Instrumen Pengumpulan Data 52

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. Teknik Analisis Data 57

F. Prosedur Penelitian 60

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN 65

A. Proses Pengembangan dan Penelitian 65

B. Analisa Data 100

C. Revisi Produk 109

BAB V PEMBAHASAN 117

A. Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif 117

B. Implementasi Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif 121

C. Hasil Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif 125

BAB VI PENUTUP 128

A. Kesimpulan 128

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut 129

DAFTAR PUSTAKA 131

LAMPIRAN 135

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRAK

Dewi, Rizka Kurnia. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPN 1 Pulung*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro M.Si

Mitigasi bencana sangatlah penting diketahui, khususnya masyarakat yang menempati wilayah rawan bencana. Kecamatan Pulung adalah wilayah dataran tinggi di Kabupaten Ponorogo yang rawan dan pernah mengalami bencana tanah longsor dan gempa bumi. Keadaan tersebut memberikan dorongan bagi peneliti untuk menyusun media pembelajaran yang didalamnya tertuang materi mitigasi bencana yang disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran IPS untuk kelas VII SMP N 1 Pulung sebagai wadah dalam menambah wawasan dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Metode penelitian dalam skripsi ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan milik *Borg and Gall*. Pengukuran validitas hasil pengembangan diukur menggunakan angket penilaian oleh validator ahli media, ahli materi, guru IPS, dan 10 siswa uji coba lapangan. Mengenai pengukuran hasil belajar IPS, peneliti membandingkan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) Ada 7 proses, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangangan, revisi, uji lapangan utama, dan revisi (2) Penilaian produk melalui angket mendapatkan nilai: ahli media 87%, ahli materi 82%, guru IPS 93%, dan uji coba lapangan berkisar antara 76,92-100%. Seluruh nilai ini menyatakan "layak, dan tidak perlu revisi". Pengukuran tingkat hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan SPSS mendapatkan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar di antara dua kelas tersebut (3) hasil evaluasi telah diperbaiki sesuai kritik dan saran pada data kualitatif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, IPS, Komik, Mitigasi Bencana

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRACT

Dewi, Rizka Kurnia. 2021. *Development of Interactive Multimedia Based Comic Disaster Mitigation Learning Media in Improving Social Studies Learning Outcomes of SMPN 1 Pulung Ponorogo Students*. Thesis, Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islmic University of Malang. Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro, M. Si

Disaster mitigation is very important to know, especially people who live in disaster-prone areas. Pulung District is a highland area in Ponorogo Regency which is prone to landslides and earthquakes. In accordance with these circumstances, the researchers compiled learning media in which disaster mitigation material was written in accordance with the social studies learning curriculum for class VII SMP N 1 Pulung as a forum for gaining insight and improving student social studies learning outcomes.

The research method in this thesis uses the R&D (Research and Development) research method with the development model belonging to Borg and Gall. To measure the validity of the development results, was measured using an assessment questionnaire by a validators of media experts, materials experts, social studies teachers, and 10 field trial students. Regarding the measurement of social studies learning outcomes, the researchers compared the average value between the experimental class and the control class.

The results of the research are as follows: (1) There are 7 processes, namely needs analysis, planning, product development, field trials, revisions, main field tests, and revisions (2) Product evaluation through questionnaires gets scores: 87% media expert, expert material 82%, social studies teachers 93%, and field trials ranging from 76,92-100%. All of these values state "appropriate, and do not need revision". Measuring the level of students learning outcomes between the control class and experiment class using SPSS obtained a significances value (2-tailed) of 0,000, which means that there are differences in learning outcomes between the two class (3) The evaluation results have been corrected according to the criticism and suggestions on qualitative data.

Keyword: Learning Media, Social Studies, Comics, Disaster Mitigation

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

المسةخلص

ديوي، ريزكا كورنيا. ٢٠٢١. تطوير كاريكاتير تفاعلي قائم على الوسائط المتعددة للتخفيف من الكوارث ، وسائل الإعلام التعليمية في تحسين نتائج تعلم العلوم الاجتماعية لطلاب المدارس الثانوية في ١ بولونغ. أطروحة تخصص العلوم الاجتماعية التربية كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج: الدكتور الحاجة نعمة الزهرا المكيستير

من المهم جدًا معرفة التخفيف من حدة الكوارث ، وخاصة الأشخاص الذين يعيشون في المناطق المعرضة للكوارث. منطقة بولونغ الفرعية هي منطقة مرتفعات في منطقة بونوروجو معرضة للفيضانات وشهدت الانهيارات الأرضية والزلازل. وفقًا لهذه الظروف ، طور الباحث وسائط تعليمية تم فيها تكييف مواد التخفيف من الكوارث مع منهج تعلم العلوم الاجتماعية للصف السابع مدرسة الثانوية الاعدادية ١ بولونغ كمنتدى لإضافة البصيرة .وتحسين نتائج تعلم العلوم الاجتماعية للطلاب

تستخدم طريقة البحث في هذه الأطروحة طرق البحث والبحث التنموي مع نموذج تطوير بورغ و غال. يتم قياس صحة نتائج التطوير باستخدام استبيان التقييم من قبل مدققي صحة خبراء الإعلام وخبراء المواد ومعلمي العلوم الاجتماعية، و ١٠ طلاب للتجارب الميدانية. وفيما يتعلق بقياس مخرجات تعلم العلوم الاجتماعية ، قارن .الباحث متوسط القيمة بين الصنفين التجريبي والضابط

وجاءت نتائج الدراسة كالتالي: (١) هناك ٧ عمليات ، وهي تحليل الاحتياجات والتخطيط وتطوير المنتجات والتجارب الميدانية والمراجعات والاختبارات الميدانية الرئيسية والمراجعات. (٢) حصل تقييم المنتج من خلال الاستبيانات على الدرجات: خبراء الإعلام ٨٧٪ ، وخبراء المواد ٨٢٪ ، ومعلمو العلوم الاجتماعية ٩٣٪ ، والتجارب الميدانية التي تتراوح من ٧٦.٩٢ إلى ١٠٠٪. يتم الإعلان عن جميع الدرجات "مؤهلة ، ولا تحتاج إلى مراجعة". حصل قياس مستوى مخرجات تعلم الطلاب بين فئة الضابطة والفئة التجريبية باستخدام تطبيق للحاسوب على قيمة معنوية (٢-ذيول) ٠.٠٠٠ مما يعني أن هناك اختلافًا في نتائج التعلم بين الصفين. (٣) تم .تحسين نتائج التقييم حسب النقد والاقتراحات

الكلمات الرئيسية: وسائل الإعلام التعليمية ، العلوم الاجتماعية ، الرسوم الهزلية ، التخفيف من حدة الكوارث

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia adalah Negara yang terkenal sebagai Negara kepulauan dengan berbagai macam sumber daya alamnya yang melimpah. Sumber daya alam yang melimpah tersebut terdiri dari berbagai macam aspek, mulai dari budaya, agama, suku, bahasa, ras, dan lain sebagainya, oleh karena itu semboyan Bhineka Tunggal Ika memang sangatlah sesuai disandang oleh Negara Indonesia.

Terlepas dari kelebihan tersebut, Indonesia juga memiliki kekurangan, salah satunya adalah posisi letak wilayah Indonesia yang memiliki kerentanan terhadap bencana. Kerentanan kebencanaan yang ada di Indonesia terdiri dari tiga aspek, meliputi aspek geologis, klimatologis dan sosial demografi. Pada aspek geologis, kepulauan Indonesia termasuk wilayah yang masuk pada area *Pacific Ring of Fire* atau biasa dikenal dengan cincin api pasifik.[1]

Letak wilayah Indonesia yang masuk pada area *Pacific Ring of Fire* menyebabkan Indonesia kerap kali mengalami bencana seperti gunung meletus, gempa bumi dan sunami. Indonesia jika dilihat dari aspek klimatologis masuk pada Negara yang beriklim tropis dengan dua musim, yaitu musim panas dan musim hujan. Dua musim tersebut dapat menimbulkan perubahan cuaca dan suhu serta arah angin yang cukup ekstrim. Kondisi yang

[1] Muzayin Nazaruddin, *Jurnalisme Bencana di Indonesia, Setelah Sepuluh Tahun*, Jurnal Komunikasi Vol X No 1 Oktober 2015, hlm 79

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sedemikian rupa menyebabkan munculnya beberapa keadaan buruk di wilayah Indonesia dan berdampak bagi kehidupan penduduknya. Bencana yang ditimbulkan dari aspek klimatologis ini biasa disebut dengan bencana hidrometeorologi. Bencana hidrometeorologi merupakan kumpulan bencana seperti tanah longsor, kebakaran hutan, banjir dan kekeringan.[2]

Pulau Jawa merupakan salah satu wilayah Indonesia yang sering mengalami bencana alam. Banyak sekali bencana yang kerap terjadi di Pulau Jawa, mulai dari tanah longsor, gempa bumi, gunung meletus, banjir dan lain sebagainya. Salah satu wilayah di Pulau Jawa yang pernah mengalami bencana alam dan memberikan dampak merugikan bagi warganya yaitu di wilayah Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo. Pada tahun 2017 tanah longsor terjadi di Pulung dan menelan begitu banyak korban. Dilansir dari laman resmi Kabupaten Ponorogo menjelaskan bahwasannya pada saat itu terjadi bencana berupa tanah longsor yang telah memakan lebih dari 30 pemukiman warga, dan 28 jiwa dinyatakan hilang tidak ditemukan jasadnya.[3]

Suprapto, Ratih Nurmasari dan Ainun Rosyida menyatakan dalam penelitiannya:

> "kabupaten Ponorogo merupakan daerah yang memiliki kerawanan terjadinya bencana tanah longsor disebabkan bentuk morfologi dari beberapa daerahnya yang berada di dataran tinggi. Kecamatan Pulung menjadi salah satu kawasan di Ponorogo yang pernah mengalami bencana tanah longsor, dimana Pulung terletak pada ketinggian 492 mdpl. Bencana tanah longsor yang terjadi pada saat itu diketahui dengan ditemukannya

[2] Lukmanul Hakim, *Kerangka Kerja Kesiapan Menghadapi Bencana*, Jurnal Dialog Penanggulangan Bencana Vol X No 1 2019, hlm 2

[3] Kominfo Kabupaten Ponorogo, (https://ponorogo.go.id/2017/04/05/sisi-lain-dari-bencana-tanah-longsor-banaran-pulung/, diakses 18 November 2020 jam 21.29)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

rekahan kurang lebih 30 cm di bagian atas bukit yang mencapai 20 meter pada tanggal 31 maret 2017."[4]

Wilayah Pulung selain pernah mengalami bencana tanah longsor, juga memiliki kerentanan terhadap terjadinya bencana gempa bumi. Gempa bumi dengan kekuatan 6 SR pernah mengguncang Kabupaten Pulung pada bulan Februari 2011. Bencana gempa bumi tersebut menyebabkan keresahan yang mencekam bagi seluruh penduduk sekitar bahkan bangunan rumah juga mengalami kerusakan yang cukup parah.

Faktor utama Kecamatan Pulung memiliki kerawanan bencana gempa bumi adalah letak wilayahnya yang masuk pada area patahan pulau Jawa. Terdapat tiga patahan besar yang dimulai dari pantai Selatan hingga pedalaman pulau Jawa yang membentang sepanjang 30-40 km. Patahan utama dikenal dengan sesar Cimandiri yang berada di Jawa Barat, sesar Opak yang berada di Yogyakarta, serta sesar Grindulu yang membelah Kabupaten Pacitan hingga ke Kabupaten Ponorogo. Sesar Grindulu yang membelah Kabupaten Pacitan hingga Kabupaten Ponorogo merupakan resiko dari adanya patahan pada gerak aktif antar lempeng yang terentang dari wilayah Pacitan hingga Ponorogo. Gerak lempeng sesar Grindulu belum dipetakan secara rinci, hal ini memberikan kesadaran masyarakat untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap bencana gempa bumi yang mungkin terjadi pada suatu waktu.[5]

[4] Suprapto, Ratih Nurmasari dan Ainun Rosyida, *Analisis Penyebab Tanah Longsor di Kabupaten Ponorogo (Studi Dusun Tangkil Desa Banaran, Kec.amatan Pulung)*, Jurnal Dialog Penanggulangan bencana Vol. 8 No. 2 Tahun 2017, hlm. 113

[5] Petrus D. Sili, Adi Susilo, Sukir Maryanto, *Penentuan Seismitas dengan Metode Grid Searching (Studi Kasus Gempabumi Pulung, Kabupaten Ponorogo Februari 2011)*, Jurnal Natural, Universitas Brawijaya. No 1 Vol. 2, April 2013, hlm 59-60

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Berdasarkan keadaan di atas, bencana yang pernah melanda Kecamatan Pulung adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kesimpulan Informasi Kebencanaan Kecamatan Pulung

Bencana	Penyebab	Kondisi Masyarakat
Tanah Longsor Pada tahun 2017	- Lereng Gunung yang curam - Peralihan lahan hutan menjadi ladang jahe dan persawahan - Curah hujan yang tinggi - Adanya gerakan tanah di Desa Banaran, Kecamatan Pulung	- Banyaknya korban jiwa yang tertelan tanah longsor terkhusus anak-anak - Kerugian lahir dan batin
Gempa Bumi pada tahun 2011	- Termasuk wilayah yang masuk pada pergerakan sesar Grindulu - Wilayah pegunungan dan perbukitan	- Retaknya pemukiman warga dan pabrik - Getaran gempa yang mengkhawatirkan warga - Kerusakan ringan pada bangunan berpondasi kuat

Kewaspadaan masyarakat Kecamatan Pulung dalam menghadapi bencana tanah longsor dan gempa bumi perlu ditingkatkan, mengingat bencana bisa saja terulang kembali dan menyebabkan kerugian. Kerugian yang ditimbulkan oleh bencana alam tidak hanya berdampak pada kerugian secara materil, dampak non materil atau psikologis manusia perlu sekali untuk diperhatikan. Manusia dalam menghadapi bencana alam yang datang secara tiba-tiba dapat mempengaruhi psikologisnya, keadaan tersebut dapat mengarah pada munculnya stress disebabkan ketidakmampuan manusia menghadapi perubahan lingkungan tersebut.

Menurut *Lazarus* dan *Cohen* terdapat tiga tipologi stressor lingkungan yang dapat mempengaruhi psikologis manusia yaitu, *daily hassles; personal*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

stressor; dan cataclysmic event. *Daily hassles* merupakan stres yang muncul dari kejadian singkat yang sering terjadi di kehidupan manusia. *Daily hassles* merupakan stres yang muncul ketika manusia menghadapi keadaan yang relatif kecil, seperti pergi bekerja, sekolah dan hal-hal kecil lainnya. *Personal stressor* meliputi peristiwa yang memberikan dampak kuat pada seseorang seperti perasaan terancam atau kehilangan sesuatu, seperti contohnya kehilangan pekerjaan, kehilangan orang yang dicintai, dan lain sebagainya. Terakhir *cataclysmic event*, meliputi peristiwa yang memiliki potensi merusak dan bahkan menghancurkan lingkungan secara luas,[6]contoh mudah dari *cataclysmic event* adalah dampak dari bencana alam yang menimpa manusia.

Mengurangi dampak stres yang dialami manusia dalam menghadapi bencana alam, dibutuhkan usaha preventif proaktif dan kesiapsiagaan sebelum terjadinya bencana, serta penanganan ketika dan setelah terjadinya bencana.[7] Salah satu cara terpenting tersebut adalah mengenalkan masyarakat lebih dekat terhadap pentingnya mitigasi bencana. Mitigasi bencana menjadi pengetahuan yang sangat dibutuhkan bagi seluruh masyarakat Indonesia, mengingat banyaknya bencana yang sering terjadi di Negara tercinta ini. Mitigasi bencana merupakan upaya yang dilaksanakan untuk mengurangi resiko terhadap bencana, baik melalui penyadaran, peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana dan pembangunan fisik.[8] Penyuluhan mitigasi bencana lebih

[6] Wanda Fitri, *Nilai Budaya Lokal, Resiliensi, dan Kesiapan Menghadapi bencana Alam*, Jurnal Personifikasi Vol V No 2 November 2014, hlm 124

[7] Ruswandi dkk, *Identifikasi Potensi Bencana Alam dan Upaya Mitigasi yang Paling Sesuai Diterapkan di Pesisir Indramayu dan Ciamis*, Jurnal Geologi dan Riset Pertambangan, UI. No 2 th 2008, hlm 2

[8] Peraturan Pemerintah Indonesia Badan Penanggulangan Bencana, hlm 2

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

baik difokuskan kepada daerah yang memiliki tingkat kerawanan bencana lebih tinggi daripada daerah lainnya. Penyuluhan bisa dilaksanakan melalui kunjungan desa, acara khusus dari pemerintah, atau melalui lembaga pendidikan seperti sekolah.

Menurut salah satu warga di Desa Pulung dalam wawancara menyatakan bahwasannya

> "pengetahuan atau wawasan terkait mitigasi bencana di Desa Pulung masih sangat kurang dan bahkan sangat dibutuhkan. Padahal dengan lokasi yang berada di daerah dataran tinggi, tingkat bencana berupa tanah longsor dan gempa bumi sepertinya sudah menjadi kewaspadaan tersendiri bagi seluruh warga." [9]

Hasil wawancara di atas memberikan kesimpulan bahwa pengetahuan mitigasi bencana masih dirasa sangat kurang dalam penyuluhannya terlebih kepada anak-anak. Pengetahuan dini tentang mitigasi bencana sebenarnya dapat membantu anak untuk mengerti arti dari bencana dan dapat meningkatkan kemawasdirian anak terhadap bencana. Pengetahuan mitigasi bencana juga mampu menyadarkan anak untuk selalu menjaga lingkungannya.

Sekolah dapat menjadi salah satu alternatif cepat dalam mengenalkan wawasan mitigasi bencana. Sekolah dapat memasukkan materi mitigasi bencana kepada mata pelajaran yang berkaitan dengan lingkungan alam, atau kondisi letak wilayah Indonesia. Salah satu mata pelajaran yang dapat diaplikasikan bersama untuk mengenalkan wawasan mitigasi bencana adalah melalui mata pelajaran IPS. Materi IPS yang memuat ilmu humaniora dan sosial yang terintegrasi menjadi satu akan memudahkan penyesuaian materi mitigasi bencana ke dalamnya, terlebih jika penyampaian materi mitigasi

[9] Wawancara dengan Saifut Maryani, Warga Desa Pulung, tanggal 10 November 2020

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

bencana disampaikan guru dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat menunjang ketermudahan guru dalam menyampaikan materi mitigasi bencana secara menyeluruh.

Guru sebagai tenaga pendidik diharuskan memiliki tiga kemampuan. Pertama, kemampuan kognitif, dalam hal ini guru diharuskan memiliki penguasaan dalam bidang materi, metode, media, merencanakan, dan mengembangkan kegiatan pembelajaran. Kedua, kemampuan psikomotorik, dimana guru diharuskan mempunyai kemampuan dan pengetahuan dalam mengimplementasikan ilmu yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, kemampuan afektif, kemampuan ini menurut peneliti sangat penting saat seseorang menjalani profesinya sebagai guru, yaitu memiliki akhlak yang luhur, terjaga perilakunya, sehingga sesuai dengan namanya GURU "*digugu dan ditiru*" oleh peserta didiknya selama proses pelajaran dan sesudah proses pelajaran berlangsung.[10]

Ketiga kemampuan guru di atas, bidang paling terpenting di era sekarang ini adalah bagaimana guru dapat menguasai dan memanfaatkan media sosial, merencanakannya dan mengembangkannya. Guru mampu menciptakan media-media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik. Terciptanya media pembelajaran yang dibuat oleh guru akan menambah kualitas pengajaran dan mempermudah pemahaman siswa.

[10] Muhammad Anwar, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: PrenadaMedia, 2018), hlm 6

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

John Goodland, salah satu Tokoh Pendidikan Amerika Serikat, pernah melaksanakan penelitian yang menghasilkan bahwa

> "peran guru sangat signifikan bagi setiap keberhasilan proses pembelajaran. hasil penelitian itu kemudian dipublikasikan dengan judul "*Behind the Classroom Doors*", didalamnya dijelaskan bahwa ketika guru telah memasuki ruang kelas dan menutup pintu-pintu kelas itu, maka guru menjadi penentu lebih banyak dalam kualitas pembelajaran".[11]

Penelitian di atas membenarkan kembali bahwasannya keberhasilan seorang guru dalam menciptakan kualitas pendidikan yang baik dan pencapaian tujuan belajar ditentukan oleh cara guru menyampaikan ilmu pengetahuannya kepada peserta didik.

Guru dalam penyampaian wawasan mitigasi bencana, dapat menggunakan mengembangkan media pembelajaran berupa komik. Media pembelajaran komik adalah media pembelajaran yang berisi gambar-gambar dalam bentuk cerita dan mengandung makna pelajaran didalamnya. Menurut Daryanto media komik memiliki kelebihan dimana pembaca dapat terlibat secara emosional dalam alur cerita komik yang membuat pembaca berkeinginan untuk membacanya sampai selesai.[12]

Media pembelajaran komik secara tidak langsung dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memotivasinya. Peserta didik juga mendapatkan keuntungan berupa peningkatan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran komik berbasis

[11] *Ibid*., hlm 3
[12] Seprty Rachma, Ike Sylvia, *Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Konflik Sosial di Kelas XI SMAN 1 Payakumbuh*, Jurnal Sikola Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Negeri Padang. No 3 th. Maret 2020, hlm 229

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

multimedia interaktif yang dimuat dalam bentuk aplikasi android untuk mempermudah peserta didik dalam mengakses dan belajar mandiri, khususnya selama masa pembelajaran daring karena pandemi Covid-19.

Hasil belajar memiliki hakikat penting dalam proses pendidikan, dimana output keberhasilan siswa diketahui dari prestasi hasil belajarnya. Hasil belajar diukur dengan melihat bagaimana pola perubahan tingkah laku peserta didik setelah peserta didik mempelajarinya. Pembelajaran yang efektif memudahkan peserta didik mempunyai dasar ketrampilan, kompetensi, dan gagasan masing-masing. Ketrampilan, kompetensi, dan gagasan masing-masing peserta didik merupakan kemampuan-kemampuan yang melekat dan menjadi ciri khas diri peserta didik yang dapat dikonstruksikan dalam kehidupan sehari-harinya.

Dari penjelasan latar belakang di atas peneliti mengambil keputusan untuk mengembangkan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif sebagai upaya peneliti untuk menyalurkan kebermanfaatan lebih dalam penyampaian wawasan mitigasi bencana dan upaya dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Sekolah yang dipilih untuk melaksanakan penelitian ini adalah sekolah yang berada di Kecamatan Pulung, tepatnya di SMPN 1 Pulung Kabupaten Ponorogo. Judul yang sesuai untuk latar belakang skripsi ini adalah **"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPN 1 Pulung Ponorogo"**.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Rumusan Masalah

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tiga rumusan, yaitu:

1. Bagaimanakah perencanaan pengembangan media pembelajaran Komik Mitigasi Bencana berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMPN 1 Pulung?
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran Komik Mitigasi Bencana berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMPN 1 Pulung?
3. Bagaimana hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran media pembelajaran Komik Mitigasi Bencana berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMPN 1 Pulung?

C. Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tiga tujuan, yaitu:

1. Menjelaskan perencanaan pengembangan media pembelajaran media pembelajaran Komik Mitigasi Bencana berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMPN 1 Pulung.
2. Menjelaskan implementasi media pembelajaran Komik Mitigasi Bencana berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMPN 1 Pulung.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Mengetahui hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran media pembelajaran Komik Mitigasi Bencana berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMPN 1 Pulung.

D. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian yang disusun ini, diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa peningkatan kreatifitas guru di SMPN 1 Pulung Ponorogo untuk menciptakan media pembelajaran, khususnya dalam pengembangan pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS), selain manfaat teoritis diharapkan pula manfaat dari pengembangan ini berdampak pada kebermanfaatan secara praktis diantaranya:

1. Bagi Peneliti
    a. Peneliti dapat menjawab beberapa permasalahan yang sedang diteliti.
    b. Menambah pengetahuan baru dan pengalaman baru membaur lingkungan penelitian.
2. Bagi Guru
    a. Memberikan wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran baru yang menarik, inovatif, kreatif, dan efektif.
    b. Menambah media pembelajaran baru sebagai alat untuk melaksanakan proses belajar mengajar.
3. Bagi Siswa
    a. Mempermudah siswa dalam memahami materi mata pelajaran IPS.
    b. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi mata pelajaran IPS.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4. Bagi Lembaga Sekolah

   a. Menambah khazanah baru pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS secara khusus dan mata pelajaran lainya secara umum.

E. Asumsi Pengembangan

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Komik sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan silabus mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Pulung Ponorogo.
2. Pengembangan media pembelajaran Komik dikemas dengan semenarik mungkin untuk mapel IPS pada materi letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya terhadap keadaan alam di Indonesia dengan pokok bahasan kebencanaan dan pentingnya Mitigasi Bencana tanah longsor dan gempa bumi untuk siswa kelas VII SMPN 1 Pulung Ponorogo.
3. Media pembelajaran ini dapat digunakan secara online dan dimiliki oleh siswa secara individual melalui smartphone masing-masing.
4. Dengan media pembelajaran komik multimedia interaktif ini memudahkan pemahaman siswa yang akan berdampak pada proses belajar dan hasil belajar siswa.
5. Dengan media pembelajaran komik siswa dapat belajar tanpa adanya rasa bosan dikarenakan media pembelajaran yang memuat cerita dan video pembelajaran interaktif.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

F. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran Komik hanya terbatas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial saja.
2. Objek pengembangan produk media pembelajaran Komik hanya terbatas pada siswa kelas VII SMPN 1 Pulung Ponorogo.
3. Materi yang dipilih dalam media pembelajaran Komik hanya terbatas pada materi letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya terhadap keadaan alam di Indonesia dengan pokok bahasan tentang kebencanaan dan pentingnya mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi.

G. Spesifikasi Produk

1. Pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran IPS ini berisi gambaran cerita ringkas bersifat edukatif, video dan quiz latihan.
2. Isi materi pada media pembelajaran komik ini diambil dari materi letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya terhadap keadaan alam di Indonesia dengan pokok bahasan kebencanaan dan pentingnya mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi.
3. Media pembelajaran komik mudah di akses dengan menggunakan smartphone masing-masing.
4. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis mandiri dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara daring maupun luring.
5. Media pembelajaran Komik akan menciptakan sistem pembelajaran yang fleksibel, inofatif, kreatif, dan efektif.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

H. Originalitas Penelitian

Terhindarnya peneliti dalam pengulangan kajian penelitian dipaparkanlah orisinalitas penelitian. Pada bagian ini akan dipaparkan persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian sebelumnya sebagai perhitungan relevansi dan bahan acuan telaah peneliti. Berikut adalah beberapa penelitiannya.

Penelitian pertama, ditulis oleh Khusnul Khotimah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Judul yang diangkat dalam penelitian Khusnul Khotimah adalah "Pengembangan Media E Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas Vb SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang". Penelitian ini merupakan penelitian dalam bentuk skripsi dengan metode penelitian R&D dimana peneliti tersebut berkeinginan untuk meneliti bagaimana hasil pengembangan media Komik dalam mata pelajaran IPS untuk anak sekolah SD khususnya pada anak kelas V.

Penelitian kedua, ditulis oleh Aullia Karisma, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Judul penelitian Aullia Karisma adalah "Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Muatan Pembelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang". Penelitian ini adalah penelitian dalam bentuk skripsi yang menggunakan metode penelitian R&D dimana peneliti tersebut berkeinginan untuk mengembangkan produk berupa komik berbasi karakter kepada siswa kelas IV SDN Pudajpayung 02 Semarang.

Penelitian ketiga, ditulis oleh M. Ubaidillah, Jurusan Pendidikan Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. M. Ubaidillah mengangkat penelitian dengan judul

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

"Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VII SMP Kyai Hasyim Trenggilis Surabaya)". Penelitian ini adalah penelitian dalam bentuk skripsi yang menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana peneliti tersebut berkeinginan untuk meneliti efektifitas media komik dalam mata pelajaran fiqih pada siswa SMP kelas VII Kyai Hasyim Trenggilis Surabaya.

Penelitian keempat, ditulis oleh Riska Widyastutiningsih, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah. Judul yang diangakat oleh Riska Widyastutiningsih adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bencana Banjir di SMP Negeri 2 kartasura Kabupaten Sukoharjo". Penelitian ini adalah penelitian dalam bentuk skripsi yang menggunakan metode penelitian R&D dimana peneliti tersebut berkeinginan untuk mengembangkan produk media pembelajaran Komik untuk meningkatkan hasil belajar pada materi bencana banjir di kelas yang dipilih sebagai subjek penelitian.

Penelitian ke lima, ditulis oleh Salahuddin, Vanie Wijaya, dan Sri Wahyuni, yang diterbitkan oleh Prosding Seminar Nasional Pengembangan Teknologi Pertanian Politeknik Negeri. Penelitian yang mereka angkat berjudul "Pengembangan Media Komik sebagai Alternatif Bahan Ajar pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Belajar Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sambas". Penelitian tersebut merupakan jurnal dengan metode R&D dimana peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pembelajaran Komik sebagai bahan ajar pada materi yang dipilih untuk meningkatkan belajar kepada siswa SD Negeri Kabupaten Sambas.

Penelitian ke enam, ditulis oleh Fauzan Alfiani, Tri Kurniawati, Menik Kurnia Siwi, yang diterbitkan oleh Jurnal EcoGen. Judul penelitiannya adalah "Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) di SMP". Penelitian ini adalah penelitian dalam bentuk jurnal yang menggunakan metode R&D dimana peneliti tersebut berkeinginan untuk melaksanakan penelitian dengan membuat media pembelajaran Komik dengan nama webtoon pada mata pelajaran IPS untuk anak SMP.

Tabel 1.2 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nama Peneliti: Khusnul Khotimah Judul: Pengemmbangan Media E Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas Vb SD Negeri Bojong Sleman 01 Semarang Bentuk Penelitian: Skripsi Penerbit: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Tahun Penelitian: 2016	- Membahas terkait bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan Komik - Sama sama menggunakan metode R&D sebagai metode penelitian	- Tempat pengambilan studi kasus - subjek penelitian - materi penelitian dan pengembangan yang berbeda	Dalam penelitian yang peneliti angkat lebih berfokus pada model penelitian R&D dimana peneliti melakukan pengamatan dan pengembangan terhadap media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang akan diteliti dan dikembangkan adalah media Komik dalam mapel IPS siswa kelas VII
2.	Nama Peneliti: Aulia Kharisma Judul: Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Muatan Pembalajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi	- Objek penelitian yang sama yaitu menggkaji media Komik	- Subjek penelitian yang berbeda - Mengarah pada komik yang berbasis	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Indonesia Kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang Bentuk Penelitian: Skripsi Penerbit: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang Tahun Penelitian: 2019	dalam mata pelajaran IPS - Metode penelitian yang sama	karakter - Memiliki objek materi ke ips-an yang berbeda	SMPN 1 Pulung Ponorogo. Penelitian akan mengembangkan media pembelajaran baru dengan Komik guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa VII SMPN 1 Pulung Ponorogo
3.	Nama Peneliti: M. Ubaidillah Judul: Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VII SMP Kyai Hasyim Trenggilis Surabaya) Bentuk Penelitian: Skripsi Penerbit: Jurusan Pendidikan Islam UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun Penelitian: 2017	- Mengguna kan media komik - Membahas hasil belajar pada materi yang ingin diangkat	- Objek penelitian yang berbeda, dimana penelitian yang peneliti angkat adalah siswa kelas VII SMPN 1 Babadan Ponorogo - Subjek penelitian yang mengarah pada materi mapel Fiqih - Mengguna kan metode kuantitatif	
4.	Nama Peneliti: Riska Widyastutiningsih Judul: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bencana Banjir di SMP Negeri 2 kartasura Kabupaten Sukoharjo Bentuk Penelitian: skripsi Penerbit: Fakultas	- Mengguna kan media Komik dalam penelitian - Subjek adalah peserta didik jenjang SMP - Metode penelitian R&D - Membahas	- Konsep pengambilan materi yang akan digunakan sebagai penelitian - Objek penelitian yang berbeda	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun Penelitian: 2018	hasil belajar		
5.	Nama Peneliti: Salahuddin, vanie Wijaya, dan Sriwahyuni Judul: Pengembangan Media Komik sebagai Alternatif Bahan Ajar pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Belajar Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sambas Bentuk Penelitian: Jurnal Penerbit: Prosding Seminar Nasional Pengembangan Teknologi Pertanian Politeknik Negeri Lampung Tahun Penelitian: 2018	- Mengguna kan media pembelajaran Komik - Metode R&D	- Objek penelitian juga berbeda, dalam jurnal ini memilih objek siswa SD dan penelitian yang peneliti angkat adalah siswa SMP	
6.	Nama Peneliti: Fauzan Alfiani, Tri Kurniawati, Menik Kurnia Siwi Judul: Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) di SMP Bentuk Penelitian: Jurnal Penerbit: Jurnal EcoGen Tahun Penelitian: 2018	- Mengguna kan media Komik - Metode R&D - Subjek adalah peserta didik SMP	- Tidak mengkaji hasil belajar - Tempat lokasi penelitian	

I. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri maupun secara

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berkelompok. Media pembelajaran ini terkemas dalam bentuk aplikasi android yang di dalamnya terdapat komik.

2. Komik

   Komik yang digunakan dalam penelitian ini berjenis komik edukasi. Komik terfokus pada materi pra bencana dengan muatan materi mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi. Media pembelajaran komik yang dikembangkan ini, memiliki nilai lebih dalam mempengaruhi keberhasilan siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya daripada video yang tercantum didalamnya.

3. Mitigasi Bencana

   Mitigasi bencana merupakan materi yang tertuang dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini. Materi yang tertuang di dalamnya lebih mengarah pada pengetahuan pra bencana khusus bencana tanah longsor dan gempa bumi. Pemilihan materi disesuakan dengan keadaan lingkungan Kecamatan Pulung yang pernah mengalami bencana tanah longsor dan gempa bumi.

4. Multimedia Interaktif

   Multimedia interaktif yang dimaksud adalah alat komunikasi yang didalamnya memuat audio, teks, grafik, gambar bergerak (video dan animasi) yang digunakan agar menambah kesan menarik pada media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran yang bersifat multimedia interaktif akan memudahkan siswa dalam berinteraksi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

langsung dengan materi yang akan disampaikan. Bentuk multimedia interaktif dalam penelitian ini dikemas dalam bentuk aplikasi android.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perbandingan dari hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Indikator hasil belajar yang dicapai siswa menggunakan media pembelajaran ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan mengubah sikap siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini.

J. Sistematika Pembahasan

1. BAB I: Pada bab ini peneliti akan menjabarkan isi dari bab pendahuluan yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembagan, manfaat pengembagan, asumsi pengembagan, ruang lingkup pengembagan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
2. BAB II: Pada bab ini akan dijabarkan mengenai landasan teori dan kerangka berfikir. Didalamnya berisi penjelasan istilah-istilah yang berhubungan dengan judul penelitian yang diangkat.
3. BAB III: Pada bab 3 menjelaskan bagaimana proses atau metode dalam menuntaskan penelitian ini yang berisi penjelasan tentang jenis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

penelitian, model pengembagan, prosedur pengembagan, uji coba produk.

4. BAB IV: Pada bab 4 akan dijelaskan tentang bagaimana tahapan dalam penelitian dan pengembangan produk yang telah dicanangkan. Pembahasan dalam bab ini terbagi menjadi 3 bagian, yaitu proses pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
5. BAB V: Pada bab 5 akan di jelaskan terkait pembahasan. Pembahasan disini maksudnya adalah pembahasan terkait bab 4 yaitu bagaimana pembahasan dalam proses pengembangan, implementasinya, dan evaluasinya.
6. BAB VI: Pada bab 6 merupakan bagian akhir dari skripsi ini yang berisikan kesimpulan dan saran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Komik

Pendefinisian media pembelajaran berasal dari dua kata, yaitu "media" dan "pembelajaran". Kedua kata tersebut menjadi satu kesatuan dalam bidang pendidikan. Media dalam bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari medium yang diartikan sebagai perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology*/AECT) di Amerika, membatasi pemaknaan dalam media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi.[13] Kata "media" dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang dipakai untuk menghantarkan informasi dari satu sumber kepada penerima.[14]

Pembelajaran adalah pengumpulan dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*).[15] Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*intruction*", dalam dunia pendidikan kalimat ini banyak dipakai di Amerika Serikat. Istilah ini dipengaruhi oleh banyak aliran psikologi

[13] Sutiah, *Pengembangan Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), hlm 24
[14] Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Penerbit Gunung Samudra, 2016), hlm 6
[15] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm 1

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kognitif-wholistik, dimana dalam teori ini peserta didik ditempatkan sebagai sumber dari kegiatan.[16]

Dua pengertian yang berbeda dari "media" dan "pembelajaran" jika dikaitkan, maka media adalah alat komunikasi yang ditujukan untuk menyampaikan, memperantai suatu informasi pembelajaran. Kesimpulannya dalam proses pembelajaran didalamnya terdapat kegiatan memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, dapat berjalan selaras apabila terdapat unsur media didalamnya. Media menjadi keperluan pertama agar tersampaikannya pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran sangat berfariatif, umumnya media ini seperti buku, alat tulis, audio,video dan lain sebagainya.

Pakar pendidikan seperti Oemar Hamalik Danal Syukur, menjabarkan media sebagai teknik yang dipergunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi antara tenaga pendidikan dan murid dalam pembelajaran di sekolah dan keseluruhan proses pendidikan.[17] Gerlach dan Ely juga mendefinisikan media dalam garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap, jadi media pembelajaran adalah alat yang secara spesifik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang memiliki komponen dan mengandung materi instruksional di lingkungan

[16] Muhammad Fathurrahman, *Belajar dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori pmebelajaran*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), hlm 34
[17] Sutiah, *op.cit*., hlm 25

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

siswa yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.[18] Kesimpulannya media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam dunia pendidikan sebagai salah satu sarana untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan yang tertuang dalam UUD 1945 berbunyi "mencerdaskan kehidupan bangsa".

Levie dan *Lentz* menyatakan bahwasannya terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media pembelajaran visual atau yang dapat dilihat oleh panca indra mata, yaitu fungsi atensi (meningkatkan kemenarikan dan mengarahkan perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi), fungsi afektif (tingkat kenikmatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung), fungsi kognitif (mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang berada terkandung dalam gambar), dan fungsi kompensatoris (bantuan siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali).[19]

Beberapa fungsi yang dimiliki oleh media pembelajaran, jika ditingkatkan akan mempermudah guru dalam menyampaikan isi dari tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah melalui pengembangan media pembelajaran komik. Media pembelajaran komik menawarkan media pembelajaran yang tidak hanya tulisan, tetapi juga disertai gambar yang menarik. Media pembelajaran seperti komik dapat masuk sebagai kategori media pembelajaran yang sudah berbasis visual. Komik juga disinyalir

[18] Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*, (Sukabumi: CV. Jejak, 2020), hlm 15

[19] Cecep Kustandi, dan Daddy Daemawan, *Pengembangan Media Pemblajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm 16

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

memiliki kemampuan yang dapat menghantarkan kemudahan dalam pemahaman, ini disebabkan media pembelajaran berbasis komik mengangkat isi suatu keadaan yang biasa terjadi di sekitar lingkungan peserta didik.

Menurut Daryanto komik pada awalnya bukan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.[20] Karena kelekatan komik yang dibuat sebagai media menghibur dan menyenangkan, lambat laun komik dijadikan sebagai media dalam penyaluran ilmu dalam pendidikan. Perkembangan komik pada ranah pendidikan memberikan tanda bahwa komik mulai menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada agar tetap eksis di khalayak umum.

Menurut Waluyanto komik jika digunakan sebagai media pembelajaran menjadikan komik sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dalam konteks ini pembelajaran menunjukkan pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar komik.[21] Herbst dalam Marianthi, Boloudakis, dan Retalis menyatakan bahwa komik telah diciptakan oleh guru didalam ruang kelas pendidikan sebagai upaya untuk menyediakan sistem simbol untuk representasi yang dapat disesuaikan dengan praktik praktis yang aktif. Komik memiliki keunggulan dalam bidang pendidikan. Gane menyatakan bahwa keunggulan komik adalah dapat meningkatkan daya tarik alami manusia terhadap gambar, memotivasi,

[20] Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hlm 127
[21] Ambaryani, dan Gamaliel S, *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*, Jurnal Peniddikan Surya Edukasi, Vol III No 1 Juni 2017, hlm 20

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kemudian komik dapat mempertahankan dan menangkap pembelajaran menjadi berbunga-bunga.[22]

Kesimpulannya bahwa komik sebagai media pembelajaran sangat banyak membantu dalam berjalannya proses pengajaran. Media pembelajaran komik juga mengatasi beberapa permasalahan selama proses pengajaran. Permasalahan yang biasanya muncul dalam proses pembelajaran seperti menurunnya motivasi belajar, minimnya tingkat keinginan membaca peserta didik, tingkat konsentrasi peserta didik yang terpecah dan lain sebagainya. Hadirnya komik sebagai media pembelajaran memberikan kebermanfaatan baru dalam dunia pendidikan seperti meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Meningkatnya motivasi belajar peserta berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik dan prestasi peserta didik pula.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan bagian dari teknologi informasi yang tidak dapat dihindari penggunaannya. Zaman yang kian berubah mendorong munculnya berbagai kemudahan yang dihasilkan dari cipta karsa manusia. Salah satunya adalah makin maraknya perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi saat ini mendorong terjadinya perubahan dalam setiap aspek kehidupan. Ranah pendidikan memiliki intensitas tinggi dalam menerima kemajuan dari adanya perkembangan teknologi informasi, sebab seperti yang kita sadari bahwasannya pendidikan tidak pernah bisa terlepas dari adanya informasi.

[22] Meithy Intan, dan Inggit Trio, *Media Komik untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol VII No 2 Desember 2018, hlm 125

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Multimedia merupakan salah satu teknologi informasi. Multimedia berasal dari dua kata yaitu "*multi*" dan "*media*", jika dijabarkan multi memiliki arti lebih dari satu atau banyak dan media adalah bentuk jamak dari medium, dimana medium diartikan sebagai sarana, alat atau wadah. Multimedia jika dijabarkan merupakan teknologi transmisi data dan manipulasi berbagai bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, musik, angka, video, atau tulisan-tulisan.[23]

Suyanto menjelaskan bahwa multimedia merupakan pemanfaatan teknologi komputer untuk membuat dan menggabungkan gambar bergerak (video dan animasi), teks, grafik, audio, dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berkreasi, berinteraksi, dan berkomunikasi.[24] Kesimpulannya multimedia merupakan sarana berupa alat teknologi modern seperti komputer yang didalamnya terdiri dari penggabungan alat informasi seperti teks, video, suara, gambar, grafik yang digunakan untuk mempermudah pemahaman seseorang atau untuk menyampaikan informasi tertentu.

Pemahaman lebih lanjut tentang sifat multimedia yang tergabung dari beberapa alat informasi memberikan dampak interaktif kepada pembacanya. Sifat interaktif adalah sifat dimana terdapat komunikasi dua arah, misalnya teknologi multimedia komputer dengan si pembaca. Komunikasi yang terjalin dua arah ini terbilang aktif, saling melakukan aksi, memiliki unsur timbal balik dan saling berhubungan satu sama lain. Jadi, multimedia yang

[23] Darma Jarot, dan Shenia Ananda, *Apa Itu Multimedia*, (Jakarta: Mediakita, 2009), hlm 1
[24] Inung Diah, dan Sekreningsih Nita, *op.cit.*,hlm 70

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

didalamnya terdapat komunikasi dua arah biasa dikenal dengan multimedia interaktif.

Perkembangan multimedia interaktif dalam ranah pendidikan akhir-akhir ini sangat pesat. Manfaat dari multimedia interaktif sangatlah banyak, seperti penyaluran informasi, terutama informasi ilmu pengetahuan menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan multimedia interaktif dalam penyampaian materi pembelajarannya. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran akan memberikan dampak positif dua arah, baik itu guru maupun murid. Jika demikian kebermanfaatan dalam pembelajaran akan semakin bertambah

Newby menjabarkan terkait keuntungan yang didapat apabila multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu[25]:

1) Memberikan pembelajaran dengan menyimpan informasi yang baik.
2) Desain pembelajaran yang ditujukan bagi siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda.
3) Langsung ditujukan bagi domain pembelajaran efektif tertentu.
4) Menghadirkan pembelajaran yang realistis.
5) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
6) Kegiatan pembelajaran lebih bersifat individual.
7) Memiliki konsistensi materi yang diberikan, dan
8) Peserta didik mempunyai pengendalian terhadap kecepatan belajar setiap individu.

[25] Nopriyanti, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK*, Jurnal Pendidikan Vokasii, Vol V No 2 Juni 2015, hlm 224

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Media pembelajaran multimedia interaktif menjadi sangat dibutuhkan akhir-akhir ini dalam penyampaian ilmu pengetahuan di sekolah. Manfaat yang begitu besar dalam penggunaannya memberikan kebermanfaatan yang lebih efektif. Keefektifan media pembelajaran terlihat dari ringkasnya penyampaian materi, memudahkan pemahaman, langsung menuju praktek dan lain sebagainya. Kebermanfaatan media pembelajaran akan mengantarkan pada tujuan akhir dalam proses pembelajaran, yaitu keberhasilan dalam pencapaian hasil belajar yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

3. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar bukanlah istilah baru lagi dalam bidang pendidikan. Pembahasan terkait hasil belajar sudah banyak digandrungi oleh banyak pakar. Dalam memaknai hasil belajar dengan baik, diperlukan pemahaman bertahap terlebih dahulu, yaitu dari makna belajar.

Belajar adalah proses usaha seseorang yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi sendiri dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi tidak hanya dari segi bertambahnya ilmu pengetahuan, tetapi juga pada segi kecakapan, ketrampilan, sikap, perilaku, harga diri, minat, dan penyesuaian diri.[26]

Menurut Oemar Hamalik mendefinisikan belajar sebagai cara memperteguh atau memodifikasi kelakuan melalui pengalaman atau

[26] Zainul Rosyid. Dkk. *Prestasi Belajar*, (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2019) hlm 5

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

"*learning is defined as the modivication or strengthening of behavior through experiencing*".[27] R. Gagne mengartikan belajar sebagai proses suatu organisme atau manusia dalam mengubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Bagi Gagne, belajar merupakan proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.[28]

Agama islam sendiri menjelaskan bahwa belajar sudah menjadi kewajiban yang mutlak dikerjakan oleh semua umatnya bahkan dianjurkan oleh seluruh manusia tanpa memandang agama. Perintah belajar tertuang dalam ayat Al Quran yang sangat familiar di bawah ini, yang berbunyi:

اِقْرَأْبِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ(٢) إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ(٣) الَّذِي

عَلَّمَ بِالْقَلَمِ(٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَالَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan Yang Menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmu Lah Yang Maha Pemurah (3) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam (4) Mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5). (Al-Qur'an, Al-Alaq [96] 1-5)[29]

Surat Al-Alaq diatas menjelaskan bahwa perintah belajar menjadi hal yang penting. Kalimat اقْرَأْ yang memiliki arti "bacalah" memberikan perintah bagi manusia untuk belajar ilmu dengan cara membaca. Membaca buku, situasi, dan seluruh yang ada disekitarnya. Selain itu belajar menjadi

[27] Oemar Hamalik, *Proses belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm 27
[28] Ahmad Susanto, *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm 1
[29] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung: Syagma, 2009) hlm 479

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

penting, sebab belajar merupakan pencerah manusia dalam menentukan mana yang baik dan mana yang buruk dalam mengambil sikap.

Kesimpulannya dalam artian belajar yang mengarah pada perubahan manusia menandakan bahwa dalam belajar terdapat adanya pencapaian suatu target berupa hasil. Maka dari itu istilah hasil dan belajar tidak dapat dipisahkan. Dua kalimat ini bisa dikatakan sebagai satu kesatuan yang memiliki tujuan yang sama, ke arah yang sama dalam bidang pendidikan, dikarenakan belajar adalah proses untuk memperoleh hasil yang diinginkan.

Pengertian hasil belajar telah didefinisikan oleh banyak pakar pendidikan. Skinner menjelaskan bahwasannya hasil belajar merupakan ketrampilan dan kebiasaan, seperti ketrampilan di bidang seni, kreativitas, bakat, perbedaan individu dalam belajar. Srijanti menyatakan bahwasannya hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang menjadi milik kita setelah proses belajar berlangsung.[30] Hamalik juga menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diamati dan diukur dari segi pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai adanya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik.[31]

Pencapaian hasil belajar yang sempurna harus didasari oleh pencapaian kriteria indikatornya. Menurut Benjamin S. Bloom indikator pencapaian hasil belajar menurut *taxsonomy of education objectives* miliknya, membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu adanya pengembangan ranah

[30] Ida Ayu P, *Penerapan Metode pembelajaran Diskusi dan Resitasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tumbu Karangasem*, Jurnal Penjaminan Mutu Lembaga Penjaminan Mutu Institut Hindu Dharma Negeri Denspasar, Vol IV No 1 Februari 2018, hlm 61

[31] Omar Hamalik, *Op.,cit*, hlm. 30

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kognitif, afektif, dan psikomotor.[32] Ranah kognitif berkaitan dengan pengembangan pengetahuan siswa, ranah afektif berkaitan dengan pengembangan sikap siswa, sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan perkembangan ketrampilan siswa. Proses keberhasilan dalam pencapaian hasil belajar dapat diketahui dari daya serap siswa terhadap pembelajaran dan perubahan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pencapaian untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan diperlukan usaha keras dari guru, dimana guru harus menciptakan sebuah sistem pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak didiknya. Peserta didik yang mudah dalam pemahaman selama proses pembelajaran akan membantu meningkatkan hasil dan prestasi belajar peserta didik. Selain itu untuk lebih mempermudah guru untuk mencapai keberhasilan belajar peserta didik, guru dapat mengumpulkan hasil-hasil belajar peserta didik sebelumnya dan mengetahui apa saja kelemahan setiap peserta didiknya, dengan begitu guru dapat menciptakan dan mengembangkan program pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Penjelasan di atas juga berlaku pada guru IPS. Sumaatmadja menyatakan mata pelajaran IPS merupakan mata kuliah atau mata pelajaran yang mengajarkan kehidupan sosial dan humaniora. Kajian-kajian IPS memiliki berbagai macam pendekatan-pendekatan interdisipliner yang sangat luas dan berkaitan dengan kehidupan sosial manusia.[33]

[32] Burhan Nurgianto, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPFE, 1988), hlm. 42
[33] Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS di SD/MI*, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016), hlm 6

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Secara konseptual IPS erat hubungannya dengan studi sosial dan ilmu sosial. IPS dalam dokumen kurikulum merupakan sebuah nama mata pelajaran yang mengacu pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.[34]

Guru perlu berupaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai, agar materi dalam mata pelajaran IPS tersampaikan seutuhnya. Mata pelajaran IPS terkadang menjadi mata pelajaran yang membosankan, disebabkan cara penyampaian guru yang terbilang masih sederhana, yaitu hanya mengandalkan buku, proyektor, LCD dan metode pembelajaran yang seringkali hanya terpaku pada satu metode, yaitu metode ceramah. Keadaan pembelajaran yang tidak berubah dan tidak mengikuti perkembangan zaman akan memperosotkan sistem pendidikan.

Penggunaan metode yang monoton akan membuat peserta didik jenuh dan merasa biasa dengan cara penyampaian guru. Keadaan yang seperti ini dapat mengurangi motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar yang terganggu atau menurun dapat mempengaruhi berbagai hal salah satunya adalah hasil belajar dan prestasi belajar. Hasil belajar yang kurang menunjukkan pengamalan pada diri peserta didik tidak terpenuhi secara keseluruhan, akibatnya implementasi dalam lingkungannya juga kurang.

[34] *Ibid.*, hlm 3

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dampak ini dapat memunculkan sikap-sikap yang tidak diinginkan salah satunya sikap antisosial.

4. Mitigasi Bencana

Peraturan pemerintah Republik Indonesia Pasal 1 No 21 Tahun 2008 Tentang Penyelenggaraan Penanggulangan Bencana menjabarkan pengertian dari mitigasi bencana. Mitigasi bencana adalah serangkaian upaya yang dilaksanakan untuk mengurangi resiko terhadap bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana.[35]

Wawasan terkait mitigasi bencana sebenarnya harus dipahami betul oleh seluruh masyarakat, khususnya bagi masyarakat yang meninggali kawasan mudah terjadi bencana. Pengenalan wawasan terkait mitigasi bencana sebisa mungkin dikenalkan pada anak-anak agar meningkatkan kewaspadaan mereka terhadap bencana yang mungkin saja terjadi. Anak-anak yang dikenalkan tentang wawasan mitigasi bencana sedini mungkin akan meningkatkan kepedulian anak-anak terhadap lingkungannya.

Islam juga mengenalkan pentingnya untuk menjaga lingkungan, sebab dengan lingkunganlah manusia dan seluruh makhluk hidup mampu mempertahankan hidupnya. Peringatan ini tertuang dalam Surat QS. Al-A'raf yat 56 yang berbunyi:

[35] Peraturan Pemerintah Indonesia Badan Penagnggulan Bencana, hlm 2

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وَلَا تُفْسِدُوا۟ فِى ٱلْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَٰحِهَا وَٱدْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا ۚ إِنَّ رَحْمَتَ ٱللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ ٱلْمُحْسِنِينَ

Artinya: Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah Allah memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik (Al-Qur'an Al-A'raf [7] 56).[36]

Ayat di atas sudah memberikan kejelasan pentingnya menjaga lingkungan dan dilarang keras untuk melakukan kerusakan. Hari ini kerusakan yang disebabkan oleh manusia terhadap alam sudahlah banyak dan dampak yang ditimbulkan pun sudah semakin mengkhawatirkan bagi kesejahteraan masyarakat. Maraknya bencana banjir, tanah longsor, gempa bumi, kebakaran hutan pada dasarnya disebabkan ekosistem alam yang sudah tidak lagi stabil disebabkan eksploitasi manusia terhadap alam yang berlebih tanpa memperhitungkan kerugian terhadap lingkungan sekitar dan dampak negative kedepannya. Padahal semakin baik keadaan lingkungan semakin baik pula keadaan alam bagi keberlangsungan hidup manusia dan makhluk lainnya.

Wawasan mitigasi bencana sangatlah penting dimasukkan dalam kurikulum pembelajaran di sekolah. Wawasan mitigasi bencana tidak hanya mempelajari bagaimana cara untuk menghindari bencana, namun juga mengajarkan arti penting menjaga lingkungan di sekitarnya agar dapat meminimalisir terjadi bencana alam yang merugikan sekian banyak

[36] Departemen Agama RI, *op.cit.*, hlm 125

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

orang. Implementasi didalam lingkup sekolah dalam mengenalkan wawasan mitigasi bencana sangatlah bagus dan sesuai, meningkat intensitas pembelajaran anak juga banyak dilakukan didalam kelas.

5. Letak Wilayah Indonesia dan Pengaruhnya Bagi Keadaan Alam Indonesia

Lahir dan tinggal di wilayah Indonesia merupakan suatu kebanggan. Indonesia merupakan Negara kepulauan yang terbesar di dunia. Penyematan nama Negara kepulauan kepada Indonesia dipengaruhi oleh banyaknya pulau-pulau yang membentang dari Sabang sampai Merauke. Laman Good News Indonesia menjelaskan bahwasanya Negara Indonesia memiliki jumlah pulau yang tercatat sebanyak 16.056 pulau.

Pencatatan resmi jumlah pulau yang dimiliki Indonesia didasari pada pertemuan forum *United Nations Conferencess on the Standardization on Geographical Name* (UNCSGN) dan *United Nations Group of Experts on Geographical Names* (UNGEGN) yang diselenggarakan pada tanggal 7-18 Agustus 2017 di New York, Amerika Serikat.[37] Kepastian Pengukuhan Indonesia sebagai Negara kepulauan juga didasarkan pada Pasal 25A Undang-Undang Dasar Negara Republik indonesia Tahun 1945 yang berbunyi "Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah sebuah Negara

[37] Akhyari Hananto, *Dikukuhkannya di New York Agustus ini, Inilah Jumalh Resmi Pulau di Indonesia*, (https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/08/19/dikukuhkan-di-new-york%20-agustus-ini-inilah-jumlah-resmi-pulau-di-indonesia, diakses 17 Novemver 2020 jam 12.42)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kepualauan yang berciri nusantara dengan wilayah yang batas-batas dan hak-haknya dditetapkan dengan undang-undang".[38]

Indonesia sebagai Negara kepulauan yang dibanggakan, ternyata letak wilayah Negara Indonesia memiliki kerentanan bencana yang cukup tinggi. Kerentanan bencana yang ada di Indonesia terdiri dari tiga aspek sekaligus, meliputi aspek geologis, klimatologis dan sosial demografi. Segi geologis, kepulauan Indonesia termasuk wilayah yang masuk pada area *Pacific Ring of Fire* atau biasa dikenal dengan cincin api pasifik. Wilayah cincin api ini berbentuk melekung dari Pulau Sumatra, Jawa, Nusa Tenggara, hingga Sulawesi Utara. Selain itu, wilayah Indonesia juga terletak pada pertemuan lempeng tektonik dunia yang dipengaruhi oleh tiga gerakan, yaitu gerakan gerakan sirkum Australia, gerakan sistem pinggiran Asia Timur dan sistem Sunda di bagian barat.[39] Keadaan letak wilayah Indonesia yang sedemikian rupa menyebabkan Indonesia kerap kali mengalami bencana seperti gunung meletus, gempa bumi dan stunami.

Indonesia jika dilihat dari aspek klimatologis masuk pada Negara yang beriklim tropis dengan dua musim, yaitu musim panas dan musim hujan. Dua musim ini dicirikan dengan adanya perubahan cuaca dan suhu serta arah angin yang cukup ekstrim. Kondisi perubahan cuaca, suhu dan arah angin yang sedemikian rupa menyebabkan munculnya beberapa keadaan buruk di wilayah Indonesia yang berdampak bagi penduduknya. Bencana ini

[38] Tahegga P, radian Salman, dan Sukardi, *Derivasi Konsep Negara Kepulauan dalam Undang-Undang negara Republik Indonesia Tahun 1945*, Jurnal Bina Hukum Lingkungan Vol IV No 2 April 2020, hlm 217
[39] Muzayin Nazaruddin, *op.cit.,* hlm 79

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

disebut dengan bencana hidrometeorologi. Bencana hidrometeorologi merupakan kumpulan bencana seperti kebakaran hutan, kekeringan banjir, dan tanah longsor.[40]

Aspek selanjutnya adalah sosial demografi. Sosial demografi di Indonesia yang memiliki berbagai kebudayaan dan keberagaman nyatanya tidak hanya sebagai kebanggaan Indonesia, tetapi dapat menjadi sebuah bencana apabila tidak ada pengelolaan budaya dengan baik. Pengelolaan budaya yang tidak baik akan berdampak pada timbulnya bencana sosial[41], seperti misalnya kerusuhan antara dua agama berbeda seperti islam dan Kristen yang kerap kali terjadi.

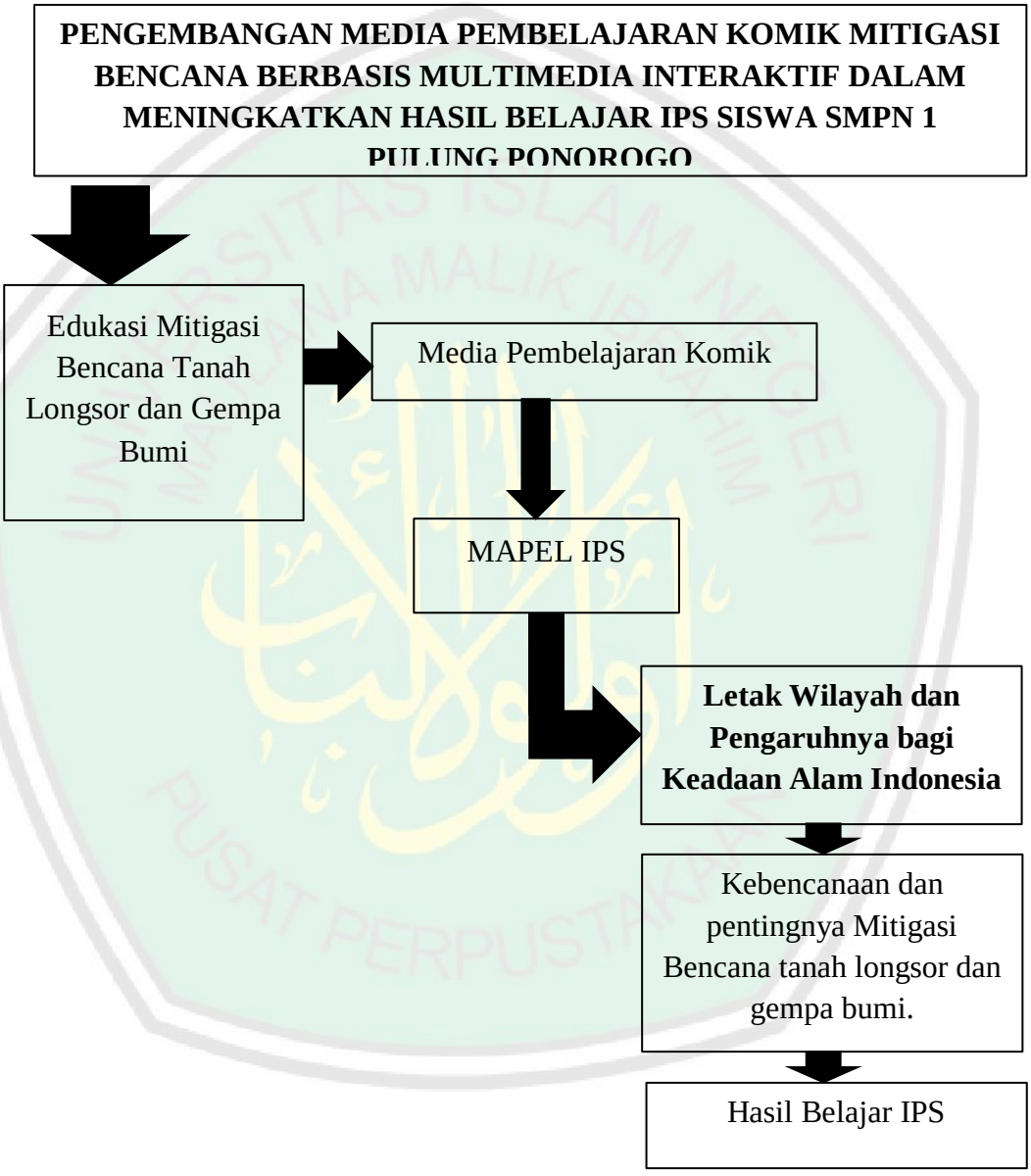
Memahami kajian wilayah Indonesia di atas, memberikan wawasan baru bagi masyarakatnya untuk selalu bersiap diri dalam menghadapi arus bencana yang tidak bisa ditebak kapan akan terjadi. Pengenalan tentang mitigasi bencana sangat dibutuhkan bagi seluruh rakyat Indonesia, khususnya bagi anak bangsa kita. Pendidikan mitigasi bencana yang terencana sejak dini akan mempersiapkan anak bangsa kita lebih mawas diri terhadap segala hal yang terjadi di lingkungannya, tidak hanya itu kepedulian terhadap lingkungan sendiri juga semakin meningkat kepada anak bangsa kita.

[40] Lukmanul Hakim, *op.cit.*, hlm 2
[41] Muzayin Nazaruddin, *op.cit.*, hlm 79

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Hipotesis

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas ekperimen yang menggunakan aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media power point dan diskusi biasa.

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas ekperimen yang menggunakan aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media power point dan diskusi biasa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

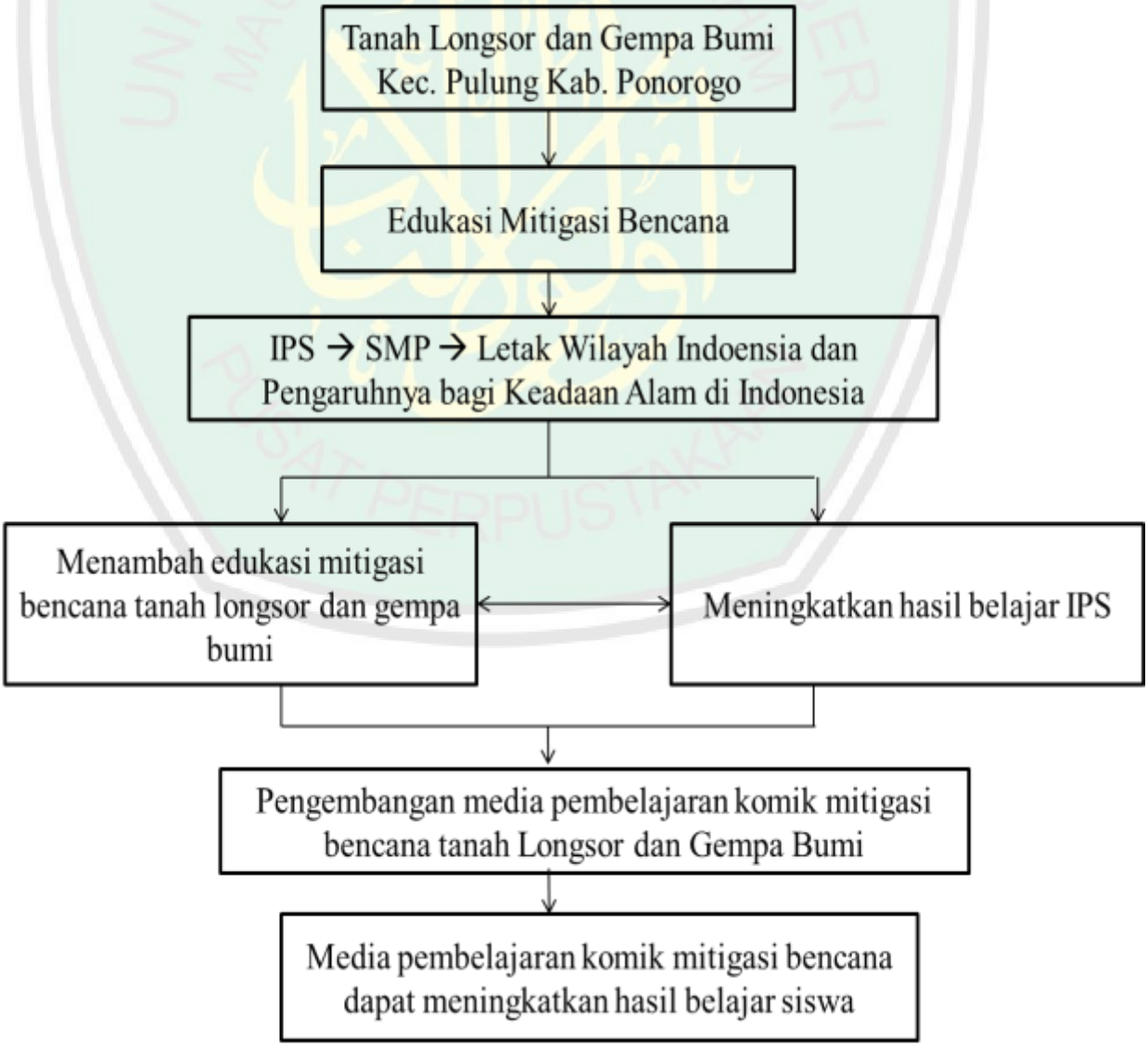
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah hasil amatan dan pengukuran dari hubungan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya melalui penelitian yang akan diteliti. Skema dari kerangka konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 Kerangka Konsep



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research & Development* (R&D). Penelitian *Research & Development* (R&D) dalam bahasa Indonesia biasa dikenal dengan singkatan penelitian pengembangan. Penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Produk yang dihasilkan haruslah bersifat analisis menyesuaikan kebutuhan masyarakat luas. Produk yang sudah dikembangkan memerlukan penelitian untuk diuji keefektifitasan sebelum disebarkan kepada khalayak umum, jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.[42] Tahapan itulah yang hharus diikuti peneliti dalam pengembangan produk yang telah akan dibuat. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMPN 1 Pulung.

C. Model Pengembangan

Peneliti memilih menggunakan model pengembangan yang diciptakan oleh *Brog and Gall* sebagai upaya untuk melengkapi proses penelitian dengan metode R&D. Peneliti memilih metode ini disebabkan langkah-langkah

[42] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm 297

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

penelitian pengembangan yang ada didalam setiap tahapannya terdapat proses pengambilan data empiris, analisis data dan pelaporannya.[43]

Model ini merupakan salah satu model yang paling terkenal sebagai model perancangan produk yang sistematis, disertai tahap uji coba, dan revisi untuk menyempurnakan pengembangan produk. Model ini memiliki 10 langkah dalam pengembangannya.[44] Prosedur pengembangannya sesuai dengan acuan metode Borg and Gall sebagai berikut[45]:

1. Pengumpulan data melalui analisis kebutuhan
2. Merencanakan penelitian
3. Pengembangan draf produk awal
4. Uji coba lapangan awal
5. Revisi hasil uji coba
6. Uji lapangan produk utama
7. Revisi produk
8. Uji coba lapangan skala luas
9. Revisi produk final
10. Penyebaran dan Implementasi produk akhir

Penyerdehanaan dan pembatasan peneliti laksanakan dalam mengembangkan produk media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif ini. Penyerderhanaan dan pembatasan

[43] Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan di Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 163
[44] Winarti Agustina, *Media Pembelajara Jumping Frog*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), hlm 23
[45] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm 228-230

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dilakasnakan disebabkan lingkup penelitian yang hanya dikhususkan untuk Kelas VII SMPN 1 Pulung dan materi yang hanya terkhususkan untuk siswa yang meninggali kawasan Pulung. Terdapat tiga langkah dalam model pengembanggan Borg and Gall yang tidak peneliti ambil. Prosedur pengembangannya adalah sebagai berikut:

Gambar 3.2: Alur Prosedur Penelitian

D. Prosedur pengembangan

Memperjelas jalannya metode pengembangan diatas, peneliti akan menjabarkan bagaimana prosedur pengembangan yang akan dijalankan peneliti sesuai dengan acuan metode Borg and Gall.

1. Pengumpulan data melalui analisis kebutuhan
    a. Melaksanakan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan memilih sekolah.
    b. Melaksanakan tinjauan terhadap komponen KD dan silabus untuk menentukan materi yang akan dikembangkan. Peneliti dalam penelitian ini memilih materi letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya terhadap keadaan alam di Indonesia yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mengkhususkan pada pembahasan materi kebencanaan dan pentingnya mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi. Materi ini dipilih karena adanya kesesuaian daerah lingkungan sekolah dengan isi materi yang diajarkan di kelas.

c. Menganalisis hasil belajar siswa dalam memahami materi letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya terhadap keadaan alam di Indonesia. Peneliti pada kegiatan ini melaksanakan wawancara kepada guru kelas, mengamati bahan ajar yang digunakan guru dalam mengajar, serta mengamati model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS.
d. Membaca buku-buku baru sebagai upaya pengolahan materi dan pengembangan media pembelajaran serta menyesuaikannya dengan hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan.

2. Merencanakan penelitian
   a. Menyiapkan materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran komik.
   b. Merumuskan indikator yang akan dicapai sesuai dengan KD yang telah ditentukan.
   c. Menyiapkan gambaran dasar cerita komik sesuai dengan materi yang akan dikembangkan.
   d. Menyiapkan gambaran isi media pembelajaran komik, seperti materi kaver depan, profil, isi cerita komik, video pembelajaran yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sesuai, rangkuman singkat, dan kuis latihan yang dapat dikerjakan secara individu.

3. Pengembangan draf produk awal
   a. Memulai tahap perancangan media pemebelajaran komik sesuai rancangan gambaran.
   b. Materi yang diangkat di upgrade sesuai dengan kebutuhan zaman dan lingkungan.
   c. Menginstal beberapa aplikasi pendukung untuk mendukung terbentuknya media pembelajaran komik yang bersifat multimedia interaktif.
   d. Mendesain tampilan media pembelajaran komik agar terlihat menarik.
   e. Menyiapkan fitur quiz latihan sebagai alat evaluasi setelah membaca media pembelajaran komik ini.
   f. Hasil pekerjaan disimpan dalam bentuk pdf atau foto.
4. Uji coba lapangan awal

   Peneliti pada tahap uji coba lapangan melakukan validasi produk. Menurut Sugiyono validasi produk adalah proses untuk menilai secara rasional bukan sesuai fakta lapangan. Validasi produk biasanya dikerjakan oleh beberapa ahli penilai yang berpengalaman dalam bidang tertentu.[46] Kriteria ahli penilai untuk media pembelajaran yang

[46] Sugiyono, *op.cit.*, hlm 302

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dikembangkan ini terdiri dari tiga, yaitu ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran IPS. Ketiga ahli tersebut biasa dikenal dengan validator.

Validator ahli media dan materi berasal dari dosen yang menguasai di bidangnya dan untuk menambah nilai efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti juga memilih guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Pulung Ponorogo sebagai validator terhadap media pembelajaran yang dibuat. Hasil dari validator digunakan sebagai orientasi perbaikan.

Pada uji coba lapangan awal ini diperlukan juga penilaian langsung dari beberapa siswa. sebelum melangkah pada responden uji lapangan produk utama, peneliti perlu mengadakan uji coba lapangan awal produk kepada 10 peserta didik sebagai responden dalam uji coba awal. 10 responden yang mengikuti diharapkan untuk mengisi angket dan menuliskan saran dan komentarnya sebagai bahan evaluasi untuk peneliti memperbaiki produk kedepannya.

5. Revisi hasil uji coba lapangan awal

Revisi peneliti di laksanakan setelah adanya penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Pulung, serta angket respon peserta didik dalam uji coba produk awal. Revisi diperlukan agar produk yang akan diberikan pada responden uji lapangan produk utama benar-benar sesuai dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Revisi menjadi hal yang sangat penting untuk memperbaiki kesalahan dalam pengembangan produk.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

6. Uji lapangan produk utama

Uji lapangan produk utama adalah uji coba pada responden utama yaitu siswa kelas VII SMP 1 Pulung Ponorogo. Peneliti dalam uji lapangan produk utama memilih dua kelas sebagai responden penelitian. Satu kelas untuk menjadi kelompok eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas yang peneliti gunakan sebagai praktik uji coba media pembelajaran komik ini, sedangkan kelompok kontrol adalah kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran komik.

Hasil dari kedua kelas tersebut, peneliti akan membandingkan bagaimana hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hasil perbandingan menggunakan soal pre test dan pos test. Hasil data yang diperoleh di olah kembali pada uji indepensen sampel t test.

Uji lapangan utama menjadi uji terakhir dalam penelitian dan pengembangan ini. Jika nilai hasil perbandingan antara kedua kelas menunjukkan perbedaan, maka media pembelajaran dinyatakan sudah berhasil dan layak untuk digunakan seterusnya. Produk yang telah diujikan pada responden uji lapangan utama masih ada evaluasi atau belum mendapatkan hasil yang belum maksimal maka peneliti akan melaksanakan revisi akhir sebagai perbaikan yang lebih baik.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

7. Revisi produk akhir

Revisi produk akhir akan dilaksanakan apabila hasil dari uji coba lapangan belum mencapai nilai maksimal keberhasilan, namun sebaliknya apabila pada uji lapangan utama mendapatkan nilai yang sudah baik maka peneliti mengakhiri penelitian dan mengesahkan bahwa produk uji lapangan sebagai produk terakhir yang dapat digunakan selanjutnya pada materi yang sama.

E. Uji Coba

1. Desain Uji coba

Dalam penelitian ini desain uji coba adalah sebagai berikut:

a. Uji validasi ahli yang melewati validasi ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Pulung.

b. Uji coba awal lapangan awal. Pada uji coba ini peneliti mengambil 10 responden peserta didik kelas VII SMP 1 Pulung Ponorogo secara acak sebagai tahap awal uji coba produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media.

c. Uji lapangan produk utama diujikan kepada siswa kelas VII SMP N 1 Pulung dengan menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas ini digunakan untuk mengukur perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran dan yang tidak menggunakan media pembelajaran.

d. Uji lapangan produk utama merupakan uji terakhir dalam uji coba ini. Hasil yang didapat pada uji lapangan utama dapat digunakan sebagai alat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pengambilan keputusan. Keputusan yang dimaksud peneliti adalah apabila hasil dari uji lapangan utama produk baik maka peneliti menyatakan bahwa produk layak untuk digunakan seterusnya dan apabila hasil dari uji lapangan utama produk belum baik maka diperlukan revisi akhir sebagai perbaikan akhir. Produk dinyatakan sebagai produk layak untuk digunakan seterusnya.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian merupakan responden yang akan diambil peneliti, dalam penelitian ini subjek uji cobanya adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi dan Ahli Media

Ahli materi berasal dari dosen yang ahli dalam bidang keguruan dan materi yang akan dikembangkan. Selain dosen ahli materi juga berasal dari guru pengampu mata pelajaran IPS di sekolah tempat penelitian berlangsung.

Ahli media sendiri merupakan seseorang yang berkompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan berkompeten dalam bidang teknologi. Kualifikasi ahli dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1: Kriteria Ahli Validator

Ahli Materi	Ahli Media
1) Memiliki kompetensi dalam materi IPS 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan 3) Ahli materi bersedia untuk membimbing dan menjadi	1) Memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran 2) Ahli media bersedia untuk membimbing dan menjadi pengevaluasi produk yang akan dikembangkan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pengevaluasi produk yang akan dikembangkan	

b. Guru bidang studi

Guru bidang studi merupakan salah satu validator ahli dalam bidang materi. Selain sebagai validator guru bidang studi juga berhak memberikan evaluasi terkait media pembelajaran komik yang diujikan.

Kualifikasi guru bidang studidalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Guru yang dipilih merupakna guru yang mengajar mata pelajaran IPS kurikulum K13
2) Guru selain berposisi sebagai evaluator juga sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan

c. Siswa kelas VII SMPN 1 Pulung Ponorogo

Siswa kelas VII SMPN 1 Pulung Ponorogo merupakan subjek penelitian utama dalam pengembangan media pembelajaran ini. terbagi menjadi 3 kelas, yaitu VII B, VII C, dan VII D.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua jenis data yaitu:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif didapat dari hasil wawancara, observasi, dan hasil angket validasi berupa kritik, saran, dan tanggapan dari validator yang telah ditentukan. Data ini digunakan sebagai penilaian dan perbaikan sebelum produk diujicobakan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapat dari penilaian responden melalui angket setelah penggunaan produk media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dikembangkan. Data kuantitatif didapat dari angket penilaian yang diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, guru dan siswa, selain itu data kuantitatif juga didapat dari pengukuran perbandingan tentang hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data di dapat dari:

a. Wawancara

Peneliti memperkuat pengumpulan data dengan melaksanakan wawancara. Wawancara digunakan sebagai alat untuk menganalisis kebutuhan terkait seberapa penting pengembangan media pembelajaran komik mitigasi bencana di daerah tersebut. Wawancara pertama, peneliti mengambil wawancara dengan masyarakat sekitar yang mengenal bagaimana keadaan di lingkungan tersebut. Lembar wawancara lengkap kepada masyarakat terlampir pada lampiran.

Peneliti setelah melaksanakan wawancara dengan masyarakat juga mengadakan wawancara kepada salah satu lembaga sekolah yang berada di wilayah tersebut sebagai upaya penyelarasan antara kondisi di lingkungan masyarakat dengan kurikulum IPS. Peneliti melaksanakan penyelarasan ini

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

digunakan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran komik mitigasi bencana yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran. Pemilihan guru diperlukan untuk mempermudah pemilihan subjek wawancara. Peneliti menentukan salah satu guru sesuai dengan kriteria subjek uji coba, yakni guru mata pelajaran IPS. Wawancara antara peneliti dan narasumbern dapat dilihat pada lampiran.

b. Angket

Menurut Sugiyono angket adalah instrumen pengumpulan data dengan cara menyebarkan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.[47]

Peneliti memilih skala Likert untuk menguji data angket dengan alternatif jawaban sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik.[48] Untuk memudahkan perhitungan nilai likert pada setiap itemnya adalah sebagai berikut:

Berikut adalah angket yang digunakan dalam penelitian ini:

1) Angket ahli materi

Tabel 3.2: Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Isi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD 2. Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa 3. Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan 4. Ilustrasi gambar sesuai dengan muatan materi

[47] *Ibid*., hlm 142
[48] *Ibid*., hlm 93

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		5. Kejelasan penyampaian materi 6. Penyampaian materi secara sistematis dan runtut 7. Aktualisasi materi 8. Kebenaran cerita dengan materi 9. Ketepatan teks cerita dengan materi 10. Keterkaitan cerita dengan kondisi lingkungan
2	Aspek Bahasa	1. Bahasa yang digunakan komunikatif interaktif 2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan umum 3. Ketepatan istilah yang ada di komik 4. Kemudahan bahasa dalam memahami alur cerita
3	Aspek Pembelajaran dan Hasil Belajar	1. Media pembelajaran membuat siswa aktif 2. Media pembelajaran membuat siswa belajar mandiri 3. Kebermanfaatan isi materi dalam media

2) Angket ahli media

Tabel 3.3: Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Tampilan	1. Penilaian judul media komik 2. Penilain sampul media komik 3. Penggunaan kata pada media komik 4. Kejelasan tulisan pada media komik 5. Kemudahan tata bahasa pada komik 6. Ukuran gambar 7. Kesesuaian gambar dengan tulisan 8. Kesesuaian warna 9. Varian gambar
2	Aspek isi	1. Media komik dapat digunakan sebagai sumber belajar

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		2. Menarik perhatian peserta didik 3. Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik 4. Media komik mampu memperluas wawasan peserta didik 5. Memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri 6. Media komik bersifat komunikatif interaktif
3.	Aspek Rekayasa Perangkat	1. Efektifitas dan efesiensi dalam penggunaan media komik 2. Media komik dapat bertahan lama dan dapat dipelihara

3) Angket Respon Peserta Guru Mata Pelajaran IPS

Tabel 3.4: Angket Respon Guru Mata Pelajaran IPS

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Isi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD 2. Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa 3. Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan 4. Ilustrasi gambar sesuai dengan muatan materi 5. Kejelasan penyampaian materi 6. Penyampaian materi secara sistematis dan runtut 7. Aktualisasi materi 8. Kebenaran cerita dengan materi 9. Ketepatan teks cerita dengan materi 10. Keterkaitan cerita dengan kondisi lingkungan
2	Aspek Bahasa	1. Bahasa yang digunakan komukatif interaktif 2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan umum 3. Ketepatan istilah yang ada di komik

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		4. Kemudahan bahasa dalam memahami alur cerita
3	Aspek Pembelajaran dan Hasil Belajar	1. Media pembelajaran membuat siswa aktif 2. Media pembelajaran membuat siswa belajar mandiri 3. Kebermanfaatan isi materi dalam media

4) Angket Respon Peserta Didik

Tabel 3.5: Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1.	Media Pembelajaran	1. Aplikasi mudah diakses 2. Gambar yang digunakan sangat menarik 3. Kejelasan gambar untuk memahami materi 4. Kejelasan petunjuk belajar 5. Kejelasan uraian materi 6. Pemberian contoh mudah dipahami 7. Pemberian evaluasi mudah dikerjakan 8. Kejelasan bahasa yang digunakan 9. Kesesuaian video untuk mempermudah pemahaman materi
2.	Materi	1. Media pembelajaran komik mempermudah memahami mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi 2. Media pembelajaran komik memudahkan pemahaman tentang pengaruh letak Indonesia terhadap keadaan alam di Indonesia 3. Media pembelajaran komik dapat mempermudah saya belajar 4. Media pembelajaran komik dapat saya pelajari secara mandiri

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mencari bukti-bukti dari sumber non manusia terkait dengan objek yang diteliti.[49] Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk menambah keakuratan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan angket.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan sebagai alat untuk menganalisis data hasil penelitian berupa penjabaran data kualitatif atas data kuantitatif hasil validasi yang telah dilakukan. Data kuantitatif diolah dengan teknik perhitungan rata-rata. Fungsi perhitungan ini digunakan untuk mengetahui nilai akhir hasil penelitian.

Proses dalam mengerjakan perhitungan ini, cara pertama yang dilakukan yaitu memperhitungkan nilai dari setiap validasi ahli dan angket yang telah disebar. Kemudian memperhitung persentase kelayakan produk. Rumusnya adalah sebagai berikut:

Jumlah skor yang diperoleh ---------- X 100% = jumlah skor ideal

Hasil akhir dari persentase diatas disesuaikan dengan bagan penilaian di bawah ini. bagan di bawah ini adalah bagan yang digunakan untuk mengukur keterbacaan hasil data yang diperoleh. Dalam memberikan makna

[49] Eko Sugiarto, *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif, Skripsi dan Tesis*, (Yogyakarta: Suaka Media, 2015), hlm 88

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar digunakan kualifikasi kriteria sebagai berikut[50]:

Tabel 3.6: Kriteria Penilaian Angket

Keterangan	Jawaban	Skor
Sangat layak	SL	5
Layak	L	4
Cukup layak	CL	3
Kurang layak	KL	2
Sangat kurang layak	SK	1

Tabel 3.7: Kriteria Presentase Penilaian Angket

SKOR	KRITERIA	TINGKAT KEVALIDAN
$21\% \leq X \leq 36\%$	Sangat kurang layak	Revisi total
$37\% < X \leq 52\%$	Kurang layak	Perlu revisi
$53\% < X \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagaian revisi
$69\% < X \leq 84\%$	Layak	Layak, tidak revisi
$85\% < X \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak perlu revisi

Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa, peneliti menggunakan soal pre test dan post test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk menguji hasil pre test dan post test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen peneliti menggunakan uji independent sample t test. Sebelum melaksanakan terdapat prasyarat uji analisis data. Seluruh uji analisis data yang akan dilaksanakan menggunakan aplikasi SPSS. Berikut adalah tahapannya:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu prasyarat yang harus dilaksanakan sebelum melaksanakan analisis data menggunakan uji independent sampel t test. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang telah didapat sudah berdistribusi normal atau tidak.

[50] *Ibid*., hlm 93

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Ketentuan data berdistribusi normal jika nilai signifikansi <α = 0,05 maka data dinyatakan belum berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi >α = 0,05 maka data sudah berdistribusi normal, atau :

H_0 : nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal

H_1 : nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen atau sama. Adapun ketentuan dari uji homogenitas ini adalah nilai signifikansi < α = 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Sedangkan jika nilai signifikansi > α = 0,05 maka data dinyatakan homogeny, atau:

H_0 : nilai signifikansi > 0,05 maka data homogen

H_1 : nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak homogen

c. Uji Independent Sampel T Test

Uji independent sampel T test merupakan analisis data untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata pada dua sampel berbeda atau tidak berpasangan. Ketentuan dari uji independent sampel t test adalah jika jika nilai signifikansi <α = 0,05 maka data dinyatakan memiliki perbedaan dan jika nilai signifikansi >α = 0,05 maka data tidak memiliki perbedaan, atau:

H_0 : nilai signifikansi > 0,05 maka data tidak memiliki perbedaan

H_1 : nilai signifikansi < 0,05 maka data memiliki perbedaan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media power point dan diskusi biasa.

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media power point dan diskusi biasa.

F. Prosedur Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Peneliti melaksanakan analisis kebutuhan dengan cara wawancara, dan dokumentasi untuk melihat lingkungan dan memilih sekolah. Melaksanakan tinjauan terhadap komponen KD dan silabus untuk menentukan materi yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi tentang letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya terhadap keadaan alam di Indonesia yang mengkhususkan pada pembahasan materi kebencanaan dan pentingnya Mitigasi Bencana tanah longsor dan gempa bumi.

Materi ini dipilih karena adanya kesesuaian daerah lingkungan sekolah dengan isi materi yang diajarkan di kelas. Menganalisis hasil belajar siswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dalam memahami materi letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya terhadap keadaan alam di Indonesia. Pada kegiatan ini dilakukan wawancara kepada guru kelas, mengamati bahan ajar yang digunakan guru dalam mengajar, serta mengamati bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS. Peneliti membaca buku-buku baru sebagai upaya pengolahan materi dan pengembangan media pembelajaran serta menyesuaikannya dengan hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan.

2. Merencanakan penelitian

Merencanakan penelitian adalah upaya yang dilaksanakan setelah analisis kebutuhan terpenuhi. Menyiapkan bagaimana gambaran yang akan dilaksanakan kedepannya dan menyusun sebaik mungkin. Peneliti membuat rancangan perencanaan agar proses penelitian dan pengembangan berjalan dengan sistematis dan terstruktur sesuai dengan model pengembangan yang digunakan.

3. Pengembangan draf produk awal

Pada tahap ini perancangan media pemebelajaran mulai disusun sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat. Peneliti merancang media pembelajaran komik mitigasi bencana sebagai sarana untuk mengenalkan siswa tentang pentingnya mitigasi bencana. Untuk mendukung keberlangsungan dalam pembuatan ini, peneliti mendownload aplikasi-aplikasi yang mendukung terbentuknya media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Materi yang ada didalam komik sebisa mungkin diangkat dari pengalaman nyata di lapangan dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

4. Uji coba lapangan awal

Tahap uji coba lapangan ini, peneliti melakukan validasi produk. Menurut Sugiyono validasi produk adalah proses untuk menilai secara rasional bukan sesuai fakta lapangan. Adapun ahli penilai untuk media pembelajaran yang dikembangkan ini terdiri dari tiga, yaitu ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran IPS. Ketiga ahli tersebut biasa dikenal dengan validator.

Validator ahli media dan materi berasal dari dosen yang menguasai di bidangnya dan untuk menambah nilai efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti juga memilih guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Pulung Ponorogo sebagai validator terhadap media pembelajaran yang dibuat. Hasil dari validator digunakan sebagai orientasi perbaikan.

Tahap uji coba lapangan awal ini diperlukan penilaian langsung dari beberapa siswa. sebelum melangkah pada responden uji lapangan produk utama, peneliti perlu mengadakan uji coba lapangan awal poduk kepada 10 peserta didik sebagai responden dalam uji coba awal. Berakhirnya uji coba awal produk, 10 responden yang mengikuti diharapkan untuk mengisi angket dan menuliskan saran dan komentarnya sebagai bahan evaluasi untuk peneliti memperbaiki produk kedepannya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. **Revisi hasil uji coba lapangan awal**

Revisi adalah tahapan peneliti melihat penilaian dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Pulung, serta angket respon peserta didik dalam uji coba produk awal. Peneliti melaksanakan revisi sebagai upaya dalam perbaikan produk. Revisi diperlukan agar produk yang akan diberikan pada responden uji lapangan produk utama benar-benar sesuai dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

6. **Uji lapangan produk utama**

Uji lapangan produk utama adalah uji coba pada responden utama yaitu siswa kelas VII SMP N 1 Pulung Ponorogo, dimana peneliti memilih dua kelas untuk dibagi menjadi kelas kontrol dan eksperimen. Kelompok eksperimen adalah kelas yang peneliti gunakan sebagai praktik uji coba media pembelajaran komik ini, sedangkan kelompok kontrol adalah kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran komik.

Dari kedua kelas tersebut, peneliti akan membandingkan bagaimana hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran. Peneliti menggunakan soal pre test dan pos test sebagai alat ukurnya. Hasil pre test dan pos test akan diolah pada SPSS untuk mengetahui hasil akhirnya.

Uji lapangan utama menjadi uji terakhir dalam penelitian dan pengembangan. Nilai hasil perbandingan antara kedua kelas jika

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menunjukkan perbedaan, maka media pembelajaran dinyatakan sudah berhasil dan layak untuk digunakan seterusnya. Berbeda jika nilai produk yang telah diujikan pada responden uji lapangan utama masih ada evaluasi atau belum mendapatkan hasil yang belum maksimal maka peneliti akan melaksanakan revisi akhir sebagai perbaikan yang lebih baik.

7. Revisi produk akhir

Revisi produk akhir akan dilaksanakan apabila hasil dari uji coba lapangan belum mencapai nilai maksimal keberhasilan, namun sebaliknya apabila pada uji lapangan utama mendapatkan nilai yang sudah baik maka peneliti mengakhiri penelitian dan mengesahkan bahwa produk uji lapangan sebagai produk terakhir yang dapat digunakan selanjutnya pada materi yang sama.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PENELITIAN

A. Proses Pengembangan dan Implementasi

Proses pengembangan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif ini, menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahapan. Namun, dalam pengembangannya peneliti hanya membatasi alur pengembangan dengan hanya menggunakan 7 tahapan saja. Berikut adalah tahapan yang dilakukan oleh peneliti:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah pertama untuk mengetahui permasalahan diperlukannya penelitian, sehingga tujuan instruksional dapat ditentukan.[51] Tujuan instruksional akan mempermudah pengembangan media pembelajaran yang layak dan sesuai dengan kondisi lapangan. Guna memenuhi analisis kebutuhan peneliti meneliti beberapa aspek, yaitu aspek lokasi lingkungan, aspek kurikulum, aspek sarana dan prasarana sekolah, aspek media pembelajaran, dan aspek metode pembelajaran.

a. Analisis lokasi lingkungan

Disebabkan judul yang diangkat berunsur kebencanaan, yaitu tentang wawasan mitigasi bencana, peneliti memilih lokasi yang sesuai agar kebermanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan layak. Adapun lokasi yang terpilih adalah daerah Pulung. Daerah Pulung merupakan salah satu kecamatan yang rawan bencana di Kabupaten Ponorogo. Letaknya

[51] Ais Rosyida, *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Qalamuna Pendidikan, Sosial, dan Agama, No. 1 Vol. 11, 2019, hlm 53

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berada di dataran tinggi serta didominasi oleh pegunungan dan perbukitan, menyebabkan wilayah daerah ini kerap kali mengalami bencana tanah longsor pada saat musim hujan berlangsung.

Berikut adalah pernyataan salah satu warga desa di Pulung ketika wawancara di kediamannya:

> "hari-hari ini rumah yang terkena longsor itu banyak mbak disini, ya kayak temboknya jebol itu banyak disini, daerah sini tu agak rawan mbak, kalo malam diguyur hujan tu tidur tu gak bisa nyenyak"

Mempermudah pengenalan wawasan mitigasi bencana, peneliti memilih sekolah SMP di sekitar Pulung sebagai sarana mudah untuk mengenalkan pentingnya mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi dengan menyesuaikan materi pembelajaran yang ada di sekolah tersebut. Adapun sekolah yang terpilih adalah SMP N 1 Pulung. Sedangkan mata pelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam implementasi pengembangan media pembelajaran ini adalah mata pelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang mengajarkan perpaduan dari sejumlah disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang dijadikan sebagai bahan baku pelaksanaan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.[52] Materi mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi adalah salah satu kajian geografi, bagaimana manusia dapat berinteraksi dengan alam dan mengenali alam.

[52] Silvia Tabah, *Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial dan IPS (Sumber dan Materi IPS)*, Jurnal Ijtimaiyah, Vol 2 No. 1, Januari-Juni 2018, hlm 3

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Menurut Bapak Rian S.Pd selaku guru IPS kelas VII juga menyatakan pendapatnya tentang pentingnya wawasan mitigasi bencana yang diintergasikan ke dalam mata pelajaran IPS.

> "perlu sangat perlu sekali, apa itu kendala apa itu masalah kok menyebabkan terjadinya tanah longsor, gunung meletus, yang baru-baru ini bencana tanah longsor itu, itu harus tau, mengapa itu terjadi tanah longsor di Dusun Banaran. Sebab itu perlu sekali, agar anak tau mengerti materi tentang geografis, tentang alam, jadi mungkin kalo saya sendiri menyesuaikan juga menyesuaikan materi yang ada di modul, tapi kalo walaupun di modul tidak ada ya tetap saya berikan materi tentang bencana dan tentang letak geografis, untuk memberikan wawasan pada anak".[53]

Dari pendapat Bapak Riyan S.Pd sudah jelas sekali bahwasannya wawasan terkait mitigasi bencana sangatlah diperlukan.

b. Analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan oleh SMP N 1 Pulung sudah masuk kategori kurikulum K13. Berikut adalah perangkat pembelajaran yang digunakan guru IPS kelas VII SMP N 1 Pulung.

Tabel 4.1 Silabus SMP N 1 Pulung (Kompetensi Dasar dan Materi)

KOMPETENSI DASAR		MATERI PEMBELAJARAN
3.1	Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.	- Kondisi geografis Indonesia (letak dan luas, iklim, geologis, bentuk muka bumi, tata air, tanah, flora dan fauna) melalui peta rupa bumi. - Potensi sumber daya alam (jenis sumber daya, penyebaran di dart dan laut) - Sumber daya manusia • Jumlah sebaran, dan komposisi • Pertumbuhan • Kualitas (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan) • Keragaman etnik (aspek-aspek
4.1	Menyajikan hasil telaah konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial,	

[53] S Riyan Pradana S.Pd, Wawancara tentang pentingnya materi mitigasi bencana, 18 Januari 2021 jam 09.00 WIB

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	budaya, dan pendidikan.	budaya) - Interaksi antar ruang (distribusi potensi wilayah Indonesia) - Dampak interaksi antarruang (perdagangan, mobilitas penduduk)

Pada penelitian ini, peneliti hanya akan terfokus pada materi Kondisi geografis Indonesia. Materi ini jika ditampilkan dalam buku pegangan siswa masuk pada BAB I dengan tema "Letak Wilayah Indonesia dan Pengaruhnya Terhadap Keadaan Alam di Indonesia". Pada pembahasan tema "Letak Wilayah Indonesia dan Pengaruhnya Terhadap Keadaan Alam di Indonesia" didalam buku pegangan siswa sudah tercantum pembahasan terkait kebencanaan dan bagaimana menghadapinya.

Penelitian ini peneliti hanya mengkhususkan dua bencana saja sebagai tema utama dalam penelitian dan sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP N 1 Pulung. Berikut adalah rincian dari kompetensi dasar serta indikator pencapaian yang dikembangkan:

Tabel 4.2 Pengembangan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.	3.1.1 Menganalisis letak wilayah Indonesia 3.1.2 Menjelaskan pengaruh letak wilayah Indonesia terhadap keadaan alam di Indonesia 3.1.3 Mengidentifikasi ancaman bencana disebabkan letak wilayah Indonesia 3.1.4 Memahami bencana tanah longsor dan gempa bumi di wilayah Pulung
4.1 Menyajikan hasil telaah konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta	4.1.1 Mensimulasikan cara mitigasi bencana sesuai dengan bencana yang terjadi di sekitar lingkungan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.	

c. Analisis sarana dan prasarana

Analisis sarana dan prasarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah terpenuhinya sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk mengoptimalisasikan penggunaan media pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif yang peneliti rancang dalam bentuk aplikasi android. Sarana dan prasarana yang dimaksud disini adalah ketersediaan perangkat android sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Berhubung peneliti melaksanakan penelitian pada masa pandemi, peneliti sudah menyusun ketermudahan penelitian yang dapat digunakan secara daring yaitu melalui aplikasi android. Menurut Bapak Rian Pradana S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS juga menyatakan perlunya media android selama proses pembelajaran daring ini berlangsung, berikut wawancara di sekolah SMP N 1 Pulung bersama bapak Rian Pradana S.Pd:

> "kemarin ketika anak masuk ketika PTM, pembelajaran tatap muka, itu juga masa pandemik, anak-anak diperbolehkan memakai hp, boleh mengoperasikan hp di kelas, dan tetap saya pantau, yang jelas hp digunakan untuk pembelajaran betul tidak kok digunakan untuk yang lain, selain pembelajaran IPS, seperti untuk mendownload materi atau untuk berlatih kuis atau pertanyaan. Jadi, tetap boleh pembelajaran menggunakan hp tetapi tetap dalam pantauan guru"[54]

[54] Rian Pradana S.Pd Wawancara tentang boleh atau tidaknya hp digunakan selama proses pembelajaran khususnya masa pandemi, 18 Januari 2021 jam 09.00 WIB

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dari wawancara yang dilaksankan oleh bapak Rian dapat diketahui bahwasannya sekolah membolehkan siswanya membawa perangkat android selama pembelajaran tatap muka masa pandemik dan sangat memerlukan android sebagai media pembelajaran daring dari rumah masing-masing.

Peneliti menyimpulkan dari pernyataan bapak Rian pula, bahwasannya kesiapan siswa dalam menggunakan perangkat android sudah ada dan dapat mempermudah implementasi penggunaan media pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif yang berbentuk aplikasi. Kemudahan media pembelajaran berbasis aplikasi dapat dengan mudah di pergunakan dan dimiliki secara individual.

d. Analisis media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan di SMP N 1 Pulung cukup bervariatif, mulai dari buku pegangan guru dan siswa, proyektor, LCD, perpustakaan dan laboratorium komputer. Upaya peneliti untuk menambah peningkatan media pembelajaran di sekolah yang lebih variatif dan unik, dikembangkanlah aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat dimiliki oleh setiap anak di perangkat android masing-masing. Media pembelajaran berbasis aplikasi akan lebih mudah disukai oleh siswa dikarenakan kondisi dunia saat ini yang sudah tidak asing lagi dengan perangkat android.

Kebermanfaatan lainnya dari adanya aplikasi media pembelajaran komik berbasis multimedia interaktif ini juga memberikan kemudahan dan keefektifan penggunaan disaat kondisi pandemi Covid 19 yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mengharuskan guru dan sekolah melaksanakan pembelajaran berbasis online.

e. Analisis metode pembelajaran

Menurut Bapak Rian Pradana S.Pd saat wawancara berlangsung menyatakan tentang metode pembelajaran yang sering kali digunakan sebagai berikut:

> "kalo media pembelajaran saya itu biasanya membuka link youtube, disitu bisa saya arahkan buka link ini, silahkan dipelajari, silakan dibuka buka dulu materinya, terus istilahnya untuk memancing anak. Kalo sudah anak-anak nanti respon banyak, artinya menanggapi ya saya akan lanjutkan, tapi jika responnya sedikit berarti anak itu tidak merasa nyaman dengan materi itu, dengan media materi yang saya berikan itu, jadi perlu media lain atau link lain. Selain itu juga menggunakan modul. Kalo ppt ya pernah saya laksanakan, tapi jarang-jarang saja. Selain modul juga menggunakan buku paket dari sekolah."[55]

Hasil wawancara dengan dengan bapak Rian, peneliti mengetahui bahwasannya dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan beberapa metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswanya. Bapak Rian juga menyampaikan bahwa belum pernah menggunakan atau membuat aplikasi berbasis multimedia interaktif seperti komik mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi selama menjelaskan tema IPS letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya bagi keadaan alam di Indonesia.

2. Merencanakan Penelitian

Perencanaan penelitian ini peneliti membuat media pembelajaran berbentuk aplikasi yang memudahkan siswa belajar secara individu di rumah masing-masing dan memilikinya secara pribadi di perangkat androidnya.

[55] Rian Pradana S.Pd Wawancara tentang boleh atau tidaknya hp digunakan selama proses pembelajaran khususnya masa pandemi, 18 Januari 2021 jam 09.00 WIB

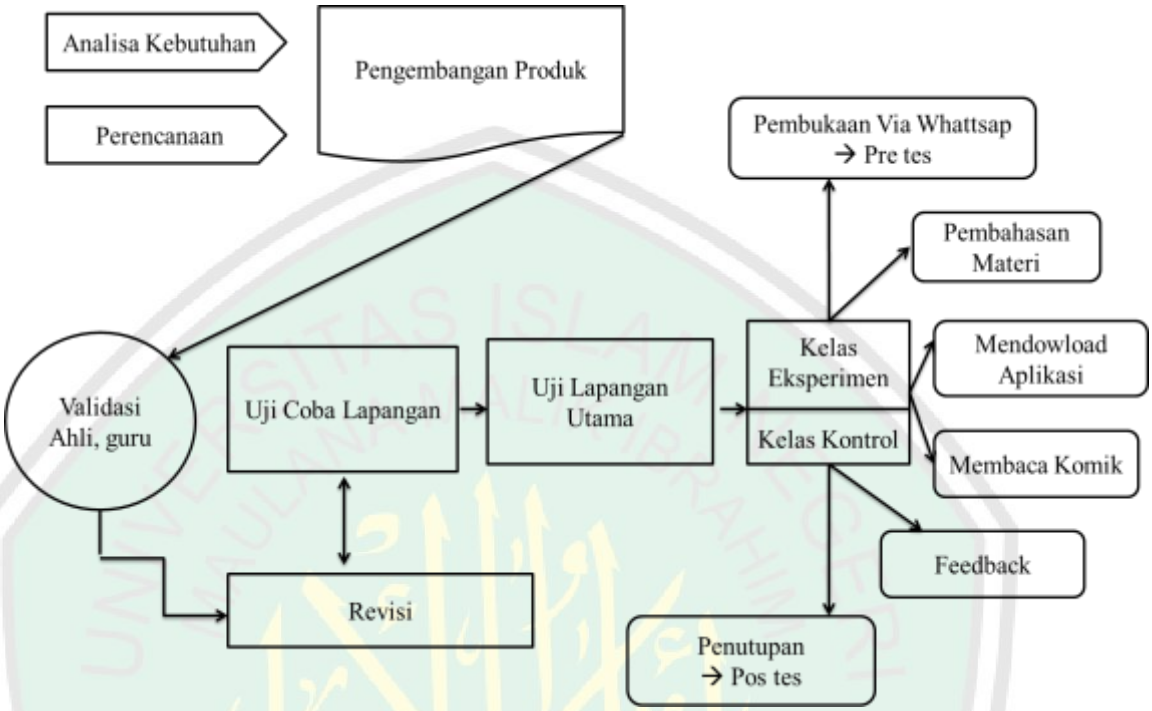
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Media pembelajaran berbasis aplikasi juga sangat dibutuhkan mengingat pandemi Covid-19 yang mengaharuskan pembelajaran dilaksanakan di rumah masing-masing. Media *whatsapp* dipilih peneliti, untuk mempermudah interaksi antara peneliti dengan siswa kelas VII SMP N 1 Pulung. Implementasi penelitian di laksanakan kepada kelas VII B, C, dan D, dimana kelas B menjadi kelas eksperimen, kelas C menjadi kelas kontrol, dan kelas D menjadi kelas uji coba lapangan utama. Kelas eksperimen berjumlah 20 siswa, kelas kontrol berjumlah 20 orang, dan kelas uji coba lapangan berjumlah 10 siswa.

Penentuan kelas kontrol, kelas eksperimen dan kelas uji coba lapangan tidak didasari oleh kepintaran siswa karena adanya tingkatan kelas, sebab di sekolah SMP N 1 Pulung menyamaratakan siswanya di setiap kelasnya. Mempermudah dan berjalannya efektifitas pembelajaran, peneliti membuat kelompok belajar siswa, di setiap kelompok terdiri dari 5 anak dalam sekali pertemuan. Gambaran penelitian diperlukan untuk disusun agar penelitian berjalan secara efektif, efisien, terstruktur dan sistematis. Berikut adalah gambaran perencanaan penelitian yang telah disusun:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.1 Alur Perencanaan Penelitian



3. Pengembangan Produk Awal

Media pembelajaran yang sempurna dalam pengembangannya, peneliti diharuskan menginstal beberapa aplikasi. Pendukung terjadinya ketermudahan dalam menciptakan aplikasi android dibutuhkan beberapa aplikasi pendukung yang dapat di instal dalam perangkat laptop. Aplikasi yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

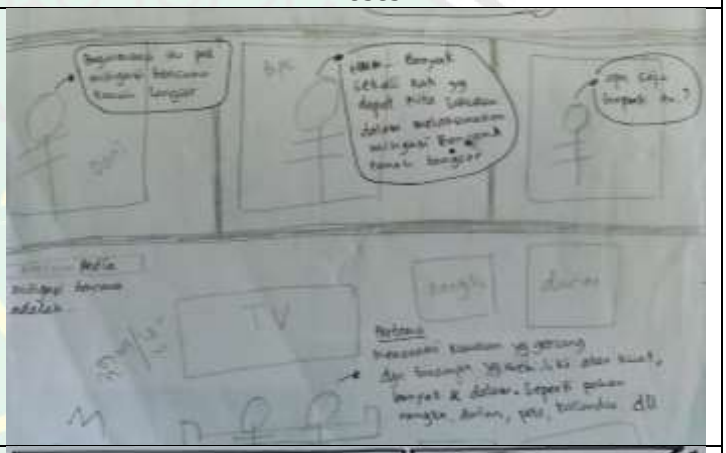
a. Aplikasi Adobe Photoshop

Aplikasi ini digunakan untuk menggambar komik yang akan dimuat sebagai komik dalam aplikasi. Proses sebelum pengerjaan aplikasi ini, peneliti menyusun kerangka cerita terlebih dahulu dan menyusun gambaran cerita beserta tokoh. Proses penggambaran selesai, peneliti barulah melanjutkan penggambaran halus dalam buku untuk di scan dan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dimasukkan dalam aplikasi photoshop. Setelah dimasukkan dalam aplikasi photoshop diedit kembali dan diwarnai. Tahap terakhir adalah pemberian teks percakapan sesuai gambaran yang telah dikerjakan di awal. Berikut adalah prosesnya:

Tabel 4.3 Proses Pembuatan Komik dalam Adobe Photoshop

Tahapan	Proses
Gambar kasar alur cerita	
Gambar halus alur cerita	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Scan gambar halus di photoshop	
Mewarnai gambar	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Memberikan teks	
Proses akhir	

Setelah proses ini selesai file disimpan dalam bentuk foto untuk diolah pada aplikasi selanjutnya.

b. Aplikasi Ispring Suite 9

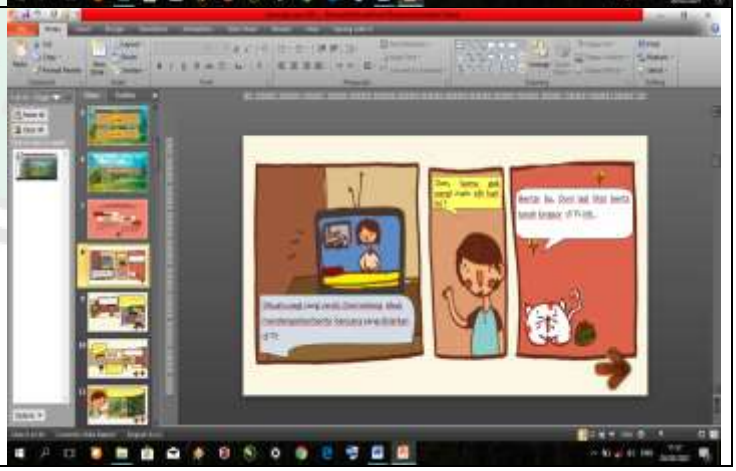
Aplikasi ispring suite 9 merupakan aplikasi yang tergabung dalam power point. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik. Pada

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

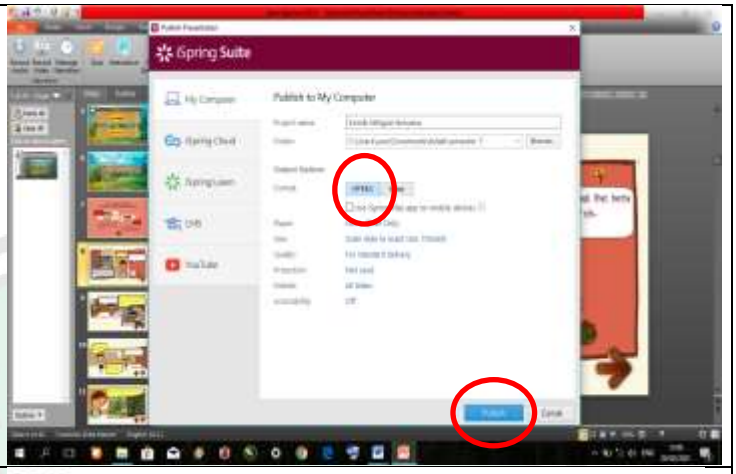
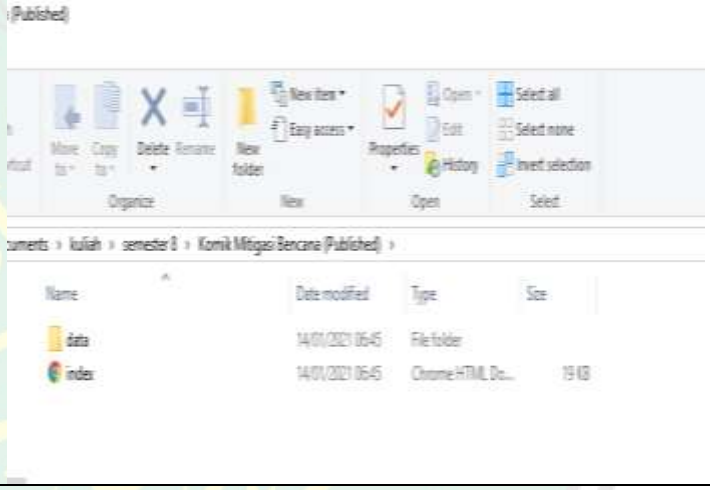
aplikasi ini terdapat aplikasi pengubah dari file power point menjadi file html. File html inilah kemudian dapat diolah menjadi aplikasi.

Proses awalnya adalah membentuk desain aplikasi seperti biasa pada power point, memasukkan gambar komik yang telah jadi pada power point, kemudian mem publish di aplikasi ispring suite 9 untuk dijadikan file html. Berikut adalah prosesnya:

Tabel 4.4 Tahapan Dalam Aplikasi Ispring Suite 9

Tahapan	Proses
Penyusunan isi aplikasi	
Memasukkan gambar komik	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

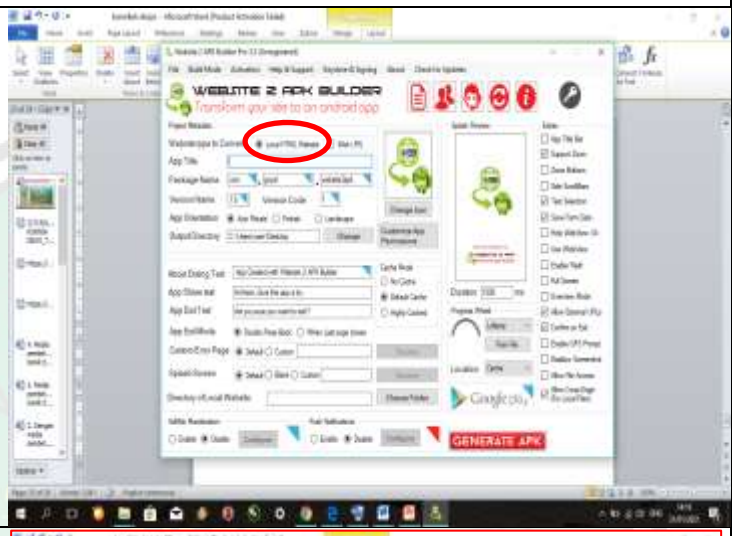
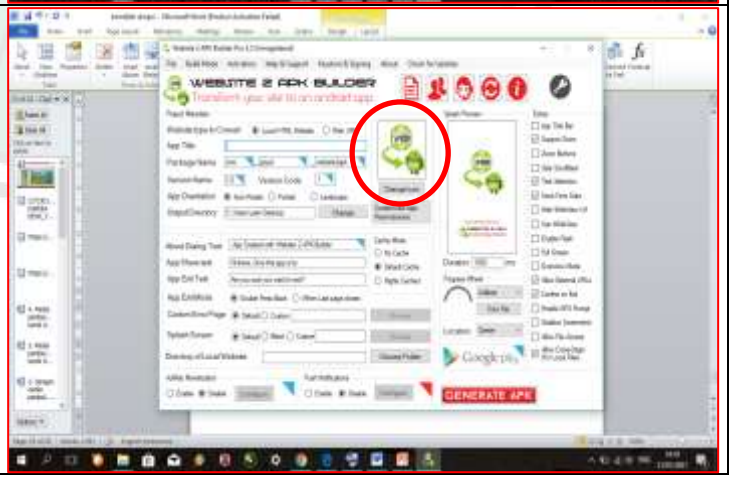
Publis ke html	
Hasil akhir	

c. Aplikasi Web to APK

Aplikasi web to APK adalah alat yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis android. Aplikasi ini mirip seperti google play namun dengan versi gratis dan mudah untuk digunakan. Berikut adalah proses tahapan terbentuknya aplikasi:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.5 Tahapan Dalam Aplikasi Web to APK

Tahapan	Proses
Memilih lokal HTML web	
Membuat judul aplikasi	
Memasukkan icon aplikasi	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Memasukkan file html yang telah di buat sebelumnya di ispring suite 9	
Hasil akhir	

Hasil akhir dari file html yang telah diproses pada aplikasi Web to APK bisa dipindahkan ke dalam perangkat android dan dapat di publish ke khalayak umum melalui whatspap bagi file dokumen atau melalui email.

Penggambaran akhir atau desain dari pengembangan aplikasi ini memuat beberapa fitur. Fitur dalam aplikasi media pembelajaran ini terdiri dari tampilan awal, cara penggunaan, profil, indikator pencapaian, komik, video pembelajaran, dan quiz pelatihan. Berikut adalah paparannya:

a. Tampilan awal

Tampilan awal di aplikasi ini memuat judul aplikasi. Judul aplikasi dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk melanjutkan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menelusuri laman aplikasi selanjutnya. Tampilan awal memuat identitas dari penyusun aplikasi seperti logo universitas dan nama dan untuk mempermudah akses aplikasi peneliti juga memberikan tombol untuk masuk ke fitur selanjutnya.

Gambar 4.2 Tampilan Awal Aplikasi

b. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan digunakan untuk mempermudah pengguna aplikasi. Petunjuk pegunaan akan mempermudah pengguna dalam memilih apa yang ingin mereka ketahui terlebih dahulu dalam aplikasi ini. Berikut adalah gambaran dari petunjuk penggunaan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan

c. Indeks menu

Indeks menu merupakan tampilan menu apa saja yang ada didalam aplikasi ini. Indek menu dalam aplikasi ini mempermudah pengguna untuk memilih menu apa yang ingin mereka baca atau lihat terlebih dahulu. Indeks menu berisi beberapa pilihan, seperti profil, komik pembelajaran, video pembelajaran, dan quiz latihan. Indeks menu yang dipilih akan menghantarkan pengguna kepada laman yang telah dipilih.

Gambar 4.4 Daftar Menu

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Profil

Menu profil memuat keterangan dari penyusun aplikasi media pembelajaran ini, seperti nama penyusun, foto penyusun, email, jurusan dan universitas. Menu profil ini juga menjelaskan secara singkat tentang aplikasi ini.

Gambar 4.5 Profil Peneliti

e. Indikator pencapaian

Indikator pencapaian digunakan untuk mempermudah pengguna apa yang akan dicapai jika pengguna menggunakan aplikasi media pembelajaran komik ini. Indikator pencapaian merupakan hasil analisis kurikulum di sekolah SMPN 1 Pulung. Hasil analisis kurikulum digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar, agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya . Keterangan yang tercantum pada indikator memberikan nilai bahwa aplikasi merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.6 Indikator Pencapaian

f. Materi komik

Materi komik merupakan inti dari aplikasi media pembelajaran ini. Komik yang berisi materi termuat dalam tab menu ini. Isi komik memuat duan cerita pembelajaran, yaitu komik pra mitigasi bencana tanah longsor dan pra mitigasi bencana gempa bumi. Kedua materi tersebut akan mempermudah pengguna dalam mempelajari arti penting mitigasi bencana sedini mungkin.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.7 Tampilan Isi Komik

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

g. Video pembelajaran

Video pembelajaran disini digunakan sebagai penambah fitur pembelajaran agar berbasis interaktif. Penambahan video akan mempermudah pengguna dalam memahami mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi. Isi dari video diambil dari situs resmi youtube BNPB atau Badan Nasional Penanggulangan Bencana.

Video pembelajaran yang dimuat dalam aplikasi ini berbentuk animasi yang akan menyempurnakan proses belajar siswa dalam menggunakan aplikasi ini. Sifat dari penambahan video disini adalah sebagai pelengkap, adapun materi khusus telah dijabarkan secara lengkap melalui cerita komik yang ada di dalamnya. Siswa tidak diwajibkan untuk melihat video yang ada, karena sifat dari video sendiri adalah sebagai pelengkap.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.8 Vidio Youtube Gempa Bumi

Gambar 4.9 Vidio Youtube Tanah Longsor

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

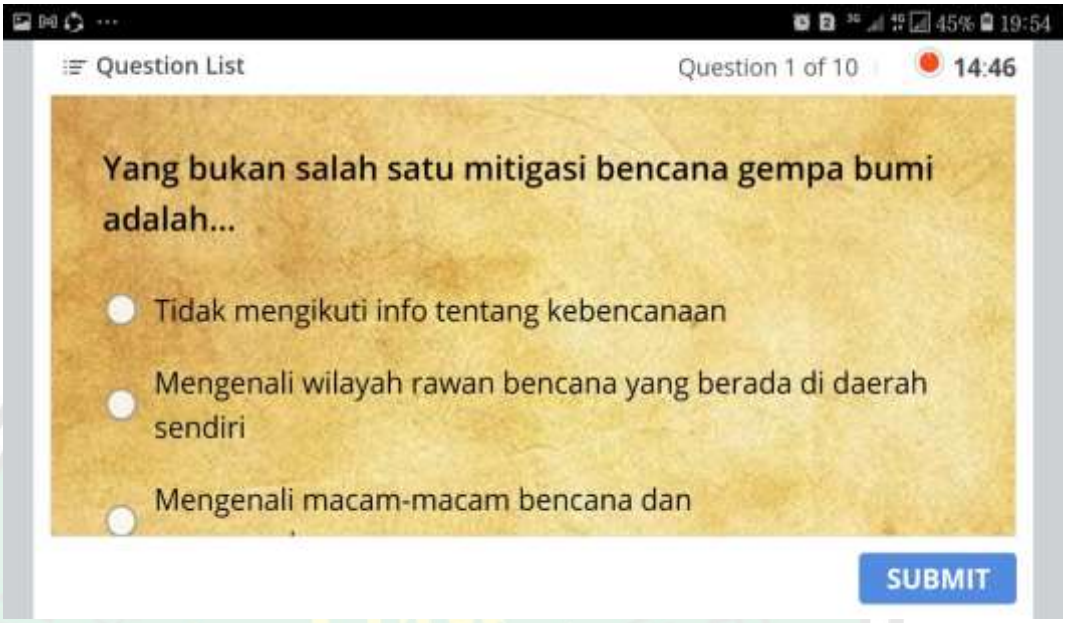
h. Kuis latihan

Sebagai bahan evaluasi, dalam aplikasi media pembelajaran ini juga memuat fitur kuis, sebagai bahan latihan dan evaluasi belajar pengguna atau siswa. Soal pada kuis ini berbentuk multiple choice dengan cara pengguna harus mengisi terlebih dahulu identitas diri. Setelah mengisi identitas diri, pengguna akan diarahkan langsung ke soal satu persatu.

Pada fitur kuis ini, peneliti juga mendesain soal dengan acak secara otomatis. Pengguna yang duduk bersandingan dan sama sama mengerjakan soal memiliki keterbatasan dalam melakukan kerjasama atau menyontek. Nilai yang didapat pengguna akan masuk secara otomatis ke email peneliti.

Gambar 4.10 Quiz Latihan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



4. Uji Coba Lapangan Awal

Proses uji coba lapangan awal merupakan tahapan yang sudah memasuki tahap implementasi lapangan. Implementasi lapangan adalah pelaksanaan uji coba langsung kepada responden. Tahapan implementasi lapangan terdapat beberapa kegiatan yang peneliti kerjakan. Tahap ini peneliti melaksanakan validasi terlebih dahulu kepada beberapa ahli validator, yaitu ahli media oleh Ibu Samsul Susilowati M.Pd, ahli materi oleh Bapak Saiful Amin M.Pd, dan guru mata pelajaran IPS bapak Rian Pradana S.Pd. setelah melaksanakan validasi, peneliti melaksanakan uji coba lapangan kelompok kecil dengan mengambil responden sebanyak 10 siswa. Hasil dari penilaian validator dan angket siswa digunakan sebagai bahan evaluasi media pembelajaran. Berikut adalah data penilaian dari validator ahli, guru, dan siswa uji coba lapangan:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Hasil Penilaian Validator

1) Validasi Ahli Media

Penilaian validasi ahli media merupakan evaluasi media pembelajaran yang tertuju pada bagaimana konsep media yang telah dibuat dan mengukur kelayakan media pembelajaran komik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Validator ahli media haruslah seseorang yang kompeten didalamnya, untuk itu peneliti memilih seorang dosen yang memiliki keahlian di bidang pengembangan media pembelajaran. Ahli media pada media pembelajaran komik berbasis multimedia interaktif ini adalah ibu Samsul Susilowati M. Pd beliau sudah sangat berpengalaman dibidangya dan telah menjadi dosen pengajar pada mata kuliah pengembangan media pembelajaran.

Data kuantitatif hasil dari validasi ahli media untuk media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Validasi Ahli Media

Pernyataan		Jumlah Skor	
		Σx	Σxi
Aspek Tampilan	1. Penilaian judul media komik	4	5
	2. Penilain sampul media komik	4	5
	3. Penggunaan kata pada media komik	4	5
	4. Kejelasan tulisan pada media komik	4	5
	5. Kemudahan tata bahasa pada komik	4	5
	6. Ukuran gambar	4	5
	7. Keseusain gambar dengan tulisan	4	5
	8. Kesesuaian warna	4	5
	9. Varian gambar	4	5

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Aspek isi	1. Media komik dapat digunakan sebagai sumber belajar	5	5
	2. Menarik perhatian peserta didik	4	5
	3. Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4	5
	4. Media komik mampu memperluas wawasan peserta didik	5	5
	5. Memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri	5	5
	6. Media komik bersifat komunikatif interaktif	5	5
Aspek Rekayasa Perangkat	1. Efektifitas dan efisiensi dalam penggunaan media komik	5	5
	2. Media komik dapat bertahan lama dan dapat dipelihara	5	5
Jumlah		74	85

Sedangkan penilaian data kualitatif dari validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Kolom Kritik dan Saran Validasi Ahli Media

Media	Kritik dan Saran
Media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif	1. Ubah background yang berunsur kebencanaan 2. Menambahin keterangan singkat di awal aplikasi sebagai pengenalan media. 3. Menambah kelas

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian validasi ahli materi merupakan penilaian utuk mengukur isi materi dari media pembelajaran yang dikembangkan, apakah sudah sesuai dengan disiplin ilmu dan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Validator materi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif ini adalah dosen yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berkecimpung dan paham betul dalam bidang geografi.Validator ahli materi adalah bapak Saiful Amin, M.Pd.

Data kuantitatif dari penilaian validasi ahli materi untuk media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Data Validasi Ahli Materi

Pernyataan		Jumlah Skor	
		Σx	Σxi
Aspek Isi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD	5	5
	2. Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa	5	5
	3. Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	4	5
	4. Ilustrasi gambar sesuai dengan muatan materi	3	5
	5. Kejelasan penyampaian materi	4	5
	6. Penyampaian materi secara sistematis dan runtut	5	5
	7. Aktualisasi materi	3	5
	8. Kebenaran cerita dengan materi	5	5
	9. Ketepatan teks cerita dengan materi	4	5
	10. Keterkaitan cerita dengan kondisi lingkungan	4	5
Aspek Bahasa	1. Bahasa yang digunakan komunikatif interaktif	3	5
	2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan umum	4	5
	3. Ketepatan istilah yang ada di komik	3	5
	4. Kemudahan bahasa dalam memahami alur cerita	4	5
Aspek Pembelajaran dan Hasil Belajar	1. Media pembelajaran membuat siswa aktif	4	5
	2. Media pembelajaran membuat siswa belajar mandiri	5	5
	3. Kebermanfaatan isi materi dalam media	5	5
Jumlah		70	85

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Penilaian data kualitataif dari validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Materi

Materi	Kritik dan Saran
Letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya terhadap keadaan alam di Indoensia (tanah longsor dan gempa bumi)	1. Perhatikan penulisan kata, tanda baca, dan kalimat. Harap disesuaikan dengan ejaan yang disempurnakan 2. Informasi-informasi dalam materi sebaiknya lebih up to date lagi sesuai dengan perkembangan saat ini 3. Dalam menggambarkan lokasi suatu wilayah, sebaiknya menggunakan peta 4. Dalam membuat materi, rujukan dari buku atau jurnal seharusnya selalu dituliskan sumbernya

3) Validasi Guru IPS

Penilaian guru mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif jika digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi oleh guru mata pelajaran memiliki kriteria tertentu, seperti diharuskannya guru mata pelajaran IPS kelas VII dan mumpuni dalam bidang mata pelajaran IPS. Validator guru dari media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif ini adalah bapak Rian Pradana S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di kelas VII SMP N 1 Pulung. Berikut adalah hasil penilaian atau data kuantitatifnya:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.10 Data Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Pernyataan		Jumlah Skor	
		Σx	Σxi
Aspek Isi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD	5	5
	2. Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa	5	5
	3. Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	4	5
	4. Ilustrasi gambar sesuai dengan muatan materi	5	5
	5. Kejelasan penyampaian materi	5	5
	6. Penyampaian materi secara sistematis dan runtut	5	5
	7. Aktualisasi materi	4	5
	8. Kebenaran cerita dengan materi	4	5
	9. Ketepatan teks cerita dengan materi	5	5
	10. Keterkaitan cerita dengan kondisi lingkungan	5	5
Aspek Bahasa	1. Bahasa yang digunakan komukatif interaktif	5	5
	2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan umum	5	5
	3. Ketepatan istilah yang ada di komik	5	5
	4. Kemudahan bahasa dalam memahami alur cerita	5	5
Aspek Pembelajaran dan Hasil Belajar	1. Media pembelajaran membuat siswa aktif	4	5
	2. Media pembelajaran membuat siswa belajar mandiri	3	5
	3. Kebermanfaatan isi materi dalam media	5	5
Jumlah		79	85

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Data kualitatif dari validasi guru IPS bapak Rian Pradana S.Pd adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran IPS

Media	Kritik dan Saran
Media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif	-

b. Hasil Uji Coba Lapangan

Pelaksanakan validasi oleh beberapa ahli di atas sudah selesai, uji coba lapangan juga diterapkan kepada siswa kelas VII SMP N 1 Pulung untuk mengetahui respon siswa dari media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif ini. Siswa uji coba lapangan awal, adalah 10 siswa dari kelas VII D SMP N 1 Pulung. Berikut adalah daftar nama 10 siswa dalam uji coba lapangan ini:

Tabel 4.12 Nama 10 Responden Siswa Kelas VII D SMP N 1

Nama Siswa	Responden
Aga Gefila Erlangga	X_1
Alfino Bahrul Alam	X_2
Alin Dwi Venanda	X_3
Andin Regian Putri Ewiyah	X_4
Ardian Saputra	X_5
Ayu Nur Fadillah	X_6
Bima Aji Prasetyobudi	X_7
Erfiana Damma Ayu Setyaji	X_8
Exel Difarena Alfirdaus	X_9
Friska Abrila Ediva Putri	X_{10}

Siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif diminta mengisi angket penilaian kelayakan media pembelajaran. Berikut adalah hasil angket dari 10 siswa tersebut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.13 Angket Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif

Siswa/ Aspek	X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	X_{10}
A	3	5	4	4	5	5	5	3	5	4
B	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5
C	3	5	5	5	4	5	5	3	4	4
D	4	5	4	5	3	5	5	4	4	5
E	3	5	5	5	4	5	5	4	3	5
F	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5
G	3	5	5	5	3	5	5	3	3	5
H	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
I	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5
J	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5
K	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5
L	4	5	5	5	3	5	5	4	4	5
M	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5
Σx	52	65	63	64	52	64	65	51	50	63
Σxi	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65
Hasil	80	100	96,92	98,46	80	98,46	100	78,46	76,92	100

Tabel 4.14 Keterangan Angket Penilaian Siswa

Simbol	Keterangan
A	Aplikasi mudah diakses
B	Gambar yang digunakan sangat menarik
C	Kejelasan gambar untuk memahami materi
D	Kejelasan petunjuk belajar
E	Kejelasan uraian materi
F	Pemberian contoh mudah dipahami
G	Pemberian evaluasi mudah dikerjakan
H	Kejelasan bahasa yang digunakan
I	Kesesuaian video untuk mempermudah pemahaman materi
J	Media pembelajaran komik mempermudah memahami mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi
K	Media pembelajaran komik memudahkan pemahaman tentang pengaruh letak Indonesia terhadap keadaan alam di Indonesia
L	Media pembelajaran komik dapat mempermudah saya belajar
M	Media pembelajaran komik dapat saya pelajari secara mandiri

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. Revisi Hasil Uji Coba

Hasil penilaian dari validator media, validator materi, guru IPS, dan uji coba kepada 10 responden siswa dalam uji coba lapangan awal langkah selanjutnya adalah revisi. Proses revisi dilihat dari dua aspek, yaitu kritik dan saran dari validator dan hasil penilaian angket. Hasil penilaian angket yang belum memenuhi kriteria layak maka peneliti wajib untuk melakukan perubahan total pada beberapa hal yang dinilai kurang dalam media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil dalam penelitian ini, validator mendapatkan kriteria penilaian "layak, tidak perlu revisi" berdasarkan tabel no 4.6, 4.8, dan 4.10 oleh karena itu peneliti akan melaksanakan revisi sebagaimana penilaian aspek kritik dan saran saja. Tahapan revisi akan dijelaskan lebih rinci pada sub bab revisi produk.

6. Uji Lapangan Produk Utama

Pada uji lapangan produk utama atau implementasi akhir, peneliti melaksanakan perbandingan pada responden dengan memilih dua kelas sebagai objek penelitian. Peneliti memilih kelas VII B dan kelas VII C. Kelas VII B menjadi kelas eksperimen sedangkan kelas VII C menjadi kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang peneliti gunakan sebagai kelas yang menggunakan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif. Kelas kontrol adalah kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tahap awal uji coba berlangsung, peneliti akan membagikan soal pretest sebagai alat untuk menguji pengetahuan siswa di awal sebelum dimulainya pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah proses pembelajaran baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Tahapan selanjutnya setelah pembelajaran berlangsung adalah siswa diperkenankan untuk mengerjakan soal postest. Hasil dari kedua soal pretest dan postest ini digunakan untuk mengetahui bagaimana perbandingan hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dangan kelas kontrol. Hasil perbandingan belajar menjadi nilai utama untuk mengetahui kebenaran layak atau tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil uji lapangan produk utama kepada kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 4.15 Nilai Siswa Kelas VII B Sebagai Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Pre Test	Nilai Pos Test
1.	Agnia Ulfa Al Zahra	60	80
2.	Albiyan Ronaldo Anshory	60	80
3.	Alyssa Agustinningsih	70	80
4.	Andhan Yuka Wirdana	65	80
5.	Aurellia Galih Sahitya	70	70
6.	Bagus Dwi Prayoga	55	75
7.	Dayu Eqsa Raditya	65	70
8.	Elnino Weku Granindya	70	80
9.	Enjelina Tasya Majaleka	50	95
10.	Fernando Faisal Ramadhana	60	90
11.	Fhionanda Marsha Eka Safira	75	85
12.	Ikbal Pebriansah	65	95
13.	Irma Widy Ariska	70	95
14.	Mozza Anjani Radista Wijaya	70	85
15.	Mohammad Riva Fahrur Akhbar	75	95
16.	Nuril Huda	60	60
17.	Putri Nur Aisyah	70	85
18.	Riski Tri Saifulloh	55	85
19.	Satria Galih Banyu Prananto	60	60
20.	Widya Aulia Yuanjani	65	75

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Jumlah	1290	1620
Rata-Rata	64,5	81

Tabel 4.16 Nilai Siswa Kelas VII C Sebagai Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Pre Test	Nilai Pos Test
1.	Affan Ilhamidas Shofanjana	55	70
2.	Aldi Dwi Putra	60	60
3.	Aurellia Putri Noviyanti	70	80
4.	Bima Adi Nugraha	60	65
5.	Cerycha Alya Vianata	65	70
6.	Dheyga Resdian Tristanto	55	70
7.	Endra Kurniawan	60	60
8.	Eqi Dea Anggraini	70	75
9.	Fharell Alexsander Krisdianto	60	60
10.	Jesicha Amanda Ameluia A	55	60
11.	Khoirunnisa Salsabila	75	70
12.	Marsya Angel Kirani Putri	60	65
13.	Mohammad Albar Maulana	50	50
14.	Muklas Ali Nur Rohman	70	75
15.	Nurul Suciati Ramadhani	65	65
16.	Rachel Fitrianingsih	65	65
17.	Ramadhani Satrio Wicaksono	70	70
18.	Reyhan Dava Putra Kristianto	70	70
19.	Rista Dina Septiayani	60	65
20.	Sheren Dwi Stevany	65	70
Jumlah		1260	1335
Rata-Rata		63	66,75

7. Revisi Produk

Revisi produk adalah tahapan terakhir dari proses penelitian ini. Tahap ini bisa dikatakan gugur apabila revisi pertama produk sudah dilaksanakan dan hasil uji lapangan utama memberikan hasil yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sifat dari tahapan ini disesuaikan dengan hasil akhir yang telah di dapat.

Hasil dalam penelitian ini sudah dikatakan sesuai dan layak, disebabkan seluruh kriteria dan ketentuan sudah dilaksanakan sebaik mungkin dan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

seruntut mungkin. Revisi awal sudah diperbaiki dan hasil hipotesis juga sudah menunjukkan adanya perbedaan antara hasil belajar IPS kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil hipotesis akan dijelaskan lebih rinci pada sub bab analisa data dibawah ini.

B. Analisa Data

Analisa data diperlukan untuk mengetahui hasil penilaian validasi ahli media dan materi, guru IPS, siswa uji coba lapangan dan perbandingan nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Hasil analisa data disesuaikan dengan kriteria persentasenya penilaian yan telah ditentukan. Berikut adalah tabel kriteria persentase penilaiannya:

Tabel 4.17 Kriteria Presentase Penilaian Angket

SKOR	KRITERIA	TINGKAT KEVALIDAN
21% ≤ X ≤ 36%	Sangat kurang layak	Revisi total
37% < X ≤ 52%	Kurang layak	Perlu revisi
53% < X ≤ 68%	Cukup layak	Sebagaian revisi
69% < X ≤ 84%	Layak	Layak, tidak revisi
85% < X ≤ 100%	Sangat layak	Tidak perlu revisi

1. Analisa data validasi ahli media

Data kuantitatif yang didapat dari penilian ahli media jika diperhitungkan persentasenya, aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif memperoleh:

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

$$P = \frac{74}{85} \times 100\%$$

$$P = 87$$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.18 Analisis Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skala Pencapaian
1.	Penilaian judul media komik	Layak
2.	Penilain sampul media komik	Layak
3.	Penggunaan kata pada media komik	Layak
4.	Kejelasan tulisan pada media komik	Layak
5.	Kemudahan tata bahasa pada komik	Layak
6.	Ukuran gambar	Layak
7.	Keseusain gambar dengan tulisan	Layak
8.	Kesesuaian warna	Layak
9.	Varian gambar	Layak
10.	Media komik dapat digunakan sebagai sumber belajar	Sangat layak
11.	Menarik perhatian peserta didik	Layak
12.	Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	Layak
13.	Media komik mampu memperluas wawasan peserta didik	Sangat layak
14.	Memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri	Sangat layak
15.	Media komik bersifat komunikatif interaktif	Sangat layak
16.	Efektifitas dan efesiensi dalam penggunaan media komik	Sangat layak
17.	Media komik dapat bertahan lama dan dapat dipelihara	Sangat layak

Menurut hitungan data kuantitatif oleh ahli media untuk aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif jika dipersentasekan memperoleh 87% dengan tingkat persentase tersebut, hasil validitasnya dinyatakan “Layak, Tidak Perlu Revisi”.

2. Analisa data validasi ahli materi

Data kuantitatif yang didapat dari penelitian ahli media jika diperhitungkan persentasenya, aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif memperoleh:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

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

$$P = \frac{70}{85} \times 100\%$$

$$P = 82$$

Tabel 4.19 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skala Pencapaian
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Sangat layak
2.	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa	Sangat layak
3.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	Layak
4.	Ilustrasi gambar sesuai dengan muatan materi	Cukup layak
5.	Kejelasan penyampaian materi	Layak
6.	Penyampaian materi secara sistematis dan runtut	Sangat layak
7.	Aktualisasi materi	Cukup layak
8.	Kebenaran cerita dengan materi	Sangat layak
9.	Ketepatan teks cerita dengan materi	Layak
10.	Keterkaitan cerita dengan kondisi lingkungan	Layak
11.	Bahasa yang digunakan komunikatif interaktif	Cukup layak
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan umum	Layak
13.	Ketepatan istilah yang ada di komik	Cukup layak
14.	Kemudahan bahasa dalam memahami alur cerita	Layak
15.	Media pembelajaran membuat siswa aktif	Layak
16.	Media pembelajaran membuat siswa belajar mandiri	Sangat layak
17.	Kebermanfaatan isi materi dalam media	Sangat layak

Berdasarkan perhitungan data kuantitatif oleh ahli materi untuk aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

jika dipersentasekan memperoleh 82% dengan tingkat persentase tersebut, hasil validitasnya dinyatakan “Layak, Tidak Perlu Revisi”.

3. Analisa data validasi guru IPS

Data kuantitatif yang di dapat dari penilian guru mata pelajaran IPS jika diperhitungkan persentasenya, aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif memperoleh:

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

$$P = \frac{79}{85} \times 100\%$$

$$P = 93$$

Tabel 4.20 Analisis Hasil Validasi Guru IPS

No	Pernyataan	Skala Pencapaian
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Sangat layak
2.	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa	Sangat layak
3.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	Layak
4.	Ilustrasi gambar sesuai dengan muatan materi	Sangat Layak
5.	Kejelasan penyampaian materi	Sangat Layak
6.	Penyampaian materi secara sistematis dan runtut	Sangat Layak
7.	Aktualisasi materi	Layak
8.	Kebenaran cerita dengan materi	Layak
9.	Ketepatan teks cerita dengan materi	Sangat Layak
10.	Keterkaitan cerita dengan kondisi lingkungan	Sangat Layak
11.	Bahasa yang digunakan komukatif interaktif	Sangat Layak
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan umum	Sangat Layak
13.	Ketepatan istilah yang ada di komik	Layak
14.	Kemudahan bahasa dalam memahami alur cerita	Sangat Layak
15.	Media pembelajaran membuat siswa aktif	Layak
16.	Media pembelajaran membuat siswa belajar mandiri	Cukup layak
17.	Kebermanfaatan isi materi dalam media	Sangat Layak

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Berdasarkan perhitungan data kuantitatif oleh guru mata pelajaran IPS untuk aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif jika dipersentasekan memperoleh 93% dengan tingkat persentase tersebut, hasil validitasnya dinyatakan "Layak, Tidak Perlu Revisi".

4. Analisa data respon siswa uji coba lapangan

Berdasarkan pemaparan hasil implementasi kepada siswa uji coba lapangan, berikut adalah penjabarannya:

Tabel 4.21 Analisis Hasil Responden Siswa Uji Coba Lapangan

No	Nama Siswa	Hasil	Kriteria	Skala Pencapaian
1.	Aga Gefila Erlangga	80	Layak	Layak, tidak perlu revisi
2.	Alfino Bahrul Alam	100	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
3.	Alin Dwi Venanda	96,92	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
4.	Andin Regian Putri Ewiyah	98,46	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
5.	Ardian Saputra	80	Layak	Layak, tidak perlu revisi
6.	Ayu Nur Fadillah	98,46	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
7.	Bima Aji Prasetyobudi	100	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
8.	Erfiana Damma Ayu Setyaji	78,46	Layak	Layak, tidak perlu revisi
9.	Exel Difarena Alfirdaus	76,92	Layak	Layak, tidak perlu revisi
10.	Friska Abrila Ediva Putri	100	Sangat Layak	Tidak perlu revisi

Dari data tabel di atas, diketahui rentang penilaian dari siswa uji coba lapangan berkisar dari 76,92-100%. Jika dijabarkan terdapat penilaian "Layak" sejumlah 4 penilaian dan "Sangat layak" sejumlah 6 penilaian. Rentang nilai tersebut sudah masuk pada kategori penilaian dengan hasil akhir bahwa media pembelajaran ini "Layak, Tidak perlu direvisi".

5. Analisa data hasil belajar kelas uji lapangan utama

Analisa data hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol dibandingkan dengan melaksanakan uji independent sampel T Test untuk mengetahui

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

perbandingan rata-rata nilai dari kedua kelas dan mengetahui hasil belajar siswa. Pengukuran keakuratan hasil, peneliti menggunakan SPSS 26 versi terbaru 2021. Proses sebelum melaksanakan uji independent sampel T Tes dilaksanakan terlebih dahulu prasyarat tertentu dalam pelaksanaan uji data. Tahapan dari uji independent sampel T test yaitu, uji normalitas, dan homogenitas. Berikut adalah pemaparannya:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data telah berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov dan Shapiro Wilk dengan penentuan taraf signifikansi sebesar 0,05. Untuk kriteria pengambilan keputusannya jika nilai signifikansi $<\alpha$ = 0,05 maka data dinyatakan belum berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $>\alpha$ = 0,05 maka data sudah berdistribusi normal. Berikut adalah hasil SPSS uji normalitas dari data kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 4.22 Tes Uji Normalitas Berdasarkan SPSS

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pre tes Kelas Eksperimen	.189	20	.061	.936	20	.198
	Pos tes Kelas Eksperimen	.162	20	.176	.924	20	.119
	Pre tes Kelas Kontrol	.176	20	.105	.942	20	.258
	Pos tes Kelas Kontrol	.185	20	.071	.937	20	.208
a. Lilliefors Significance Correction							

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.22 diatas jika dijabarkan hasil pre test kelas eksperimen sesuai dengan Kolmogorov-Smirnov mendapat nilai signifikansi 0,061 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,198. Pos tes kelas eksperimen menurut Kolmogorov-Smirnov mendapat nilai signifikansi 0,176 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,119. Pre tes kelas kontrol menurut Kolmogorov-Smirnov mendapat nilai signifikansi 0,105 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,258. Pos tes kelas kontrol menurut Kolmogorov-Smirnov mendapat nilai signifikansi 0,071 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,208. Semua hasil signifikansi tidak ada nilai yang < 0,05, jika disimpulkan data yang telah diperoleh dinyatakan telah berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji data untuk mengetahui apakah data yang diteliti telah homogen atau memiliki varian yang sama atau tidak. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol telah homogen atau tidak. Kriteria pengambilan keputusan dari uji homogenitas ini adalah jika nilai signifikansi < α = 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Sedangkan jika nilai signifikansi > α = 0,05 maka data dinyatakan homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas dari hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.23 Uji Homogenitas Berdasarkan SPSS

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2.731	1	38	.107
	Based on Median	2.407	1	38	.129
	Based on Median and with adjusted df	2.407	1	31.421	.131
	Based on trimmed mean	2.828	1	38	.101

Berdasarkan data tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikansi sudah melebihi angka 0,05, artinya data yang ada telah bersifat homogen atau bersifat sama.

c. Uji Independent Sampel T Tes

Uji independent sampel T tes merupakan analisis data untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata pada dua sampel berbeda atau tidak berpasangan. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari hasil nilai pos test. Prasyarat sebelum melaksanakan uji independent sampel t test ini telah dilewati dan diketahui bahwa data yang dianalisis sudah berdistribusi normal dan homogen. Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media power point dan diskusi biasa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media power point dan diskusi biasa.

Berikut adalah hasil uji independent sampel t tes pada SPSS untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa:

Tabel 4.24 Uji Independent Sample T Test Berdasarkan SPSS

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.731	.107	5.077	38	.000	14.250	2.807	8.568	19.932
	Equal variances not assumed			5.077	32.233	.000	14.250	2.807	8.534	19.966

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwasannya hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Kesimpulannya, kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan media pembelajaran PPT dan diskusi biasa.

C. Revisi Produk

Menurut tahapan model pengembangan *Borg and Gall*, peneliti melaksanakan revisi secara menyeluruh jika hasil penilaian validator ahli, guru, dan siswa responden uji coba lapangan belum memenuhi kriteria kelayakan penilaian. Namun jika penilaian validator, guru, dan responden siswa uji coba lapangan awal sudah mencukupi, tahap revisi produk tidak dilakukan secara menyeluruh melainkan hanya akan dilaksankan sesuai kritik dan saran dari validator saja dan penambahan untuk revisi bagian-bagian yang mempunyai nilai penilaian rendah. Berikut adalah hasil revisi produk sebelum dan sesudah penilaian dari validator, guru IPS, dan responden siswa uji coba lapangan:

1. Validasi ahli media

Hasil evaluasi dari validasi ahli media diketahui bahwa data penilaian telah mencapai taraf penilaian “layak, tidak perlu revisi”, namun terdapat kritik dan saran perbaikan. Kritik dan saran ini adalah sebagai berikut:

a. Ubah background yang berunsur kebencanaan
b. Menambahin keterangan singkat di awal aplikasi sebagai pengenalan media
c. Menambah kelas

Semua penilaian berdasarkan kritik dan saran diatas, jika dirangkum, revisi hanya terjadi pada bagian awal kafer komik saja.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.11 Tampilan Sampul Depan Aplikasi Sebelum Revisi

Gambar 4.12 Tampilan Sampul Depan Aplikasi Setelah Revisi

2. Validasi ahli materi

Evaluasi dari validasi ahli materi diketahui bahwa data penilaian telah mencapai taraf penilaian "layak, tidak perlu revisi". Kritik dan saran perbaikan ahli materi adalah sebagai berikut:

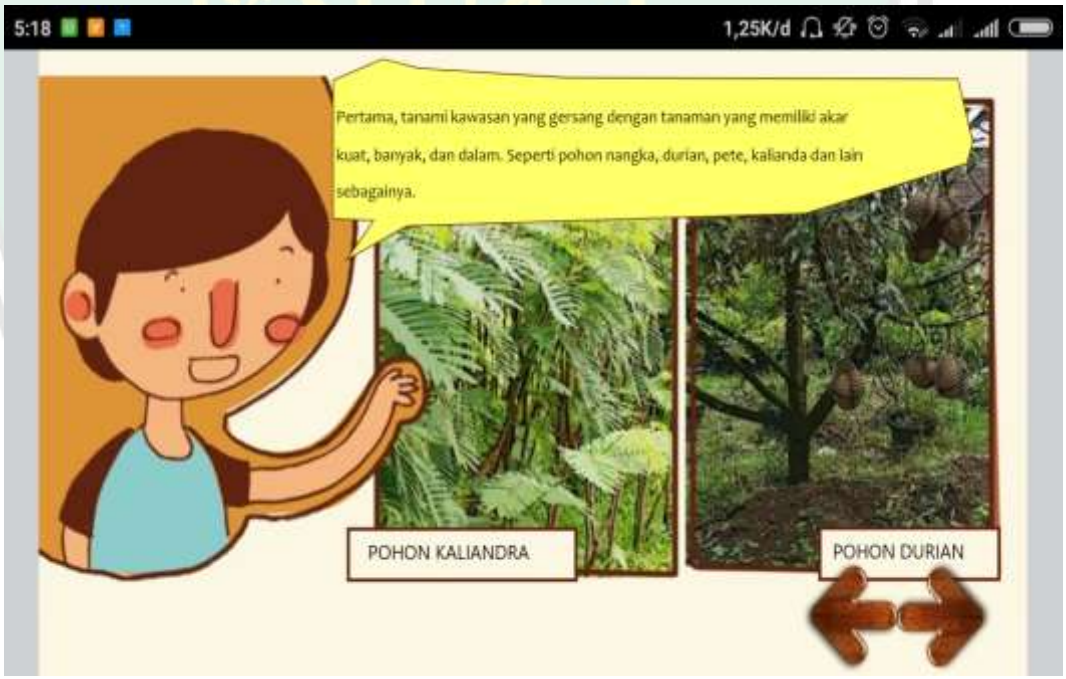
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Perhatikan penulisan kata, tanda baca, dan kalimat. Harap disesuaikan dengan ejaan yang disempurnakan. Berikut adalah sebelum dan sesudah untuk perbaikan:

Gambar 4.13 Tampilan Susunan Kata Sebelum Revisi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.14 Tampilan Susunan Kata Sesudah Revisi



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Informasi-informasi dalam materi sebaiknya lebih up to date lagi sesuai dengan perkembangan saat ini

c. Penggambarkan lokasi suatu wilayah, sebaiknya menggunakan peta

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.15 Penampilan Sebelum Pemberian Peta

Gambar 4.16 Penampilan Sesudah Pemberian Peta

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Pembuatan materi, rujukan dari buku atau jurnal seharusnya selalu dituliskan sumbernya

Gambar 4.17 Penampilan Penambahan Fitur Daftar Rujukan

3. Responden siswa uji coba lapangan

Proses selama uji coba lapangan, terdapat saran-saran yang diberikan siswa kepada peneliti dari aplikasi yang telah mereka miliki, yaitu untuk menambahi cara penggunaan media pembelajaran ini. Berikut adalah tambahan menu cara penggunaan media pembelajaran ini.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.18 Penampilan Penambahan Fitur Petunjuk Penggunaan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif

Langkah pelaksanaan perencanaan pengembangan media pembelajaran menggunakan tahapan yang dicanangkan oleh Borg and Gall. Terdapat 10 tahapan, namun dalam menjalankan pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menyederhanakan tahapan menjadi 7 tahapan saja, yakni tahap analisis kebutuhan, perencanaan penelitian, pengembangan, uji coba lapangan, revisi produk uji coba lapangan awal, uji lapangan utama, dan revisi produk akhir jika produk media pembelajaran yang dikembangkan memang belum memenuhi kriteria layak. Tahapan Borg and Gall dipilih oleh peneliti dikarenakan kelengkapan tahapan yang runtut dan jelas.

Tahapan pertama kali dalam penelitian ini adalah mengadakan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan pertama dilaksanakan di sekitar lingkungan yang menjadi target penelitian, yaitu di Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo. Peneliti setelah mengamati lingkungan yang terletak di Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo, berupaya untuk merencanakan penelitian yang berkaitan dengan mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi sebagai bahan edukasi terkini di wilayah tersebut, disebabkan adanya riwayat tanah longsor dan gempa bumi yang memakan korban cukup banyak dan sampai sekarangpun kekhawatiran masyarakat terkadang kerap kali muncul kembali.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Suharwono yang menyatakan bahwasannya penerapan edukasi atau pendidikan mitigasi bencana perlu untuk dikenalkan sedini mungkin kepada masyarakat dan terlebih diterapkan melalui pendidikan formal seperti sekolah, sehingga dapat meminimalisir korban jiwa yang terkadang terjadi kepada anak-anak disebabkan ketidakmengertian anak-anak tentang bencana.[56] Pendapat Suharwono tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang mengedukasikan tentang pentingnya mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi. Kepentingan belajar mitidasi bencana ini adalah untuk menjaga diri dari datangnya bencana yang tidak bisa diprediksi.

Analisis kebutuhan selanjutnya dilaksanakan di sekolah sebagai upaya penyelarasan kebutuhan, kebermanfaatan dan kesesuaian tujuan penelitian. Analisis kebutuhan pada tahap kedua ini memperhatikan kurikulum dan mata pelajaran yang sesuai untuk digunakan sebagai bahan edukasi mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi. Hasil yang diperoleh dari analisis yang telah dilaksanakan, peneliti memilih mata pelajaran IPS pada tema "Letak Wilayah Indoensia dan Pengaruhnya Bagi Keadaan Alam di Indonesia" untuk kelas VII SMP 1 Pulung. Tema pada pelajaran IPS ini sangat sesuai jika diintegrasikan dengan tema pendidikan mitigasi bencana sebab didalam tema "Letak Wilayah Indonesia dan Pengaruhnya Bagi Keadaan Alam di Indonesia" juga membahas tentang macam-macam bencana di Indonesia.

[56] Beatrix Hayudityas, *Pentingnya Penerapan Pendidikan Mitigasi Bencana Di Sekolah Untuk Mengetahui Kesiapsiagaan Peserta Didik*, Jurnal Edukasi Nonformal, Universitas Kristen Satya Wacana, No. 2 Vol. 11, April 2020, hlm. 95

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Analisis kebutuhan selanjutnya adalah keadaan sekolah. Keadaan sekolah pada saat itu melaksankan pembelajaran secara daring, disebabkan Covid-19. Pembelajaran secara daring mengharuskan siswa untuk aktif dalam menggunakan smartphone dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut membuat peneliti mengukur fleksibilitas dan efektifitas apa yang sesuai untuk penerapan proses pembelajaran. Terpilihlah keinginan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk aplikasi guna mempermudah siswa belajar dimanapun dan kapanpun melalui smartphone masing-masing anak.

Media pembelajaran yang dibuat ini berbasis aplikasi yang didalamnya memuat pembelajaran mitigasi bencana tanah longsor dan gempa bumi. Guna meningkatkan kemenarikan media pembelajaran komik, cerita komik disusun dalam bentuk cerita yang sering terjadi di lapangan, tentang edukasi pra mitigasi bencana. Pengembangan komik untuk menjelaskan materi pembelajaran menjadikan komik tidak membosankan untuk dibaca berulang-ulang, disebabkan fitur gambar, warna, dan alur cerita yang dimuat sesuai dengan keadaan lingkungan masyarakat. Kesesuaian ini dipertegas oleh pendapat Ghafoor dan Shilna yang menyatakan bahwa komik dengan fiturnya yang menarik dan khas memiliki kekuatan besar untuk menceritakan kisah yang terkandung pesan didalamnya, berkontribusi untuk merangsang keaktifan dan kreativitas siswa.[57]

[57] Erlanda Nathasia Subroto, Abd. Qohar, Dwiyana, *Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika*, Jurnal Pendidikan UM, No. 2 Vol. 5, Februari 2020, hlm. 136

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tahapan setelah proses analisis kebutuhan dirasa cukup dan sesuai, perencanaan penelitian disusun guna mempermudah alur penelitian. Perencanaan selanjutnya adalah menyusun dan membuat media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif melalui aplikasi-aplikasi tertentu, seperti power point, ispring suite 9, adobe photoshop, dan aplikasi Web2APK. Sebelum masuk ke aplikasi, peneliti membuat gambaran kasar cerita beserta teks edukasi terlebih dahulu yang kemudian di gambar ulang secara halus. Gambar halus di scan dan dimasukkan dalam aplikasi adobe photoshop untuk pemberian warna dan teks yang telah disusun.

Gambar yang sudah selesai, disimpan dalam bentuk file foto untuk dimasukkan ke dalam power point yang didalamnya sudah termuat aplikasi ispring suite 9. Aplikasi ispring suite 9 digunakan untuk merubah file power point ke dalam file HTML agar bisa diubah menjadi media aplikasi menggunakan Web2APK. Setelah proses pengolahan file HTML melalui Web2APK, file aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dapat digunakan dengan cara memindahkannya dalam file HP atau membagikannya melalui via share document whatsapp. File aplikasi yang telah selesai dapat disebarluaskan ke siswa.

Proses sebelum penyebarluasan ke siswa, terdapat tahapan validasi media pembelajaran untuk mengetahui kevalidan layak atau tidaknya media pembelajaran yang telah dibuat. Tahapan ini juga masuk pada tahapan uji coba lapangan awal. Untuk mengukur nilai kevalidan, peneliti membuat angket penilaian untuk diujikan kepada validator ahli. Validator ahli terdiri

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dari validator media, validator materi yang berasal dari dosen yang berkecimpung dan mumpuni di bidangnya, guru IPS SMP N 1 Pulung, dan 10 siswa responden uji coba lapangan. Hasil penilaian akan digunakan sebagai evaluasi revisi sebelum memasuki tahap selanjutnya, yaitu tahap uji lapangan utama.

Adapun hasil penilaian mendapat 87% dari validator ahli media, 82% dari valiator ahli materi, 93% validator guru IPS SMP N 1 Pulung, dan 10 responden siswa memberikan penilaian dari rentang nilai 76,92%-100%. Semua penilaian tersebut dinyatakan "layak dan tidak perlu revisi" sesuai dengan kriteria penetapan persentase penilaian kelayakan produk.

B. Implementasi Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif

Langkah setelah proses pengembangan yang panjang selesai, mulai dari analisis, perencanaan, pembuatan, dan validasi selanjutnya media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif ini perlu untuk di implementasikan kepada responden uji lapangan utama. Implementasi ini sebagai penilaian akhir dan pencapaian tujuan dari diadakannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa uji lapangan utama setelah menggunakan media pembelajaran komik. Pengukuran hasil belajar siswa, peneliti mengukur hasil belajar menggunakan uji independent sampel t test menggunakan SPSS 21 versi terbaru tahun 2021.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Uji independent sample t test adalah bagian dari statistik parametrik yang digunakan untuk mengetahui perbandingan dari dua sampel yang tidak berpasangan. Ciri-ciri dari uji ini terdapat dua populasi yang mendapat dua perlakuan yang berbeda. Tahap implementasi, peneliti mengambil 20 responden siswa dari setiap kelas VII B dan VII C, jadi jumlah keseluruhan responden siswa berjumlah 40 anak.

Kondisi sekolah SMPN 1 Pulung yang masih melaksanakan pembelajaran secara daring, peneliti memilih menggunakan media whatsapp sebagai perantara pembelajaran. Selama pembelajaran 20 responden siswa akan dibagi dalam kelompok kecil untuk mengefektifkan pembelajaran daring. Setiap kelompok berisi 5-7 orang. Proses pembelajaran dimulai peneliti dengan cara mengadakan video call terlebih dahulu sebelum pembelajaran berlangsung, sebagai sarana pengenalan satu sama lain.

Tahap selanjutnya penelitian dilaksanakan dengan cara chat biasa di whatsapp untuk meminimalisir adanya keterkendalaan sinyal yang terkadang kurang stabil, baik itu di sisi peneliti maupun siswa. Proses selama penelitian, siswa akan mendapatkan 2 link dan 1 file dokumen aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif. Link pertama berisi soal pre test sebagai media uji sebelum pembelajaran berlangsung.

Peneliti memberikan pembelajaran awal sesudah pengerjaan pre test selesai, setelah itu barulah file aplikasi media pembelajaran dikirim. Siswa diharapkan mendownload terlebih dahulu file yang telah terkirim dan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

membacanya. Pemberian waktu untuk membaca komik dirasa cukup, peneliti melanjutkan penelitian dengan memberikan feedback serta menanyakan materi apa yang belum dipahami. Tahap terakhir adalah peneliti mengirim link ke 2, yaitu link pos test. Link pos test digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif ini. proses pembelajaran untuk kelas control memiliki sistem pembelajaran yang hampir sama dengan kelas eksperimen. Perbedaannya adalah kelas kontrol hanya menggunakan media chat untuk pembahasan dan gambar ppt sebagai sarana pendukung dalam menjelaskan materi.

Data yang sudah masuk akan di olah menggunakan SPSS. Tahap sebelum uji independent sampel t test yaitu, uji normalitas dan uji homogenitas (tidak wajib). Hasil uji normalitas sesuai pada tabel 4.21 diperoleh nilai signifikansi > 0,05. Hasil tersebut sesuai dengan peraturan dalam uji normalitas, jika data populasi bernilai > 0,05 maka data terkategori berdistribusi normal. Hasil uji homogenitasnya sendiri, sesuai pada tabel 4.22 mendapatkan nilai signifikansi > 0,05. Data yang bernilai > 0,05 menandakan bahwa data bersifat homogen. Hasil nilai uji independent sampel t test sendiri mendapatkan hasil 2 tailed sebesar 0,000.

Hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas VII kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran IPS materi mitigasi bencana. Peningkatan nilai ini didukung oleh bentuk media

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pembelajaran komik yang sudah dimuat dalam bentuk media pembelajaran multimedia interaktif, yang menggabungkan gambar, video, dan materi pembelajaran menjadi suatu keterpaduan. Keterpaduan ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan meningkatnya ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran dan memotivasi siswa untuk mempelajari apa yang ada di media pembelajaran tersebut, baik secara mandiri maupun bersama-sama.

Temuan penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Khusnul Khotimah dalam skripsinya yang berjudul "Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang". Penelitian ini menjelaskan bahwa media pembelajaran e comic dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Pada penelitian ini hasil belajar siswa dilihat dari perbedaan nilai dari kelas VB setelah mengerjakan pre test dan post test. Hasil yang didapat dalam penelitian ini nilai rata-rata pre test sebesar 57, 26 sedangkan nilai rata-rata pos test mendapatkan nilai sebesar 76,78 dengan skor N-gain 0,46 kategori sedang. Nilai signifikansi 2 tailed sebesar 0,000 yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima atau terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam menggunakan media e-comic.[58]

Penelitian lain yang dilaksanakan oleh Riska Widyastutiningsih dengan judul skripsinya "Pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bencana banjir di SMP negeri 2

[58] Khusnul Khotimah, *Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang,* Skripsi UNESA, 2016

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kartasura Kabupaten Sukoharjo". Penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik. Hasil penelitian diukur dari nilai pre test dan pos test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata pos test sebanyak 76,59, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata pos test sebanyak 73,80. Hasil tersebut dinyatakan bahwasanya media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.[59]

C. Hasil Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif

Hasil evaluasi pada aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dapat dilihat dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada validator ahli. Nilai tersebut menjadi acuan peneliti untuk mengukur seberapa layak media atau produk yang telah dikembangkan. Terdapat dua sistem penilaian, yaitu penilaian secara kuantitatif dan penilaian secara kualitatif yang berbentuk kritik dan saran dari validator.

Hasil penilaian angket validasi ahli media, ahli materi, guru IPS dan responden siswa uji lapangan awal menunjukkan hasil penilaian akhir yang cukup dan tidak diharuskan merevisi komik secara menyeluruh. Penilaian hasil angket ahli media mendapatkan nilai sebanyak 87%, hasil validitas tersebut masuk pada kategori "Layak, Tidak Perlu Revisi", sedangkan penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai sebanyak 82% dengan tingkat

[59] Riska Widyastutiningsih, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untk Meningkatkan Hasil Belajar SIswa Pada Materi Bencana Banjir di SMP Negeri 2 Kartasura Kabupaten Sukoharjo*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

persentase tersebut, hasil validitas adalah “Layak, Tidak Perlu Revisi”. Penilaian yang diperoleh dari guru IPS, yang mendapatkan nilai sebesar 93%, hasil validitas tersebut dinyatakan “Layak, Tidak Perlu Revisi”. Hasil penilaian dari 10 responden siswa uji coba lapangan mendapatkan penilaian dengan rentang nilai berkisar 76,92-100%. Rentang penilaian tersebut sudah terkategori “Layak, Tidak Perlu Revisi”. Hasil-hasil memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dinyatakan sudah layak dan dapat digunakan.

Peneliti dalam menyempurnakan kekurangan dari produk yang telah dikembangkan, dilaksankan perbaikan produk pengembangan sesuai kritik dan saran dari penilaian validator ahli, guru IPS dan siswa. Terdapat beberapa kritik dan saran dari validator ahli media, ahli materi dan salah satu responden siswa uji coba lapangan. Kritik dan saran ini telah digunakan peneliti dalam memperbaiki aplikasi media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif sebelum digunakan kepada responden siswa uji lapangan utama. Kelengkapan hasil evaluasi telah dijabarkan di bab sebelumnya.

Kesimpulannya media pembelajaran komik telah memberikan dampak yang baik bagi peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ainun Qaidhar dan Supriyono yang meneliti penggunaan komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilaksanakan oleh mereka mendapatkan hasil kesimpulan yang sama dengan hasil penelitian yang peneliti laksanakan, dimana dengan media komik hasil belajar siswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

meningkat, sehingga pemanfaatan komik sebagai media mampu mengubah hasil belajarnya.[60]

Penjelasan dari hasil penelitian di atas membenarkan bahwa komik sangat bermanfaat untuk digunakan sebagai media pembelajaran, tidak hanya itu dalam penelitian lain juga ditemukan bahwa dengan media pembelajaran komik juga dapat meningkatkan minat belajar siswanya. Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Hasan Sastra Negara, dimana dalam penelitiannya ditemukan hasil bahwa komik dapat meningkatkan minat belajar matematika siswanya.[61]

[60] Ainun Q, Supriyono, *Pemanfaatan Komik Sebagai Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Babatan V/460 Kota Surabaya*, Jurnal JPGSD UNESA, Vol 5 No 3, 2017, hlm 1254

[61] Hasan Sastra Negara, *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningjatkan Minat Matematika Siswa Sekolah dasar (SD/MI)*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar IAIN Raden Intan Lampung, Vol 1 No 2 Desember 2014, hlm 258

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Produk media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif ini telah melewati serangkaian validasi kepada ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS SMP N 1 Pulung, dan uji coba lapangan kepada 10 siswa kelas VII D SMP N 1 Pulung. Hasil kesimpulan dari produk media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif yang telah direvisi adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP N 1 Pulung menggunakan metode pengembangan milik Borg and Gall yang terdiri 7 langkah, yaitu analisis kebutuhan, merencanakan penelitian, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, dan terakhir revisi produk akhir.
2. Implementasi hasil pengembangan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif ini peneliti mendapatkan nilai sebagai berikut: validasi ahli media 87%, validasi ahli materi 82%, guru IPS SMP N 1 Pulung 93%, siswa uji coba lapangan 76-100%. Data yang diperoleh dinyatakan bahwa produk ini “layak” dan “tidak perlu revisi”. Perbandingan hasil belajar sesuai uji independen sampel t test kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 66,75 dan kelas eksperimen sebanyak 80,00.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kesimpulannya hasil belajar IPS antara kelas kontrol dan kelas eskperimen dan produk dinyatakan "berhasil" dan "layak".

3. Hasil evaluasi telah dikerjakan sesuai dengan kritik dan saran dari validator ahli, guru IPS SMP N 1 Pulung dan seluruh responden siswa.

B. Saran Pemanfaatan, Deseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

   Saran pemanfaatan media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

   a. Media pembelajaran ini dipakai pada mata pelajaran IPS kelas VII pada materi Letak Wilayah Indonesia dan Pengaruhnya Bagi Keadaan Alam di Indonesia yang mengkhususkan pada materi kebencanaan.

   b. Diharapkan media pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai media tambahan belajar siswa dengan cara siswa dapat memiliki media ini secara pribadi sebab media pembelajaran yang sudah berbasis aplikasi.

2. Deseminasi

   Desiminasi pada produk media pembelajaran komik mitigasi bencana berbasis multimedia interaktif ini diharapkan tidak hanya terbatas pada kelas VII di SMP N 1 Pulung saja, melainkan dapat digunakan oleh seluruh siswa kelas VII di SMP lainnya, atau oleh siswa lainnya sebagai media edukasi yang mudah dimiliki oleh individu.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Bentuk optimalisasi produk lebih lanjut diharapkan:

a. Produk media pembelajaran komik berbasis multimedia interaktif tidak hanya terfokus pada materi pra mitigasi bencana saja, namun bisa berkembang pada materi mitigasi bencana sesaat dan sesudah bencana serta perkembangan dalam tema-tema IPS lainnya atau mata pelajaran lainnya agar hasil belajar siswa meningkat.

b. Ada bagusnya jika aplikasi ini dapat di upload pada google play store, jika aplikasi yang sudah dibuat dapat di muat pada aplikasi google play store akan meningkatkan kebermanfaatan dari media aplikasi yang telah dibuat bagi masyarakat.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR PUSTAKA

Agustina Winarti. 2020. *Media Pembelajaran Jumping Frog*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Anwar Muhammad. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: PrenadaMedia.

Ambaryani, dan Gamaliel S. 2017. Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, Vol III No 1 Juni*.

Ayu Ida. 2018. Penerapan Metode pembelajaran Diskusi dan Resitasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tumbu Karangasem. *Jurnal Penjaminan Mutu Lembaga Penjaminan Mutu Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar, Vol IV No 1 Februari*.

Ainun Q, Supriyono. 2017. Pemanfaatan Komik Sebagai Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Babatan V/460 Kota Surabaya. *Jurnal JPGSD UNESA, Vol 5 No 3*.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Diah Inung, dan Nita Sekreningsih. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jurnal Computer and Information Technology UNIPMA, Vol I No 2 Februari*.

Fathurrahman Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Fitri Wanda. 2014. Nilai Budaya Lokal, Resiliensi, dan Kesiapan Menghadapi bencana Alam. *Jurnal Personifikasi Vol V No 2 November*.

Hananto Akhyari, *Dikukuhkannya di New York Agustus ini, Inilah Jumalh Resmi Pulau di Indonesia*, Diambil dari (https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/08/19/dikukuhkan-di-new-york%20-agustus-ini-inilah-jumlah-resmi-pulau-di-indonesia,

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Hakim Lukmanul. 2019. Kerangka Kerja Kesiapan Menghadapi Bencana. *Jurnal Dialog Penanggulangan Bencana Vol X No 1*.

Hamalik Oemar. 2008. *Proses belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hayudityas Beatrix. 2020. Pentingnya Penerapan Pendidikan Mitigasi Bencana Di Sekolah Untuk Mengetahui Kesiapsiagaan Peserta Didik. *Jurnal Edukasi Nonformal, Universitas Kristen Satya Wacana, No. 2 Vol. 11, April*.

Intan Meithy. dan Trio Inggit. 2018. Media Komik untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol VII No 2 Desember*.

Jarot Darma, dan Ananda Shenia. 2009. *Apa Itu Multimedia*,. Jakarta: Mediakita.

Kustiawan Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudra.

Kustandi Cecep, dan Daemawan Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.

Kominfo Kabupaten Ponorogo, Diambil dari (https://ponorogo.go.id/2017/04/05/sisi-lain-dari-bencana-tanah-longsor-banaran-pulung/

Khotimah Khusnul. 2016. *Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang*, Skripsi UNESA.

Mulyatiningsih Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan di Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nazaruddin Muzayin. 2015. Jurnalisme Bencana di Indonesia, Setelah Sepuluh Tahun. *Jurnal Komunikasi Vol X No 1 Oktober*.

Nathasia Subroto Erlanda, dkk. 2020. *Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika, Jurnal Pendidikan UM, No. 2 Vol. 5, Februari*.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Negara Hasan Sastra. 2014. Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningjatkan Minat Matematika Siswa Sekolah dasar (SD/MI), *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar IAIN Raden Intan Lampung. Vol 1 No 2 Desember*.

Nopriyanti. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol V No 2 Juni*.

Nurgianto Burhan. 1988. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Yogyakarta: BPFE.

Peraturan Pemerintah Indonesia Badan Penangggulangan Bencana

P Tahegga, Salman Radian, dan Sukardi. 2020. Derivasi Konsep Negara Kepulauan dalam Undang-Undang negara Republik Indonesia Tahun 1945. *Jurnal Bina Hukum Lingkungan Vol IV No 2 April*.

Rachma Seprty, Sylvia Ike. 2020. Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Konflik Sosial di Kelas XI SMAN 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Negeri Padang. No 3 th. Maret*.

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Ruswandi dkk. 2008. Identifikasi Potensi Bencana Alam dan Upaya Mitigasi yang Paling Sesuai Diterapkan di Pesisir Indramayu dan Ciamis, *Jurnal Geologi dan Riset Pertambangan, UI. No. 2.*

Rosyid. Zainul Dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.

Siska Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS di SD/MI*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.

Sili Petrus, Adi Susilo, Sukir Maryanto. 2013. Penentuan Seismitas dengan Metode Grid Searching (Studi Kasus Gempabumi Pulung, Kabupaten

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Ponorogo Februari 2011), *Jurnal Natural, Universitas Brawijaya. No 1 Vol. 2, April.*

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiarto Eko. 2015. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif, Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media.

Suryadi Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: CV. Jejak.

Susanto Ahmad. 2016. *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.

Sutiah. 2018. *Pengembangan Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Setyosari Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran I: Surat Izin Penelitian

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

Nomor : 20/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 7 Januari 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SMP N 1 Pulung
di
Ponorogo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	:	Rizka Kurnia Dewi
NIM	:	17130108
Jurusan	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	:	Ganjil - 2020/2021
Judul Skripsi	:	**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPN 1 Pulung**
Lama Penelitian	:	**Januari 2021** sampai dengan **Maret 2021** (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

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

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan P IPS
2. Arsip

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran II: Surat Pelaksanaan Penelitian di SMP N 1 Pulung

PEMERINTAH KABUPATEN PONOROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 PULUNG
Desa Pulung, Telp. (0352) 572077
PULUNG Kode Pos 63481

Nomor : 421 / 020 / 405.07.3.46 / 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Ijin Penelitian

Kepada,
Yth. Dekan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
MALANG

Berdasarkan surat Nomor : 20/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 tanggal 7 Januari 2021 tentang permohonan ijin penelitian di SMP Negeri 1 Pulung Ponorogo :

Nama : RIZKA KURNIA DEWI
N I M : 17130108
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester : Ganjil
Tahun Akademik : 2020 / 2021

Pada dasarnya kami tidak berkeberatan memberikan ijin untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Pulung mulai bulan Januari 2021 sampai dengan Maret 2021 (3 Bulan).

Demikian surat ijin ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pulung, 18 Januari 2021
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KABUPATEN PONOROGO SMPN 1 PULUNG DINAS PENDIDIKAN

SITI WAHYUNI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19691020 199703 2 006

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran III: Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SMP N 1 Pulung

PEMERINTAH KABUPATEN PONOROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 PULUNG
Desa Pulung, Telp. (0352) 572077
PULUNG Kode Pos 63481

S U R A T K E T E R A N G A N
Nomor : 421 / 137 / 405.07.3.46/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Pulung, Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a	:	.RIZKA KURNIA DEWI
N I M	:	17130108
Program Study	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Bahwa mahasiswa tersebut benar – benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Pulung, Kecamatan Pulung mulai tanggal 13 Januari 2021 s/d 31 Maret 2021 dengan judul Skripsi "***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MITIGASI BENCANA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SMPN 1 PULUNG PONOROGO*** "

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 5 April 2021
Kepala Sekolah

SITI WAHYUNI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19691020 199703 2 006

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran IV: Angket Validasi Ahli Media

Lembar Penilaian Ahli Media

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPN 1 Pulung Ponorogo

A. Pengantar

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Multimedia Interaktif yang digunakan dalam penelitian ini dengan Judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPN 1 Pulung Ponorogo**". Sehingga dapat diketahui kelayakan pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian, pendapat berupa saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih banyak.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda √ pada kolom "penilaian" sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran komik mitigasi bencana multimedia interaktif.
2. Gunakan indikator penilaian sebagaimana terlampir di bawah ini:

Keterangan	Jawaban	Skor
Sangat layak	SL	5
Layak	L	4
Cukup layak	CL	3
Kurang layak	KL	2
Sangat kurang layak	SK	1

3. Untuk penilaian dengan nominal yang rendah, diharapkan kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait media pembelajaran komik mitigasi bencana multimedia interaktif sebagai upaya perbaikan peneliti kedepannya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			SL	L	CL	KL	SK
1.	Aspek Tampilan	1. Penilaian judul media komik		✓			
		2. Penilain sampul media komik		✓			
		3. Penggunaan kata pada media komik		✓			
		4. Kejelasan tulisan pada media komik		✓			
		5. Kemudahan tata bahasa pada komik		✓			
		6. Ukuran gambar		✓			
		7. Keseusain gambar dengan tulisan		✓			
		8. Kesesuaian warna		✓			
		9. Varian gambar		✓			
2.	Aspek isi	1. Media komik dapat digunakan sebagai sumber belajar	✓				
		2. Menarik perhatian peserta didik		✓			
		3. Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik		✓			
		4. Media komik mampu memperluas wawasan peserta didik	✓				
		5. Memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
		6. Media komik bersifat komikatif interaktif	✓				
3.	Aspek Rekayasa	1. Efektifitas dan efesiensi dalam penggunaan media komik	✓				

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Perangkat	2. Media komik dapat bertahan lama dan dapat dipelihara	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

- Bisa diagnosis ke lagi.
- Lagak lebih diagnosis.

Malang, 18 Desember 2020
Validator Media,

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd
NIP. 197606192005012005

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran V: Angket Validasi Ahli Materi

Lembar Penilaian Ahli Materi

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPN 1 Pulung Ponorogo

A. Pengantar

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Multimedia Interaktif yang digunakan dalam penelitian ini dengan Judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPN 1 Pulung Ponorogo**". Sehingga dapat diketahui kelayakan pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian, pendapat berupa saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih banyak.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda √ pada kolom "penilaian" sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran komik mitigasi bencana multimedia interaktif.
2. Gunakan indikator penilaian sebagaimana terlampir di bawah ini:

Keterangan	Jawaban	Skor
Sangat layak	SL	5
Layak	L	4
Cukup layak	CL	3
Kurang layak	KL	2
Sangat kurang layak	SK	1

3. Untuk penilaian dengan nominal yang rendah, diharapkan kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait media pembelajaran komik mitigasi bencana multimedia interaktif sebagai upaya perbaikan peneliti kedepannya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Aspek Penilaian

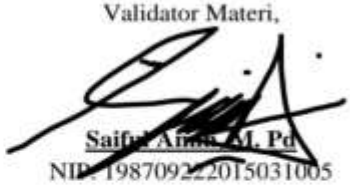
No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			SL	L	CL	KL	SK
1.	Isi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD	√				
		2. Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa	√				
		3. Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan		√			
		4. Ilustrasi gambar sesuai dengan muatan materi			√		
		5. Kejelasan penyampaian materi		√			
		6. Penyampaian materi secara sistematis dan runtut	√				
		7. Aktualisasi materi			√		
		8. Kebenaran cerita dengan materi	√				
		9. Ketepatan teks cerita dengan materi		√			
		10. Keterkaitan cerita dengan kondisi lingkungan		√			
2.	Bahasa	1. Bahasa yang digunakan komukatif interaktif			√		
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan umum		√			
		3. Ketepatan istilah yang ada di komik			√		
		4. Kemudahan bahasa dalam memahami alur cerita		√			
3.	Pembelajaran dan Hasil Belajar	1. Media pembelajaran membuat siswa aktif		√			
		2. Media pembelajaran membuat siswa belajar mandiri	√				
		3. Kebermanfaatan isi materi dalam media	√				

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Komentar dan Saran Perbaikan

- Perhatikan penulisan kata, tanda baca, dan kalimat. Harap disesuaikan dengan Ejaan yang disempurnakan.
- Informasi-informasi dalam materi sebaiknya lebih *up to date* lagi sesuai dengan perkembangan saat ini.
- Dalam menggambarkan lokasi suatu wilayah, sebaiknya menggunakan peta.
- Dalam membuat materi, rujukan dari buku/jurnal seharusnya selalu dituliskan sumbernya.

Malang, 1 Januari 2021
Validator Materi,



Saiful Amin, M. Pd
NIP. 198709222015031005

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran VI: Angket Validasi Guru IPS

Lembar Penilaian Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPN 1 Pulung Ponorogo

A. Pengantar

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap isi materi Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Multimedia Interaktif yang digunakan dalam penelitian skripsi dengan Judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Mitigasi Bencana Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPN 1 Pulung Ponorogo"**. Schingga dapat diketahui kelayakan pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian, pendapat berupa saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih banyak.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda √ pada kolom "penilaian" sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran komik mitigasi bencana multimedia interaktif.
2. Gunakan indikator penilaian sebagaimana terlampir di bawah ini:

Keterangan	Jawaban	Skor
Sangat layak	SL	5
Layak	L	4
Cukup layak	CL	3
Kurang layak	KL	2
Sangat kurang layak	SK	1

3. Untuk penilaian dengan nominal yang rendah, diharapkan kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait media pembelajaran komik mitigasi bencana multimedia interaktif sebagai upaya perbaikan peneliti kedepannya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			SL	L	CL	KL	SK
1.	Isi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD	✓				
		2. Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa	✓				
		3. Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan		✓			
		4. Ilustrasi gambar sesuai dengan muatan materi	✓				
		5. Kejelasan penyampaian materi	✓				
		6. Penyampaian materi secara sistematis dan runtut	✓				
		7. Aktualisasi materi		✓			
		8. Kebenaran cerita dengan materi		✓			
		9. Ketepatan teks cerita dengan materi	✓				
		10. Keterkaitan cerita dengan kondisi lingkungan	✓				
2.	Bahasa	1. Bahasa yang digunakan komukatif interaktif	✓				
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan umum	✓				
		3. Ketepatan istilah yang ada di komik		✓			
		4. Kemudahan bahasa dalam memahami alur cerita	✓				
3.	Pembelajaran dan Hasil Belajar	1. Media pembelajaran membuat siswa aktif		✓			
		2. Media pembelajaran membuat siswa belajar mandiri			✓		
		3. Kebermanfaatan isi materi dalam media	✓				

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Ponorogo, 18 Januari 2021
Validator Guru Mapel IPS Kelas VII,

Rian Pradana, S.Pd.

NIP. —

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran VII: RPP Kelas Eksperimen dan Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMPN 1 Pulung
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Ganjil
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

Materi Pokok:

Letak Wilayah dan Pengaruhnya bagi Keadaan Alam di Indonesia

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Integrated Curriculum* peserta didik mampu: ***Menganalisis*** letak wilayah Indonesia, ***Menjelaskan*** pengaruh dari letak wilayah Indonesia, ***Mengidentifikasi*** ancaman bencana di sekitar lingkungan. ***Mensimulasikan*** cara mitigasi bencana sesuai dengan bencana yang terjadi di sekitar lingkungan. ***Menampilkan*** sikap syukur, kerja keras, tanggung jawab, peduli, dan santun selama dan setelah pembelajaran.

B. Kegiatan Pemblaelajaran

Kegiatan	Langkah-Langkah Pembelajaran
Pendahuluan 5 Menit	- Guru mengucapkan salam, Berdoa, Absensi - Memberikan motivasi terkait materi - Menyampaikan tujuan pembelajaran - Menyampaikan cakupan materi - Langkah pembelajaran - Teknik penilaian
Inti 30 menit	- Guru memberikan soal pretest. - Guru memberikan gambaran melalui PPT terkait letak wilayah Indonesia dalam tiga aspek, yaitu geologis, klimatologis, dan demografis melalui google meet. - Guru menanyakan dengan letak wilayah yang sedemikian rupa apa pengaruhnya bagi lingkungan alam di Indonesia. - Guru menanyakan tentang apa itu mitigasi bencana. - Guru meminta peserta didik untuk membuka HP dan mendownload aplikasi media pembelajaran yang dikirim melalui grup WA. - Guru mempersilahkan peserta didik untuk membaca komik yang sudah tertera dan menganalisis cerita yang ada di komik terkait mitigasi bencana. - Guru memberikan penjelasan singkat terkait pentingnya mitigasi bencana. - Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal yang berada di aplikasi. - Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal postest
Penutup 5 Menit	- Guru melakukan penguatan dan merefleksi secara umum/individu. - Menanyakan kepada siswa terkait materi yang belum dipahami. - Memberikan pesan-pesan moral yang kaitan dengan "Letak Wilayah dan Pengaruhnya bagi Keadaan Alam di Indonesia". - Berdoa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Penilaian

Spiritual	Pengetahuan	Ketrampilan
- Ketakwaan - Disiplin - Tanggung jawab - Kepedulian - Kerjasama	- Tes tertulis dan non tertulis - Mensimulasikan materi setiap kelompok	- Menganalisis - Kreatifitas dalam mensimulasikan materi - Aktif dalam pembelajaran

Mengetahui,
Guru Bidang Studi IPS KelasVII SMPN 1 Pulung

Riyan Pradana S.Pd
NIP: -

Pulung, 19 Januari 2021
Peneliti,

Rizka Kurnia Dewi
NIM: 17130108

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas Kontrol

Sekolah : SMP N 1 Pulung Ponorogo
Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Ganjil
Mata Pelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

Materi Pokok:

Letak Wilayah dan Pengaruhnya bagi Keadaan Alam di Indonesia

A. Tujuan Pembelajaran:

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *konvensional* (ceramah) peserta didik mampu: ***Menganalisis*** letak wilayah Indonesia, ***Menjelaskan*** pengaruh dari letak wilayah Indonesia, ***Mengidentifikasi*** ancaman bencana di sekitar lingkungan. ***Menampilkan*** sikap syukur, kerja keras, tanggung jawab, peduli, dan santun selama dan setelah pembelajaran.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Langkah-Langkah Pembelajaran
Pendahuluan 10 Menit	- Guru mengucapkan salam, Berdoa, Absensi - Memberikan motivasi terkait materi - Menyampaikan tujuan pembelajaran - Menyampaikan cakupan materi - Langkah pembelajaran - Teknik penilaian
Inti 60 menit	- Guru memberikan soal pretest. - Guru mengirimkan power point kemudian siswa diperkenankan untuk membukanya. - Guru menjelaskan satu persatu bahasan dalam power point. - Guru meminta siswa untuk menganalisis letak wilayah Indonesia yang sedemikian rupa apa pengaruhnya bagi lingkungan alam di Indonesia - Guru menanggapi hasil analisis siswa. - Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal postest.
Penutup 10 Menit	- Guru melakukan penguatan dan merefleksi secara umum/individu - Menanyakan kepada siswa terkait materi yang belum dipahami - Memberikan pesan-pesan moral yang kaitan dengan "Letak Wilayah dan Pengaruhnya bagi Keadaan Alam di Indonesia". - Mengadakan tindak lanjut berupa pengumpulan hasil analisis dan penugasan untuk membaca materi selanjutnya - Berdoa

C. Penilaian

Spiritual	Pengetahuan	Ketrampilan
- Ketakwaan	- Tes tertulis dan non tertulis	- Menganalisis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

- Disiplin - Tanggung jawab - Kepedulian - Kerjasama	- Mempresentasikan materi setiap kelompok - Tugas individu	- Presentasi - Kreatifitas dalam penyajian materi - Aktif dalam pembelajaran

Mengetahui,
Guru Bidang Studi IPS KelasVII SMPN 1 Pulung

Riyan Pradana S.Pd
NIP: -

Ponorogo, Pulung, 19 Januari 202
Peneliti,

Rizka Kurnia Dewi, M.Pd
NIM: 17130108

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran VIII: Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancana Sebagai Analisis Kebutuhan Tentang Pentingnya Mitigasi Bencana

(Untuk Masyarakat)

No	Hal Yang Ditanyakan	Jawaban
1.	Bencana apa yang kerap kali terjadi di wilayah ini?	
2.	Dengan bencana yang sering terjadi, apa upaya masyarakat sebelum terjadi bencana?	
3.	Kerugian apa saja yang ditimbulkan saat bencana tersebut terjadi?	
4.	Kira-kira warga desa disini apa sudah mengetahui tentang mitigasi bencana?	
5.	Menurut anda apakah pengenalan, tentang mitigasi bencana di wilayah ini perlu?	
6.	Menurt anda apakah perlu pengenalan dini tentang mitigasi bencana kepada anak sekolah jenjang SMP untuk meningkatkan kewaspadaan mereka terhadap bencana?	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Pedoman Wawancana Sebagai Analisis Kebutuhan Tentang Hasil Belajar Siswa dan Media Pembelajaran

(Untuk Guru)

No	Hal Yang Ditanyakan	Jawaban
1.	Langkah apa saja yang bapak/ibu lakukan agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya?	
2.	Faktor apakah yang menyebabkan hasil belajar menurun?	
3.	Apakah pesera didik pernah merasa malas dan bosan saat mata pelajaran IPS tema letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya terhadap keadaan alam di Indoensia berlangsung dikarenakan media pembelajaran yang monoton?	
4.	Apakah terkadang bapak/ibu guru menggunakan media pembelajaran yang unik untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS tema letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya terhadap keadaan alam di Indoensia?	
5.	Apakah di sekolah ini memperbolehkan siswanya untuk menggunkana HP saat materi pembelajaran IPS berlangsung?	
6.	Apakah bapak pernah mengenal media pembelajaran komik berbasis multimedia interaktif sebagai media	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	pembelajaran IPS?	
7.	Apakah menurut bapak/ibu dengan kondisi wilayah Kabupaten Pulung yang rawan bencana diperlukan materi mitigasi bencana yang dapat diaplikasikan dalam pengembangan KD pada mata pelajaran IPS tema letak wilayah Indonesia dan pengaruhnya terhadap keadaan alam di Indoensia?	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran IX: Angket Validasi Responden Siswa Uji Coba Lapangan

Timestamp	Nama Panjang	Aplikasi mudah diakses	Gambar yang digunakan	Kejelasan gambar untuk r
2/7/2021 10:05:01	Bima Aji Prasetyobudi	5	5	5
2/7/2021 10:15:09	Andin Regian Putri Ewiya	4	5	5
2/7/2021 13:12:02	Friska abrila ediva putri	4	5	4
2/7/2021 16:28:29	Ayu Nur Fadillah	5	4	5
2/7/2021 16:53:15	Exel Difarena Alfirdaus	5	4	4
2/7/2021 19:47:35	Alin dwi venanda	4	5	5
2/7/2021 19:58:14	Erfiana Damma Ayu Setya	3	3	3
2/7/2021 21:24:23	Alfino Bahrul Alam	5	5	5
2/8/2021 8:09:38	Ardian saputra	5	5	4
2/9/2021 12:23:46	Aga gefila erlangga prasty	3	5	3

Kejelasan petunjuk belaja	Kejelasan uraian materi	Pemberian contoh mudah	Pemberian evaluasi muda	Kejelasan bahasa yang d
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
4	3	4	3	4
4	5	5	5	5
4	4	5	3	4
5	5	5	5	5
3	4	4	3	5
4	3	5	3	5

Kesesuaian video untuk n	Media pembelajaran kom	Media pembelajaran kom	Media pembelajaran kom	Media pembelajaran kom
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
4	3	5	4	3
5	5	5	5	5
3	5	5	4	4
5	5	5	5	5
4	3	4	3	5
4	5	4	4	4

Kesan, Pesan atau Saran
Media mudah untuk di pahami
terimakasih telah membantu kami untuk lebih memahami materi dan soal kelas 7 ini . Terimakasih ilmu dan pengetahuannya.
.....
Semoga kedepannya lebih baik lagi , lebih di perbaiki dan tetap semangat.
Kalau memberikan materi jangan banyak-banyak ya kak..
Terima kasih tlh membimbing dan mengajak saya serta teman2 belajar
Sangat menarik
Terima kasih mbak sudah memberi materi pelajaran ips
Tetap semangat belajar

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran X: Hasil Pengerjaan Soal Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

SOAL PRE TEST (Jawaban)

Timestamp	Score	Nama Lengkap	Kelas
10/04/2021 11:26:46	60 / 100	Agnia Ulfa Al Zahra	B
10/04/2021 11:50:06	65 / 100	Andhan Yuka Wirdana	B
10/04/2021 13:41:29	55 / 100	bagus dwipPrayoga	b
10/04/2021 13:45:25	65 / 100	Dayu Eqsa R	B
10/04/2021 13:49:12	70 / 100	Elnino weku granindya	B
10/04/2021 13:56:06	50 / 100	Enjelina Tasya Majaleka	B
12/04/2021 9:01:58	75 / 100	Fhionanda marsha eka sa	B
12/04/2021 9:07:42	65 / 100	Ikbal pebriansah	B
12/04/2021 9:22:59	70 / 100	Irma widy ariska	B
12/04/2021 9:27:30	70 / 100	Mozza anjani radista wija	B
12/04/2021 9:33:58	75 / 100	Mohammad riva fahrur ak	B
12/04/2021 9:39:07	60 / 100	Nuril Huda	B
12/04/2021 9:44:48	70 / 100	Putri Nur Aisyah	B
12/04/2021 9:50:01	55 / 100	Riski tri saifulloh	B
12/04/2021 9:53:54	60 / 100	Satria galih banyu pranan	B
12/04/2021 9:58:05	65 / 100	Widya Aulia Y	B
13/04/2021 9:34:17	55 / 100	Affan Ilhamidas Shofanjar	C
13/04/2021 9:40:08	60 / 100	Aldi Dwi Putra	C
13/04/2021 9:43:06	70 / 100	Aurellia Putri Noviyanti	C
13/04/2021 9:46:24	60 / 100	Bima Adi Nugraha	C
13/04/2021 9:49:58	65 / 100	Cerycha Alya Vianata	C
13/04/2021 9:53:48	55 / 100	Dheyga Resdian Tristantc	C
13/04/2021 9:58:17	60 / 100	Endra Kurniawan	C
13/04/2021 10:01:30	70 / 100	Eqi Dea Anggraini	C
13/04/2021 10:07:35	55 / 100	Jesicha Amanda Ameluia	C
13/04/2021 10:29:06	75 / 100	Khoirunnisa salsabila	c
13/04/2021 10:44:48	50 / 100	Muhammad Albar M	C
13/04/2021 10:50:11	70 / 100	Muklas ali nur r	c
13/04/2021 10:59:55	65 / 100	Rachel Fitrianingsih	C
13/04/2021 11:04:24	70 / 100	Ramadhani Satrio W	C
13/04/2021 11:08:45	70 / 100	reyhan Dava Putra k	C
13/04/2021 11:12:53	60 / 100	rista dina septiayani	C
13/04/2021 11:16:42	65 / 100	Sheren Dwi Stevany	C
15/04/2021 13:22:50	60 / 100	albiyan ronaldo anshory	b
15/04/2021 13:26:28	70 / 100	Alyssa Agustinningsih	B
15/04/2021 13:30:34	70 / 100	Aurellia Galih Sahitya	B
15/04/2021 13:34:15	60 / 100	Fernando faisal R	b
15/04/2021 13:59:11	60 / 100	Fharell Alexsander Krisdia	C
15/04/2021 14:03:18	60 / 100	Marsya angel kirani putri	c
15/04/2021 14:07:15	65 / 100	Nurul suciati ramadhani	C

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran XI: Hasil Pengerjaan Soal Pos Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

SOAL POS TETS (Jawaban)

Timestamp	Score	Nama Lengkap	Kelas
10/04/2021 11:58:25	80 / 100	Agnia Ulfa Al Zahra	B
10/04/2021 12:14:03	80 / 100	andhan yuka wirdana	b
10/04/2021 14:34:25	75 / 100	Bagus Dwi Prayoga	b
10/04/2021 14:38:29	70 / 100	Dayu Eqsa R	B
10/04/2021 14:41:50	80 / 100	Elnino weku granindya	B
10/04/2021 14:46:48	95 / 100	Enjelina Tasya Majaleka	B
12/04/2021 11:32:07	85 / 100	Fhionanda marsha eka sa	B
12/04/2021 11:35:43	95 / 100	Ikbal pebriansah	b
12/04/2021 11:39:37	95 / 100	Irma widy ariska	B
12/04/2021 11:43:25	85 / 100	Mozza anjani radista wija	b
12/04/2021 11:46:20	95 / 100	Mohammad Riva Fahrur A	B
12/04/2021 11:50:43	60 / 100	Nuril Huda	b
12/04/2021 11:54:56	85 / 100	Putri Nur Aisyah	B
12/04/2021 11:58:50	85 / 100	Riski tri saifulloh	B
12/04/2021 12:03:43	75 / 100	Widya Aulia Y.	B
12/04/2021 12:08:05	60 / 100	Satria galih banyu p	b
13/04/2021 10:34:52	70 / 100	Affan Ilhamidas Shofanjar	C
13/04/2021 10:38:06	60 / 100	Aldi Dwi Putra	C
13/04/2021 10:40:51	80 / 100	Aurellia Putri Noviyanti	C
13/04/2021 10:43:31	65 / 100	Bima Adi Nugraha	C
13/04/2021 10:46:25	70 / 100	Cerycha Alya Vianata	C
13/04/2021 10:49:36	70 / 100	Dheyga Resdian Tristanto	C
13/04/2021 10:52:15	60 / 100	Endra Kurniawan	C
13/04/2021 10:55:13	75 / 100	Eqi Dea Anggraini	C
13/04/2021 11:02:02	60 / 100	Jesicha Amanda Ameluia	C
13/04/2021 12:12:13	70 / 100	Khoirunnisa Salsabila	c
13/04/2021 12:19:29	50 / 100	Mohammad Albar Maulan	C
13/04/2021 12:23:24	75 / 100	Muklas Ali Nur Rohman	c
13/04/2021 12:30:06	65 / 100	Rachel Fitrianingsih	C
13/04/2021 12:34:20	70 / 100	Ramadhani Satrio Wicaks	c
13/04/2021 12:40:34	70 / 100	Reyhan dava putra K	c
13/04/2021 12:44:11	65 / 100	Rista Dina Septiayani	C
13/04/2021 12:47:27	70 / 100	Sheren dwi stevany	C
15/04/2021 14:10:46	80 / 100	Albiyan Ronaldo Anshory	B
15/04/2021 14:17:08	80 / 100	Alyssa Agustinningsih	B
15/04/2021 14:20:29	70 / 100	Aurellia galih sahitya	B
15/04/2021 14:23:07	90 / 100	Fernando faisal R	B
15/04/2021 14:27:16	60 / 100	Fharell alexsander krisdia	c
15/04/2021 14:30:17	65 / 100	Marsya angel kirani putri	C
15/04/2021 14:33:26	65 / 100	Nurul suciati ramadhani	C

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran XII: Dokumentasi

Gambar 8.1 Dokumentasi Siswa kelas Eksperimen Membaca Komik

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 8.2 Dokumentasi Anlisis Sekolah

Gambar 8.3 Dokumentasi Analisis Lokasi Penelitian

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Lampiran XIII: Profil Mahasiswa

Nama	: Rizka Kurnia Dewi
Nim	: 17130108
Tempat, Tanggal Lahir	: Ponorogo, 25 Juli 1998
Fakultas	: Ilmu Tarbiah dan Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tahun Masuk	: 2017
Alamat	: Dsn. Karanggayam Ds. Trisono Kec. Babadan Kab. Ponorogo RT 018 RW 006
Alamat Email	: rizkakurniad77@gmail.com

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG