

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS INKUIRI
TERBIMBING MATERI JENIS-JENIS USAHA EKONOMI
DI MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V MI AL-ISHLAH PUJON KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Almar'ah Zuyyinatuiddina

NIM. 14140051



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS INKUIRI
TERBIMBING MATERI JENIS-JENIS USAHA EKONOMI
DI MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V MI AL-ISHLAH PUJON MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas 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:

Almar'ah Zuyyinatuiddina

NIM. 14140051

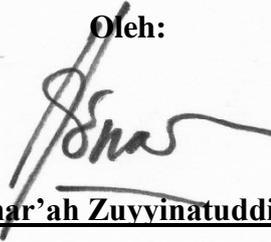


**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS INKUIRI
TERBIMBING MATERI JENIS-JENIS USAHA EKONOMI DI
MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V MI AL-ISHLAH PUJON**

Oleh:

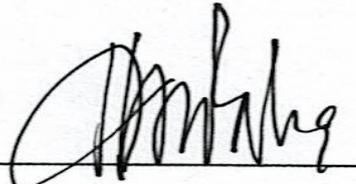


Almar'ah Zuyyinatuiddina

14140051

Telah Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing:

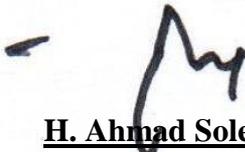


Dr. Indah Aminatuz Zuhriah, M.Pd

NIP.197902022006042003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Soleh, M.Ag

NIP. 19760803200641 001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS INKUIRI
TERBIMBING MATERI JENIS-JENIS USAHA EKONOMI DI
MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V MI AL-ISHLAH PUJON MALANG**

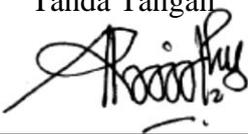
SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Almar'ah Zuyyatuddina (14140051)
Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 18 Desember 2019 dan
dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitian Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Maryam Faizah, M.Pd
NIP. 199012252019032019

: 

Sekretaris Sidang
Dr. H. Mulyono, MA
NIP. 196606262005011003

: 

Pembimbing
Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

: 

Penguji Utama
A. Nurul Kawakip, M.Pd., MA
NIP. 197507312001121001

: 

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

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

Dr. Indah Aminatuz Zuhriah, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Almar'ah Zuyyinatuiddina

Malang, 2 Desember 2019

Lamp : 4 (Empat) Ekslemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut dibawah ini:

Nama : Almar'ah Zuyyinatuiddina

NIM : 14140051

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

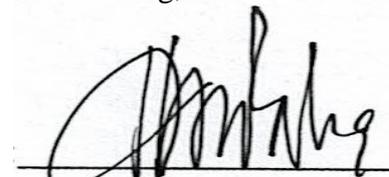
Judul Skripsi : *Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Jenis-jenis Usaha Ekonomi di Masyarakat untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas V MI Al-Ishlah Pujon*

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassamu 'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dr. Indah Aminatus Zuhriah, M.Pd

NIP.197902022006042003

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS PENELITIAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Almar'ah Zuyyinatuddina

NIM : 14140051

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Penelitian : **Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Jenis-Jenis Ekonomi Di Masyarakat Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas V MI Al-Ishlah Pujon**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah lain yang pernah dilakukan atau dilihat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 11 April 2019

Hormat saya,



Almar'ah Zuyyinatuddina

NIM. 14140051

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS PENELITIAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Almar'ah Zuyyinatuddina
NIM : 14140051
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Penelitian : **Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Jenis-Jenis Ekonomi Di Masyarakat Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas V MI Al-Ishlah Pujon**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah lain yang pernah dilakukan atau dilihat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 11 April 2019
Hormat saya,

Almar'ah Zuyyinatuddina
NIM. 14140051

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat Di Indomesia Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas V MI Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang*, ini dapat terselesaikan dengan baik, walaupun masih banyak yang perlu mendapat tambahan dan sumbangan ide maupun pikiran demi sempurnanya skripsi ini.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kehadiran baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan pada jalan yang penuh dengan cahaya keilmuan yang diridhai Allah SWT dan semoga kita mendapat pertolongan Syafaat-Nya Kelak. Amiin

Tujuan umum skripsi ini adalah sebagai pemenuhan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). sedangkan tujuan khusus dari skripsi ini adalah sebagai bahan wacana pendidikan bahwa masih banyak hal dan bagian dari sebuah pendidikan yang harus dikembangkan bersama.

Selama proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa banyak bantuan, dorongan dan sumbangan yang diberikan oleh beberapa pihak, baik yang bersifat moril maupun materil. Oleh karena itu, selayaknya peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, Selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. Indah Aminatus Zuhriah, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Ainul Yaqin, M.Pd, selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama awal hingga akhir semester.
6. Bapak dan Ibu guru MI Al-Ishlah Pujon yang telah memberikan waktu untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
8. Ayah dan Ibu yang telah memberikan motivasi, doa dan arahan untuk selalu belajar dan berada dalam jalan Allah.
9. Semua pihak yang tidak bias disebutkan satu persatu, yang telah menjadi motivator demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna kecuali Allah SWT. Oleh karena itu dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amiin.

Malang, 11 April 2019

Penulis

MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ
شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَاكُمْ ۗ
إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu.

Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.”¹

(Qs. Al-Hujurat : 13)

¹ Al-Qur'an (Jakarta: PT Cemerlang, 2010), hlm 517

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

Huruf

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

Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Originalitas Penelitian.....	14
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa	91
Tabel 3.2. Instrumen Motivasi Belajar Siswa	92
Tabel 3.3. Kualifikasi Tingkat Kelayakan	95
Tabel 4.1. Nama Bagian Komik, Gambar Komik, dan Keterangan	99
Tabel 4.2. Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran IPS Pada Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing	101
Tabel 4.3. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Isi Mata Pelajaran IPS Pada Media Pembelajaran Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing	103
Tabel 4.4. Revisi Media Pembelajaran Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Berdasarkan Validasi Ahli Materi	104
Tabel 4.5. Hasil Penilaian Desain Isi Terhadap Media Pembelajaran Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Jenis-Jenis Ekonomi di Masyarakat	106
Tabel 4.6. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain Mata Pelajaran IPS Pada Media Pembelajaran Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing.....	107
Tabel 4.7. Revisi Media Pembelajaran Hasil Validasi Oleh Ahli Desain.....	108
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran IPS Terhadap Media Pembelajaran Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Jenis-jenis Ekonomi di Masyarakat	110
Tabel 4.9. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran IPS Pada Media Pembelajaran Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing	111
Tabel 4.10. Hasil Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing	113
Tabel 4.11. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	115
Tabel 4.12. Analisis Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> siswa MI Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang	118
Tabel 4.13. Perhitungan Uji T.....	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	75
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Bahan Ajar Menurut Borg & Gal	80
Gambar 5.1 Diagram Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing	140

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian
Lampiran 2	Surat Bukti Penelitian
Lampiran 3	Surat Bukti Konsultasi Skripsi
Lampiran 4	Angket Penilaian Ahli Materi
Lampiran 5	Angket Penilaian Ahli Desain
Lampiran 6	Angket Penilaian Ahli Pembelajaran
Lampiran 7	Angket Hasil Repon Siswa Terhadap Bahan Ajar
Lampiran 8	Angket Motivasi Siswa
Lampiran 9	Soal <i>Pre-Test</i>
Lampiran 10	Soal <i>Post-Test</i>
Lampiran 11	Dokumentasi Penelitian
Lampiran 12	Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN NOTA DINAS.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN MOTTO	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Pengembangan.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk	10
H. Originalitas Peneliti	11
I. Definisi Operasional	16
J. Sistematika Penulisan	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Bahan Ajar	22
a. Pengertian Bahan Ajar	22
b. Jenis Bahan Ajar	25
c. Fungsi Bahan Ajar.....	38
d. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar	39
e. Isi Bahan Ajar.....	39
f. Penyusunan Bahan Ajar	40
B. Pengembangan Bahan Ajar.....	41
a. Fungsi Pengembangan.....	42
b. Pentingnya Pengembangan	43
c. Tahap-tahap Pengembangan	44
d. Teknik Pengembangan	45
C. Komik IPS.....	48
a. Pengertian Komik.....	48
b. Komik IPS	49
c. Kelebihan dan Keunggulan Komik	49

d. Peranan Komik sebagai Bahan Ajar.....	51
e. Model Pengembangan Menurut Sadirman.....	52
f. Komik Sebagai Media Grafis yang Efektif untuk Pembelajaran ..	53
D. Peningkatan Motivasi dan Efektifitas Belajar.....	54
a. Pengertian Motivasi Belajar	54
b. Karakteristik Motivasi	56
c. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar	59
d. Indikator Motivasi Belajar	60
e. Definisi Efektifitas	61
E. Ilmu Pengetahuan Sosial	62
a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	62
b. Tujuan dan Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial	63
c. Karakteristik Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial SD	64
F. Pembelajaran IPS Materi Jenis Usaha Ekonomi di Masyarakat	68
B. Kerangka Berpikir.....	75

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	76
B. Hipotesis	77
C. Model Pengembangan.....	78
D. Prosedur Pengembangan.....	81
1. Penelitian dan Pengumpulan Data.....	81
2. Perencanaan.....	82
3. Pengembangan Draf Produk.....	83
4. Validasi.....	83
5. Uji Coba Lapangan	86
E. Uji Coba Produk	87
1. Desain Uji Coba	87
2. Subyek Uji Coba	88
3. Jenis Data	88
4. Instrumen Pengumpulan Data	89
F. Teknik Analisis Data.....	93

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Bahan Ajar Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing	98
B. Penyajian Data	100

BAB V PEMBAHASAN

A. Desain Bahan Ajar Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di Masyarakat Pada Kelas V MI al-Islah Pujon Kabupaten Malang.....	123
B. Kelayakan Produk Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di Masyarakat Pada Kelas V Pada MI al-Islah Pujon Kabupaten Malang	127

C. Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Komik Berbasisi Inkuiri Terbimbing Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di Masyarakat Pada Kelas V Pada MI al-Islah Pujon Kabupaten Malang	135
--	-----

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	141
B. Saran	142

DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN-LAMPIRAN	147

ABSTRAK

Zuyyinatuddina, Almar'ah .2019. *Pengembangan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing materi jenis-jenis ekonomi di masyarakat untuk meningkatkan motivasi bwlajar siswa MI Al-Ishlah Pujon* . Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing Skripsi: Dr. Indah Indah Aminatus Zuhriah, M.Pd

Kata Kunci : *Pengembangan Bahan Ajar, Komik Inkuiri Terbimbing IPS, Jenis- jenis Ekonomi di Masyarakat, Motivasi Belajar.*

Motivasi belajar merupakan semangat pada diri sendiri seseorang yang akan membuatnya antusias dalam belajar atau menuntut ilmu sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar akan tercapai apabila minat atau motivasi kearah tingkah laku tertentu. Namun faktanya di MI Al-Ishlah kelas V motivasi belajar belum seperti yang diharapkan. Hal ini tercermin pada proses pembelajaran IPS materi jenis-jenis ekonomi di masyarakat, buku ajar yang kurang interaktif dan juga kurang menarik mengakibatkan minat belajar siswa menjadi kurang. Guru juga tidak menggunakan buku lain sehingga pembelajaran monoton dan motivasi belajar lemah.

Tujuan dari pembelajaran ini adalah: (1) Mendiskripsikan desain pengembangan media jelajah nusantara. (2) Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing. (3) Mendeskripsikan keefektifan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing materi jenis-jenis ekonomi di masyarakat untuk memotivasi belajar siswa kelas V MI Al- Ishlah Pujon Kabupaten Malang

Bentuk penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dimana metode penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan suatu media pembelajaran berupa media jelajah nusantara. Metode penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dari model penelitian dan pengembangan Borg and Gall.

Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing materi jenis-jenis ekonomi di masyarakat kelas V SD/MI. Berdasarkan hasil validasi bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan prosentase rata-rata hasil dari validasi ahli materi sebesar 86% menyatakan valid dan layak, hasil dari validasi ahli desain sebesar 92% menyatakan valid dan layak, hasil dari validasi ahli pembelajaran sebesar 88% menyatakan valid dan layak. Sedangkan hasil prosentase tingkat kemenarikan dari sasaran uji coba yaitu siswa kelas V MI Al-Ishlah Pujon diperoleh sebesar 88,9% menyatakan valid dan menarik. Kemudian dari hasil analisis data melalui rumus uji t-test menunjukkan t_{hitung} sebesar 4,77 dan t_{tabel} sebesar 1,708. Sehingga terdapat perbedaan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media jelajah nusantara. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

ABSTRACT

Zuyyinatuiddina, Almar'ah.2019. The Development of Comical Learning Materials based on Guided Inquiry of Economic Types Materials in The Society in Order to Improve Students' Learning Materials of MI Al-IshlahPujon. Thesis, The Department of Madrasah Ibtidaiyah Education, The Faculty of Education and Teaching, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Supervisor: Dr. Indah Indah Aminatus Zuhriah, M.Pd

Key Words: *Development of Learning Material, Guided Social Science Comic Inquiry, Economic Types in Society, Learning Motivation.*

Learning motivation is the form of self-spirit causing enthusiasm in learning thus the learning purpose is achieved. Learning activity can be achieved if the willingness and motivation leads to particular attitude. But the fact is in MI Al-Ishlah Class V learning motivation is seen to be not as expected. This is as shown in the social science material in the types of economy in society, the less interactive learning materials and less interactive causes the decrease of students' willingness. Teachers also do not use other supporting books making motivation is less.

The purpose of this research are; 1) Describing development design in Nusantara exploration media. 2) Describing the worthiness of learning materials of comic based guided inquiry. 3) Describing the effectiveness of comic based guided inquiry, types of economy in the society materials in motivating students' learning class V MI Al-IshlahPujon Malang District.

The kind of this research is the method of Research and Development where the method in this research is aimed at inventing development product of media learning in the form of Nusantara exploration. Research method and development in adopting from research model and development of Borg and Gall.

The development of learning has achieved product of learning of comic based on guided inquiry, the material of types of economy in society class V Elementary School/MI. Based on the validation result of learning materials of guided inquiry shows that the validity is proven with the percentage of average result as high as 86% shows that it is valid and worth, design result of validation is as high as 92% shows that it is valid and worth, the learning validation is as high as 88% shows that it is valid and worth. While the percentage of interest from the object of investigation is the students of class V MI AL-IshlahPujon gotten as high as 88,9% shows that it is valid and interesting. Then from the data analysis result through t-test shows that t_{count} as high as 4,77 and t_{table} as high as 1,708. Thus can be gotten the difference between the students before and after using Nusantara exploration method, it can be concluded that the result of learning development can improve students' learning motivation.

مستخلص البحث

زينة الدين، المرأة. 2019. تطوير مواد تعليمية هزلية تعتمد على الاستقصاء حول مادة أنواع الاقتصاد في المجتمع لتحسين الدافع التعليمي لطلاب في مدرسة الابتدائية الإصلاح بوجون. رسالة الليسانس، قسم تعليم المعلمين لمدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: د. انداه أمينة الزهرية، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: تطوير المواد التعليمية، رسوم هزلية الاستقصاء الموجه ل IPS، أنواع الاقتصاد في المجتمع، الدافع التعليمي.

الدافع التعليمي هو روح الشخص الذي سيجعله متحمسًا للتعليم أو الدراسة حتى يمكن تحقيق أهداف التعلم. ولكن في الواقع، لم يكن الدافع التعليمي في الصف الخامس في مدرسة الابتدائية الإصلاح كما هو متوقع. ينعكس هذا في عملية تعلم الدراسات الاجتماعية في أنواع الاقتصاد في المجتمع، حيث يتم الكتب المدرسي الأقل تفاعلية وأيضًا أقل إثارة للاهتمام مما يؤدي إلى انخفاض اهتمام الطلاب بالتعلم. كما لا يستخدم المعلم كتبًا أخرى، لذا فإننا نتعلم الرتيب والدافع التعليمي ضعيف.

وأهداف هذا البحث هي: (1) وصف تصميم تطوير وسائل الإعلام المتجولة للأرخبيل. (2) وصف جدوى مواد تعليمية هزلية تعتمد على الاستقصاء. (3) وصف فاعلية المواد التعليمية الهزلية الموجهة على أساس الاستقصاء حول أنواع الاقتصاد في المجتمع لتحفيز التعلم لطلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية الإصلاح الإسلامي بوجون منطقة مالانج.

شكل البحث الذي يستخدمه الباحث هو طريقة البحث والتطوير (*Research and Development*) حيث تهدف طريقة البحث إلى إنتاج منتج لتطوير وسائط تعليمية في شكل وسائط تجوّب الأرخبيل. تعتمد طريقة البحث والتطوير هذه نموذج البحث والتطوير في بورغ وغول.

أنتج تطوير هذه الوسائط التعليمية منتجًا في شكل مواد تعليمية هزلية تستند إلى الاستقصاء موجهة حول أنواع الاقتصاد في مجتمع الصف الخامس في مدرسة الابتدائية. استنادًا إلى نتائج التحقق من صحة المواد التعليمية الهزلية المستندة إلى الاستقصاء والتي تظهر الصلاحية كما يتضح من متوسط النسبة المئوية للنتائج للتحقق من صحة المواد التي تبلغ 86٪ من الحالات صالحة وقابلة للتنفيذ، فإن نتائج التحقق من صحة خبير التصميم ل 92٪ حالة صالحة وممكنة، نتائج التحقق من صحة خبير التعلم 88٪ أما كانت صالحة وقابلة للتنفيذ. في حين أن نتائج النسبة المئوية لجاذبية الاختبار المستهدف، أي طلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية الإصلاح بوجون حصلوا على 88.9٪ صواب ومثير للاهتمام. ثم من نتائج تحليل البيانات من خلال صيغة ت-الاختبار يُظهر الحساب 4.77 والجدول 1.708. بحيث تكون هناك اختلافات في الطلاب قبل وبعد استخدام وسائل الإعلام المتجولة للأرخبيل. ثم يمكن أن نخلص إلى أن نتائج التطوير التي تم تنفيذها قادرة على زيادة الحافز على تعلم الطلاب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Manusia sangat tergantung satu sama lain dan saling membutuhkan dalam mempertahankan ekstensinya. Untuk memahami hubungan yang kompleks ini, pembelajaran sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi di Sekolah Dasar dipadukan pada mata pelajaran Pengetahuan Sosial. Integrasi kurikulum pengetahuan sosial dikembangkan dalam topik-topik yang dekat dengan lingkungan sosial, agar pembelajaran lebih bermakna dan menarik bagi peserta didik.²

Dalam proses pembelajaran IPS, peserta didik akan dibekali pengetahuan agar peka terhadap lingkungan sekitar/masyarakat dan mampu menemukan hal-hal baru denganberfikir secara mandiri dan positif. Namun pada kenyataanya di lapangan, peserta didik diarahkan kepada kemampuan menghafal informasi saja tanpa dituntut untuk memahami informasi yang ia terima untuk ditarapkan di kehidupan seharu-hari. Hal itu juga ditambah dengan persepsi bahwa pendidikan IPS merupakan pelajaran yang tidak penting dan disepelekan karena terlalu mudah, menggiring pembelajaran IPS hanya menekankan aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotorik jarang dibuat parameter secara tegas. Sehubungan dengan hal itu, Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan

² E. Mulyasa, *kurikulum Berbasis Kompetensi (Konsep, Karakteristik, dan Implementasi)*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2003), hal. 193

yang terendah dalam system pendidikan di Indonesia, yang mendasari kemampuan dan keterampilan siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Sehingga siswa diharapkan mampu memahami semua materi pelajaran dengan baik. Dalam hal penyamaan materi IPS di SD/MI, hendaknya harus disesuaikan dengan bahasan pokok dan perkembangan berpikir peserta didik. Aspek lain yang perlu dipahami adalah bahwa konsep IPS memiliki keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu, tenaga pendidik khususnya pada mata pelajaran IPS dibentuk untuk mengembangkan kompetensi dan profesionalitasnya sesuai tuntutan dunia pendidikan yang berkembang pesat. Untuk itu dituntut kreatifitas dan cara guru dalam merangsang apresiasi dan minat belajar peserta didik akan mata pelajaran IPS melalui kegiatan yang menyenangkan.³

Selain kualitas guru, ada juga beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas suatu program pendidikan, diantaranya: kualitas peserta didik, ketersediaan bahan ajar, kurikulum, fasilitas/sarana prasarana, pengelolaan kelas juga sekolah, dan sebagainya. Pemilihan serta penggunaan bahan ajar yang baik merupakan faktor penting terhadap mutu pendidikan, bahan ajar dalam berbagai bentuk dikategorikan sebagai bagian dari media pembelajaran.

³ Iif Khoiru Ahmadi & Sofan Amri, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*, (Jakarta, PT Prestasi Pustakarya, 2011), hal. 6-7.

Media pembelajaran atau juga bisa disebut buku teks pelajaran adalah buku yang berisikan ilmu pengetahuan, yang diturunkan dari Kompetensi Dasar yang tertuang dalam kurikulum, di mana buku tersebut digunakan oleh peserta didik untuk belajar.⁴ Media pembelajaran yang baik untuk dikonsumsi oleh peserta didik adalah, buku yang dapat membangun dan mendoktrin pemikiran siswa, serta merangsang siswa dalam berpikir mandiri tentang berbagai fenomena dalam lingkup IPS. Hal itu dapat membuat siswa dapat memahami isi buku dengan baik dan dapat menyimpulkan sendiri apa yang mereka peroleh dari pembelajaran IPS. Tapi kenyataannya modul IPS yang terbit di sekolah-sekolah sekarang masih monoton dan kurang menarik minat peserta didik.

Media pembelajaran IPS yang digunakan oleh MI Al- Ishlah Pujon adalah media pembelajaran yang berasal dari buku kurikulum 2013 pegangan siswa, di dalam buku kurikulum 2013 berisikan materi yang bertema atau berkaitan, selain itu materi yang dimuat dalam buku kurikulum 2013 pegangan siswa untuk materi IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sangat sedikit, bahan ajar tersebut menjadikan materi IPS tidak maksimal.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, pengembang berusaha membarikan jalan keluar, yaitu dengan menghasilkan bahan ajar berupa media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing yang nantinya dapat digunakan peserta didik dan mampu menarik motivasi belajar

⁴ Andi Prestowo, *panduan kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: DVa Press, 2011), hlm. 168

peserta didik. Sebagaimana dipaparkan oleh David McClelland dalam teorinya *Mc.Clelland's Achievement Motivation Theory* bahwa individu mempunyai cadangan energi potensial, bagaimana energi ini dilepaskan dan dikembangkan tergantung pada kekuatan atau dorongan motivasi individu dan situasi serta peluang yang tersedia.⁵ Bahan ajar berupa media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing tersebut akan menjadi dorongan motivasi peserta didik untuk terus belajar dan berkembang menjadi individu yang lebih baik. Selain itu, Bahan ajar tersebut dapat mengembangkan pola pikir peserta didik agar dapat menemukan jalan keluar dari suatu fenomena atau masalah di lingkungan sekitarnya, karena di dalam bahan ajar tersebut juga disertai komik tentang materi IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), tampilan buku yang tipis namun sudah mencakup semua materi, menarik dengan sentuhan banyak warna dan gambar yang tentunya sesuai dengan kompetensi dasar IPS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak wakil kepala sekolah MI Al-Ishlah Pujonyang sekaligus menjadi wali kelas V yaitu Bapak Kusnun Nidak, SP.d, beliau mengatakan bahwasannya untuk saat ini kurikulum yang digunakan di sekolah Al-Ishlah ini sudah memakai kurikulum 2013 semua dari kelas satu sampai enam. Namun untuk media dan pembelajaran di MI Al-islam masih menggunakan media seadanya yang sudah pernah dipakai saat kurikulum KTSP/belum ada pengembangan atau pembaharuan media pembelajaran bagi siswa, dan metode yang digunakan juga sering menggunakan metode ceramah, atau juga memberi tugas pada siswa untuk membaca materi kemudian mengerjakan evaluasi yang ada pada buku siswa. Beliau juga mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam mengikuti kegiatan yang tercantum pada buku kurikulum 2013 pegangan guru, yang mana terkadang menjadikan kegiatan praktik hanya sebuah contoh, apalagi pada mata pelajaran SBdP yang menurut beliau banyak praktik dan itu

⁵ Stephen P Robbins. *Perilaku Organisasi: Konsep, Kontroversi, Aplikasi*, Jilid 1, Edisi 8, (Prenhallindo: Jakarta.) hlm. 173

membutuhkan banyak menyita waktu dikelas maka sering dijadikan PR (Pekerjaan Rumah).

Dalam hal ini menurut beliau kendalanya adalah ketika mata pelajaran IPS ada pada pagi hari atau pada jam awal, siswa sibuk sendiri cerita dengan temannya tentang hari kemaren yang dilalui. Dan jika mata pelajaran IPS ini berada dalam jam tengah atau akhir siswa merasa jenuh dan kurang fokus karena mungkin dari media dan metode yang kurang memadai bagi siswa. Selain itu karena pembelajaran IPS ini banyak materi-materi yang perlu dibaca sendiri dan dalam buku bacaan terlalu monoton, sehingga siswa juga kurang termotivasi dalam belajar.⁶ Setelah melakukan wawancara, peneliti melakukan uji pretest pada siswa kelas V MI Al-Ishlah dengan tujuan mendapatkan data atau nilai rata-rata yang di peroleh siswa kelas V MI Al-Ishlah sebelum menggunakan media yang akan di uji cobakan oleh peneliti.

Dalam wawancara tersebut menjelaskan bahwa peneliti dan kepala sekolah memiliki satu keinginan yang hampir sama dalam hal pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran. Peneliti berkeinginan untuk mengubah “wajah” media pembelajaran agar dikemas lebih menarik dan membuat inovasi dalam materi agar tidak monoton seperti tahun sebelumnya, sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih giat.

Dari beberapa uraian kepala sekolah diatas, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran guna menambah motivasi belajar siswa, dan juga menambah pemahaman siswa mengenai materi IPS, serta mengurangi kebosanan dengan buku yang mereka punya dengan menambah sentuhan warna menarik dan *colourfull* serta komik yang dapat menambah wawasan serta dapat membuka cara berfikir peserta didik agar universal. Dengan adanya penelitian tersebut, peneliti tertarik mengambil judul ***“Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing***

⁶Hasil Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bapak Kusnun Nidak, S.Pd merangkap Guru Tematik Kelas V di MI Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang, Pada Tanggal 1 Oktober 2018.

Materi Jenis-jenis Usaha Ekonomi di Masyarakat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MI Al-Islah Pujon Kabupaten Malang”.

B. Rumusan Masalah

Dari penelitian ini, penelitian hanya mendeskripsikan mengenai pengembangan bahan ajar berbasis komik, sehingga rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing Materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat kelas V di MI Al-Islah Pujon?
2. Bagaimana tingkat kelayakan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing Materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat kelas V di MI Al-Islah?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing pada Materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat dapat meningkatkan motivasi siswa kelas V di Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang?

C. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing Materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat kelas V di MI Al-Ishlah Pujon kabupaten Malang
2. Mendeskripsikan kelayakan produk pengembangan bahan ajar bentuk komik berbasis inkuiri terbimbing pada Materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat kelas V di MI Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang
3. Mendeskripsikan keefektifan penggunaan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing Materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat kelas V MI Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut penjelasan manfaat penelitian yang dilakukan:⁷

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis untuk pengembangan ilmu IPS SD/MI secara umum dan secara khusus memberikan referensi dan contoh langkah-langkah praktis yang sistematis bagi pengembangan produk berupa media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Pengembangan media buku komik pada pembelajaran IPS ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber untuk siswa kelas V MI Al-Ishlah. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media pembelajaran IPS antara lain:

- a. Bagi lembaga (sekolah): pengembangan bahan ajar ini dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menjalankan proses pembelajaran khususnya mapel IPS, dan juga membantu siswa dalam menambah wawasan ilmu sosial sehingga dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Lembaga juga bisa menggunakannya dalam jangka panjang dan juga dapat digunakan untuk referensi dalam menambah buku pelajaran di sekolah.
- b. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan: sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam pengembangan bahan ajar yang

⁷Ridwan, *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 359

menarik serta dapat meningkatkan ketertarikan siswa khususnya dalam rumpun Ilmu Sosial.

- c. Bagi peneliti: sebagai sarana dalam mengembangkan skill peneliti dalam mencurahkan inovasi dalam pengembangan bahan ajar di masa-masa yang akan datang.
- d. Bagi peneliti lain: sebagai bahan kajian dalam meneliti agar dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang fokus pengembangan bahan ajar.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan batasan pengembangan bahan ajar ini adalah sebagai berikut :

1. Asumsi pengembangan bahan ajar ini adalah bahwa, pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dengan sentuhan desain dan isi yang berbobot namun menarik, diasumsikan akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat menambah wawasan peserta didik terhadap mata pelajaran IPS.
2. Pemahaman peserta didik akan meningkat karena di dalam bahan ajar ini berbasis komik yang berisikan cerita berupa percakapan disertai gambar yang akan memberikan penjelasan secara mendalam.
3. Dengan peremajaan dan pembaharuan bahan ajar yang sudah ada menjadi lebih baik dan mengikuti zaman, akan membuat bahan ajar

menjadi lebih baik *update* sehingga peserta didik bisa mendapat pembelajaran yang bermakna.

4. Batasan pengembangan bahan ajar ini hanya terpusat pada media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing IPS materi jenis-jenis ekonomi di masyarakat kelas V di MI Al-Islah Pujon.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup sekaligus objek penelitian adalah MI Al-Islah kecamatan Pujon Kabupaten Malang. Dalam penulisan, agar penelitian bisa terarah maka penelitian memberi batas terhadap permasalahan yang akan dikaji peneliti, yaitu : pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis usaha ekonomi di Masyarakat kelas V MI Al-Islah Pujon. Adapun dalam pembahasan apabila ada masalah diluar tersebut diatas maka sifatnya hanya sebagai penyempurna sehingga pembahasan ini sampai pada sasaran yang dituju.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan bahan yang dihasilkan berupa buku ajar komik berbasis inkuiri terbimbing untuk kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi jenis-jenis ekonomi di masyarakat. Adapun spesifikasi sebagai berikut :

1. Wujud dari media pembelajaran ini berupa media pembelajaran yang berisikan materi Materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat kelas V
2. Misi utama dalam pengembangan buku ini adalah, dengan menarik minat siswa hingga akhirnya motivasi belajar siswa tergugah guna mencapai tujuan pembelajaran (SK & KD),
3. Bahan ajar ini berguna untuk membantu siswa mengkonstruksi cara berfikir siswa, khususnya dalam materi ilmu sosial.
4. *Cover* (sampul) buku serta isi buku dibuat dengan variasi warna menarik dengan sentuhan ukuran tulisan yang variatif dan juga penempatan gambar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan karakter anak usia kelas V SD/MI akan membantu siswa memahami tiap materi yang ada pada media pembelajaran ini.
5. Media pembelajaran ini juga berisikan materi yang padat dan luas, guna memudahkan siswa memahaminya sehingga bisa diterapkan di lingkungan siswa. Dan juga media pembelajaran ini dikhususkan untuk siswa.

H. Originalitas Penelitian

Originalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dan peneliti-peneliti terdahulu. Hal ini bertujuan agar terhindar dari pengulangan pembahasan hal-hal yang sama. Dari originalitas tersebut dapat diketahui perbedaan yang

terdapat pada hasil peneliti dengan peneliti terdahulu. Dalam hal ini akan lebih mudah dipahami, jika penelitian menyajikan dalam bentuk paparan yang bersifat uraian⁸. Peneliti ini juga berkaca dari beberapa penelitian terdahulu, akan tetapi tetap menjaga keaslian dalam penelitian.

1. *“Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V Semester I MI Islamiyah Jatisari Nganjuk”*. Oleh Lia Mujiarti dari Universitas Islam Negeri Malang pada tahun 2014. Peneliti menerapkan pada kelas 5 sekolah dasar. Dengan mengembangkan bahan ajar berbasis gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan. Persamaan dari peneliti ini adalah sama-sama penelitian dan pengembangan, subjek yang diteliti sama kelas V sd, dan mengembangkan pada mata pelajaran IPS. Perbedaannya adalah produk yang dikembangkan berbeda, materi yang dipergunakan tidak sama, dan lokasi pengembangan. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa secara menyeluruh dapat diketahui penggunaan bahan ajar berbasis gambar menunjukkan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan.⁹

⁸ Wahidmumi, *Cara Mudah Menulis Proposal Dan Laporan Penelitian Lapangan Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*: Skripsi, Thesis, Dan Disertasi (Malang : UM Press, 2008) Hlm 22-24

⁹ Lia Mujiarti, *“Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V Semester I MI Islamiyah Jatisari Nganjuk”*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014.

2. *“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II SDI As-Salam Kota Malang”*. Oleh Faridatus Sholikhah pada tahun 2014. Peneliti menerapkan pada kelas II sekolah dasar. Dengan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik untuk meningkatkan kemampuan menulis. Persamaan dari peneliti ini adalah sama-sama penelitian dan pengembangan, dan produk yang dikembangkan sama yaitu mengembangkan komik. Perbedaannya adalah mata pelajaran dan materi yang dipergunakan tidak sama, subjek yang diteliti tidak sama kelas V sd dan lokasi pengembangan. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa secara menyeluruh dapat diketahui penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik menunjukkan meningkatkan kemampuan menulis siswa.¹⁰
3. *“Pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia ilmu pengetahuan sosial pada materi kerajaan hindu- budha dan islam untuk peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas V di madrasah ibtidaiyah manbaul ulum pakis kabupaten malang”*. Oleh Hanif Nurmansyah pada tahun 2012. Peneliti menerapkan pada kelas V sekolah dasar. Dengan mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran ensiklopedia ilmu pengetahuan sosial pada materi kerajaan hindu- budha dan islam

¹⁰ Faridatus Sholikhah, *“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II SDI As-Salam Kota Malang”*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2014.

untuk peningkatan motivasi belajar kelas V madrasah ibtidaiyah manbaul ulum pakis kabupaten malang. Persamaan dari peneliti ini adalah sama-sama penelitian dan pengembangan, dan subjek yang diteliti sama kelas.. Perbedaannya adalah mata pelajaran dan materi yang dipergunakan tidak sama, dan lokasi pengembangan, dan hasil produk yang dikembangkan. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa secara menyeluruh dapat diketahui penggunaan bahan ajar ensiklopedia ilmu pengetahuan sosial menunjukkan meningkatkan motivasi belajar siswa.¹¹

Berdasarkan dari penelitian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti maka dapat disimpulkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1
Originalitas Penelitian

No.	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Lia Mujiarti pada tahun 2014, dengan judul <i>“Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V Semester 1 MI Islamiyah Jatisari</i>	a. Penelitian dan pengembangan sama b. Sama-sama pengembangan pada mata pelajaran IPS	a. Produk pengembang b. Materi yang dipergunakan c. Lokasi pengembangan	a. Penelitian berjenis Research and Development (R&D) b. Mata pelajaran yang dikembangkan adalah IPS materi Materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat c. Pengembangan bahan ajar ini ditujukan untuk siswa kelas V SD/MI

¹¹ Hanif nurmansyah, *“pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia ilmu pengetahuan sosial pada materi kerajaan hindu – budha dan islam untuk peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas V di madrasah ibtidaiyah manbaul ulum pakis kabupaten malang ”*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2012.

	<i>Nganjuk</i> ".			d. Penelitian dilakukan di MI Al-Ishlah PujonKabupaten Malang
1.	Faridatus Sholikhah pada tahun 2014, dengan judul <i>"Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II SDI As-Salam Kota Malang"</i> .	a. Penelitian dan pengembangan sama b. Produk yang dikembangkan sama	c. Mata pelajaran dan materi yang dikembangkan d. Subjek yang diteliti tidak sama kelas V SD/MI e. Lokasi yang pengembangan	a. Penelitian berjenis Research and Development (R&D) b. Mata pelajaran yang dikembangkan adalah Materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat c. Pengembangan bahan ajar ini ditujukan untuk siswa kelas V SD/MI d. Penelitian dilakukan di MI Al-Ishlah PujonKabupaten Malang
2.	Hanif Nurmansyah pada tahun 2012, dengan judul <i>"pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia ilmu pengetahuan sosial pada materi kerajaan hindu – budha dan islam untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 5 di madrasah ibtdaiyah manbaul ulum pakis – kabupaten Malang"</i> .	a. Penelitian dan pengembangan sama	a. Mata pelajaran dan Materi yang dikembangkan b. Lokasi pengembangan c. Produk yang dikembangkan	a. Penelitian berjenis Research and Development (R&D) b. Mata pelajaran yang dikembangkan adalah Materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat c. Pengembangan bahan ajar ini ditujukan untuk siswa kelas V SD/MI d. Penelitian dilakukan di MI Al-Ishlah PujonKabupaten Malang

I. Definisi Operasional

Untuk meminimalisir kesalahan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, oleh karena itu peneliti memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi:

1. Pengembangan Bahan Ajar Komik

Pengembangan bahan ajar adalah pengembangan seperangkat materi materi yang disusun sistematis baik tertentu yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.¹² Dan komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah di mengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar sehingga membuat informasi lebih mudah diserap.¹³

Dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar komik pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan dimana seorang individu memiliki suatu dorongan pada dirinya guna menempuh suatu tujuan dalam hidup dalam konteks ini hal yang ingin dicapai adalah

¹² Diknas, *Sosialisasi KTSP*, (Diknas, 2008)

¹³ Sudjana, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007), hlm. 68

pembelajaran, sehingga dapat di maknai bahwa adanya keinginan kuat dalam diri seorang individu untuk dapat mencapai hasil terbaik dalam proses belajar.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi-cabang-cabang ilmu-ilmu sosial : soaiologi, sejarah, geografi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Pendidikan IPS berusaha membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, sehingga menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.¹⁴

Ilmu pengetahuan sosial dapat dimaknai suatu kajian ilmu yang di dalamnya mempelajari tentang interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitar. Dimana lingkungan tersebut dapat berbagai macam fenomena yang akan membuat peserta didik akan mampu mengembnagkan pemikiran dan sikap mereka kearah yang lebih mandiri dan itu tentu difasilitasi oleh pembelajaran IPS.

4. Inkuri terbimbing

Inkuiri terbimbing secara umum merupakan proses bervariasi meliputi kegiatan – kegiatan mengobservasi, merumuskan pertanyaan yang relevan, mengevaluasi buku dan sumber-sumber informasi lain secara kritis, melaksanakan percobaan atau eksperimen dengan

¹⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hlm. 171

menggunakan alat untuk memperoleh data,serta membuat prediksidan mengkomunikasi hasilnya.¹⁵

Pembelajaran inkuiri terbimbing adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan dengan bimbingan intensif dari guru.¹⁶

Beberapa pengertian yang dijelskan dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing adalah suatu proses mencari tahu jawaban terhadap pertanyaan atau masalah yang diajukan dan mengarah pada kegiatan menemukan sendiri atas masalah yang menekankan pada proses berpikir siswa dengan bimbingan dari guru.

Seperti yang dikutip dalam Erman Suherman, dkk (2003) hal-hal baru bagi siswa yang diharapkan dapat ditemukan itu dapat berupa konsep,teorama, rumus, pola, aturan, dugaan,perkiraan, coba-coba, dan usaha lainnya dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya melalui cara induksi, deduksi, observasi,eksploitasi. Namun harus diingat bahwa tidak setiap bahan pelajaran dapat disajikan dengan metode penemuan.

Teori belajar yang melandasi pembelajaran inkuiri terbimbing adalah teori belajar konstruktivistik. Teori belajar ini dikembangkan oleh piaget. Menurut piaget, pengetahuan iu akan bermakna dicari dan

¹⁵Ahmad Susanto, Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 167

¹⁶Wina sanjaya, Strategi Pembelajaran, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2013), hlm. 167

ditemukan sendiri oleh siswa. Sejak kecil, menurut piager, setiap individu berusaha mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui skema yang ada dalam struktur kognifikannya. Skema itu secara terus-menerus diperbarui dan diubah melalui proses asimilasi dan akomodasi. Dengan demikian, tugas guru adalah mendorong siswa untuk mengembangkan skema yang terbentuk melalui proses asimilasi dan akomodasi.¹⁷

a. Karakteristik Inkuiri Terbimbing

Ada beberapa hal yang menjadi karakteristik utama dalam pembelajaran inkuiri, yaitu:

- 1) Menemukan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, dalam artian pembelajaran inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar.

Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.

- 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari suatu pertanyaan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri.

¹⁷Wina sanjaya, Strategi Pembelajaran, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 167

Pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sbagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitir dan motivator belajar siswa.

- 3) Mengembangkan kemmpuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.
- 4) Dalam pembelajaran inkuiri siswa tidak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya.¹⁸

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian pengembangan ini disusun sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini memuat tentang: (a) Latar Belakang Masalah, (b) Rumusan Masalah, (c) Tujuan Pengembangan, (d) Manfaat Pengembangan, (e) Asumsi dan keterbatasan Pengebangan, (f) Ruang Lingkup, (g) Spesifikasi Produk, (h) Originalitas Penelitian, (i) Definisi Operasional, (j) Sistematika Pembahasan.

¹⁸Wina sanjaya, Strategi Pembelajaran, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2013), hlm. 196-197

Bab II: Kajian Pustaka

Pada bab ini memuat tentang kajian teori dan kerangka berfikir. Kajian teori yang di dalamnya berisi: (a) bahan ajar, (b) pengembangan bahan ajar, (c) komik, (d) kreatifitas membaca, (e) ilmu pengetahuan sosial, (f) materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat.

Bab III: Metode Penelitian

Padabab ini memuat tentang: (a) Jenis Penelitian, (2) Model Pengembangan, (3) Prosedur Pengembangan, (4) Uji Coba Pengembangan, (5) Prosedur Penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.¹⁹

Sejalan dengan pendapat tersebut, bahan ajar pada dasarnya merupakan seperangkat fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan atau generalisasi yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pengajaran. Isinya tidak hanya konsep yang akan dipelajari, tetapi juga petunjuk penggunaan bahan dan pelatihan atau tugas yang relevan. Secara lebih sempit bahan ajar juga biasanya disebut materi pembelajaran.

¹⁹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 173

Bahan ajar mempunyai struktur dan urutan yang sistematis, menjelaskan tujuan instruksional yang akan dicapai, memotivasi peserta didik untuk belajar, mengantisipasi kesukaran belajar peserta didik sehingga menyediakan bimbingan bagi peserta didik untuk mempelajari bahan tersebut, memberikan latihan yang banyak, menyediakan rangkuman, dan secara umum berorientasi pada peserta didik secara individual (*learner oriented*). Biasanya, bahan ajar bersifat mandiri karena sistematis dan lengkap. Beberapa hal mengenai bahan ajar akan dijelaskan sebagai berikut:²⁰

1) Karakteristik Bahan Ajar

Sesuai dengan pedoman penulisan modul yang dikeluarkan oleh Direktorat Guruan Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003, bahan ajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- a) *Self instructional*, yaitu bahan ajar dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Untuk memenuhi karakter self instructional, maka di dalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara.

²⁰ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang: Akademia Permata, 2013), hlm. 2-9

- b) *Self alone*, yaitu seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh.
- c) *Stand alone* (berdiri sendiri), yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- d) *Adaptive*, yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- e) *User friendly*, yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai keinginan.

Pengelompokan bahan ajar menurut *Faculte de Psychologie etdes Sciences de l'Education Universite de Geneve* dalam websitenya adalah media tulis, audio visual, elektronik, dan interaktif terintegrasi yang kemudian disebut sebagai *medienverbund* (bahasa jerman yang berarti media terintegrasi) atau *mediamix*. Sebuah bahan ajar yang paling tidak mencakup antara lain:²¹

- a) Petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru)
- b) Kompetensi yang akan dicapai
- c) Informasi pendukung

²¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 174

- d) Latihan-latihan
- e) Petunjuk kerja, dapat berupa Lembar Kerja (LK)
- f) Evaluasi

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses guna menghasilkan suatu produk atau media menjadi lebih berguna dan lebih bermanfaat dan juga lebih baik dari sebelumnya, sehingga dapat meningkatkan daya guna serta memudahkan penggunaannya.

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang disesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi.

b. Jenis bahan ajar

Bahan ajar terbagi menjadi 2 yaitu, bahan ajar cetak dan non cetak. Bahan ajar cetak yang sering kita jumpai antara lain berupa *handout*, buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Contohnya adalah buku teks pelajaran karena buku pelajaran disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku. Buku akan sangat membantu guru dan siswa dalam mendalami

ilmu pengetahuan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Secara umum, buku dibedakan menjadi empat yaitu:²²

a) Bahan ajar cetak

Bahan ajar cetak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk. Jika bahan ajar cetak tersusun secara baik maka bahan ajar akan mendatangkan beberapa keuntungan seperti yang dikemukakan oleh Steffen Peter Ballataedt, (1994) yaitu:

- (1) Bahan tertulis biasanya menampilkan daftar isi, sehingga memudahkan guru untuk menunjukkan kepada peserta didik bagian mana yang dipelajari.
- (2) Biaya untuk pengadaannya relative sedikit.
- (3) Bahan tertulis cepat digunakan dan dapat dengan mudah dipindah-pindahkan.
- (4) Menawarkan kemudahan secara luas dan kreativitas bagi individu.
- (5) Bahan tertulis relative ringan dan dapat dibaca dimana saja.
- (6) Bahan ajar yang baik akan dapat memotivasi pembaca untuk melakukan aktivitas, seperti menandai, mencatat, membuat sketsa.
- (7) Bahan tertulis dapat dinikmati sebaagai sebuah dokumen yang bernilai besar.
- (8) Pembaca dapat mengatur tempo secara mandiri.

²² Op. Cit. Abdul Majid, hlm. 174-182

Macam-macam bahan cetak antara lain:

(1) Handout

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Menurut kamus Oxford, hal 389, handout adalah pertanyaan yang telah disiapkan oleh pembicara.

Handout biasanya diambilkan dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. Saat ini handout dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain dengan cara download dari internet, atau mengambil dari sebuah buku.

(2) Buku

Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan. Oleh pengarangnya isi buku didapat dari berbagai cara misalnya: hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, otobiografi, atau hasil imajinasi seseorang yang disebut fiksi. Menurut kamus Oxford, hal 94, buku adalah sejumlah lembaran kertas baik cetakan maupun kosong yang dijilid dan diberi kulit. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis.

Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti, disajikan secara menarik dilengkapi dengan gambar dan keterangan-keterangannya, isi buku juga menggambarkan sesuatu yang sesuai dengan ide penulisannya. Buku pelajaran berisi tentang ilmu pengetahuan yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar, buku fiksi akan berisi tentang pikiran-pikiran fiksi si penulis, dan seterusnya.

(3) Modul

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang segala komponen dasar bahan ajar yang telah disebutkan sebelumnya.

Sebuah modul akan bermakna kalau peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya. Pembelajaran dengan modul memungkinkan seorang peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menyelesaikan satu atau lebih kompetensi dasar dibandingkan dengan peserta didik lainnya. Dengan demikian maka modul harus menggambarkan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik, disajikan

dengan menggunakan bahasa yang baik, menarik, dilengkapi dengan ilustrasi.

(4) Lembar Kerja Siswa

Lembar kegiatan siswa adalah lembar-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya. Lembar kegiatan dapat digunakan untuk mata pelajaran apa saja. Tugas-tugas sebuah lembar kegiatan tidak akan dapat dikerjakan oleh peserta didik secara baik apabila tidak dilengkapi dengan buku lain atau referensi lain yang terkait dengan materi tugasnya. Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa teoritis atau tugas-tugas praktis. Tugas teoritis misalnya tugas membaca sebuah artikel tertentu, kemudian membuat ringkasan untuk di presentasikan. Sedangkan tugas praktis dapat berupa kerja laboratorium atau kerja lapangan, misalnya survei tentang harga cabe dalam kurun waktu tertentu di suatu tempat. Keuntungannya adanya lembar kegiatan adalah memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, bagi siswa akan belajar secara mandiri dan belajar memahami dan menjalankan suatu

tugas tertulis. Dalam menyiapkannya guru harus cermat dan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai, karena sebuah lembar kerja harus memenuhi paling tidak kriteria yang berkaitan dengan tercapai/tidaknya sebuah kompetensi dasar dikuasai oleh peserta didik.

(5) Brosur

Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi (Kamus besar Bahasa Indonesia, Edisi ke 2, Balai Pustaka, 1996). Dengan demikian, maka brosur dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, selama sajian brosur diturunkan dari kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Mungkin saja brosur dapat menjadi bahan ajar yang menarik, karena bentuknya yang menarik dan praktis. Agar lembaran brosur tidak terlalu banyak, maka brosur didesain hanya memuat satu kompetensi dasar saja. Ilustrasi dalam sebuah brosur akan menambah menarik minat peserta didik untuk menggunakannya.

(6) Leaflet

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Agar terlihat menarik biasanya leaflet didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami. Leaflet sebagai bahan ajar juga harus memuat materi yang dapat menggiring peserta didik untuk menguasai satu atau lebih kompetensi dasar.

(7) Wallchart

Wallchart adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Agar wallchart terlihat lebih menarik bagi siswa maupun guru, maka wallchart didesain dengan menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi yang baik. Wallchart biasanya masuk dalam kategori alat bantu mengajar, namun dalam hal ini wallchart didesain sebagai bahan ajar. Karena didesain bahan ajar, wallchart harus dikuasai oleh peserta didik, diajarkan untuk beberapa lama, dan bagaimana cara menggunakannya. Sebagai contoh wallchart tentang siklus makhluk hidup binatang antara ular, tikus dan lingkungannya.

(1) Foto/gambar

Foto/gambar memiliki makna yang lebih baik dibandingkan dengan tulisan. Foto/gambar sebagai bahan

ajar tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian foto/gambar siswa dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih kompetensi dasar. Menurut *Weidenmann* dan buku *Lehren mit Bildmedien* menggambarkan bahwa melihat sebuah foto/gambar lebih tinggi maknanya daripada membaca atau mendengar. Melalui membaca yang dapat di ingat hanya 10% dari mendengar yang diingat 20%, dan dari melihat yang diingat 30%. Foto/gambar yang didesain secara baik dapat memberikan pemahaman yang lebih baik. Bahan ajar ini dalam menggunakannya harus dibantu dengan bahan tertulis.

Sebuah gambar yang bermakna paling tidak memiliki kriteria sebagai berikut:

- (1) Gambar harus mengandung sesuatu yang dapat dilihat dan penuh dengan informasi/data. Sehingga gambar tidak hanya sekedar gambar yang tidak mengandung arti atau tidak ada yang dapat dipelajari.
- (2) Gambar bermakna dan dapat dimengerti. Sehingga, para pembaca gambar benar-benar mengerti dan tidak salah pengertian dalam menanggapi gambar tersebut.

(3) Lengkap, rasional untuk digunakan dari sumber yang benar. Sehingga jangan sampai gambar miskin informasi yang berakibat penggunaannya tidak belajar apa-apa.

(4) Model/maket

Model/maket yang didesain secara baik akan memberikan makna yang hampir sama dengan benda aslinya. *Weidermann* mengemukakan bahwa dengan melihat benda aslinya yang berarti dapat dipegang, maka peserta didik akan lebih mudah dalam mempelajarinya. Misalnya dalam pelajaran biologi siswa dapat melihat secara langsung bagian-bagian tubuh manusia melalui sebuah model. Biasanya model semacam ini dapat dibuat dengan skala 1:1 yang artinya benda yang dilihat memiliki besar yang persis sama dengan benda aslinya atau dapat juga dengan skala yang lebih kecil, tergantung pada benda apa yang akan dibuat modelnya. Bahan ajar semacam ini tidak dapat berdiri sendiri melainkan harus dibantu dengan bahan tertulis agar memudahkan guru dalam mengajar maupun siswa dalam belajar. Dalam memanfaatkan model/maket sebagai bahan ajar harus menggunakan kompetensi dasar dalam kurikulum sebagai acuannya.

b) Bahan ajar dengar (audio)

Macam-macam bahan ajar dengar (audio) antara lain:

(1) Kaset/piringan hitam/compact disk

Sebuah kaset yang direncanakan sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah program yang dapat dipergunakan sebagai bahan ajar. Media kaset dapat menyimpan suara yang dapat secara berulang-ulang diperdengarkan kepada peserta didik yang menggunakannya sebagai bahan ajar. Bahan ajar kaset biasanya digunakan untuk pembelajaran bahasa atau pembelajaran music. Bahan ajar kaset tidak dapat berdiri sendiri, dalam penggunaannya memerlukan bantuan alat dan bahan lainnya seperti tape recorder dan lembar scenario guru.

(2) Radio

Radio adalah media dengar yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, dengan radio peserta didik bisa belajar sesuatu. Radio juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Program radio dapat dirancang sebagai bahan ajar, misalnya pada jam tertentu guru merencanakan sebuah program pembelajaran melalui radio. Misalnya mendengarkan berita siaran langsung suatu kejadian/fakta yang sedang berlangsung.

c) Bahan ajar pandang dengar (audio visual)

Macam-macam bahan ajar pandang dengar (audio visual) antara lain:

(1) Video/film

Seperti halnya wallchart, video/film juga alat bantu yang didesain sebagai bahan ajar. Program video/film biasanya disebut sebagai alat bantu pandang dengar (audio visual aids/audio visual media). Umumnya program video telah dibuat dalam rancangan lengkap, sehingga setiap akhir dari penayangan video siswa dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar. Baik tidaknya program video tentu saja tergantung pada desain awalnya, mulai analisis kurikulum, penentuan media, skema yang menunjukkan sekuensi (dikenal dengan scenario) dari sebuah program video/film, skrip, pengambilan gambar dan proses editingnya. Beberapa keuntungan yang didapat jika bahan ajar disajikan dalam bentuk video/film, antara lain:

- (a) Dengan video/film seseorang dapat belajar sendiri.
- (b) Sebagai media pandang dengar video/film menyajikan situasi yang komunikatif dan dapat diulang-ulang
- (c) Dapat menampilkan sesuatu yang detail dari benda yang bergerak, kompleks yang sulit dilihat dengan mata.

- (d) Video dapat dipercepat maupun diperlambat, dapat diulang pada bagian tertentu yang perlu lebih jelas, dan bahkan dapat diperbesar.
- (e) Memungkinkan pula untuk membandingkan antara dua adegan berbeda diputar dalam waktu bersamaan.
- (f) Video juga dapat digunakan sebagai tampilan nyata dari suatu adegan, mengangkat suatu situasi diskusi, dokumentasi, promosi suatu produk, dan menampilkan satu percobaan yang berproses.

Kekurangan dari program video adalah proses pembuatannya yang memerlukan waktu relatif lama dan biaya besar. Namun demikian jika diproduksi oleh organisasi tertentu dan dalam jumlah yang besar, maka harganya akan menjadi lebih murah apalagi dibandingkan dengan kemanfaatannya. Apalagi film yang memerlukan proses lebih rumit dibandingkan dengan video. Saat ini film sudah jarang digunakan bahkan pembuatan film untuk komersial pun sudah sangat berkurang dibandingkan dengan program video.

(2) Orang/nara sumber

Orang sebagai sumber belajar dapat juga dikatakan sebagai bahan ajar yang dapat dipandang dan didengar, karena dengan orang seseorang dapat belajar misalnya

karena orang tersebut memiliki keterampilan khusus tertentu. Melalui keterampilannya seseorang dapat dijadikan sebagai bahan ajar. Agar orang dapat dijadikan bahan ajar secara baik, maka rancangan tertulis diturunkan dari kompetensi dasar yang dibuat. Rancangan yang baik akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Dengan demikian, dalam menggunakan orang sebagian bahan ajar tidak dapat berdiri sendiri melainkan dikombinasikan dengan bahan tertulis.

d) Bahan ajar interaktif (interactive teaching material)

Bahan ajar interaktif menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia*, p. 1 dijelaskan sebagai berikut:

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Saat ini sudah mulai banyak orang memanfaatkan bahan ajar ini, karena di samping menarik juga memudahkan bagi penggunanya dalam mempelajari suatu bidang tertentu. Biasanya bahan ajar multimedia dirancang secara lengkap mulai dari petunjuk penggunaannya hingga penilaiannya.

Bahan ajar interaktif dalam menyiapkannya diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai

terutama dalam mengoperasikan peralatan seperti computer, kamera video, dan kamera foto. Bahan ajar interaktif biasanya disajikan dalam bentuk compact disk (CD).

c. Fungsi bahan ajar

Sebagai satu-satunya suatu sumber informasi serta pengawas dan pengendali proses pembelajaran (dalam hal ini, siswa bersifat pasif dan belajar sesuai kecepatan siswa dalam belajar) Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan

1. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual, antara lain :
 - a) Sebagai media utama dalam proses pembelajaran.
 - b) Sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses serta peserta didik dalam memperoleh informasi.
 - c) Sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya.
2. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, antara lain:
 - a) Sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam

belajar kelompok, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri.

- b) Sebagai bahan pendukung bahan belajar utama, dan apabila dirancang sedemikian rupa, maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

d. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar

Bahan ajar disusun dengan tujuan sebagai berikut:²³

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial siswa.
- b. Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

e. Isi Bahan Ajar

Sebuah bahan ajar paling tidak mencakup antara lain:²⁴

- a) Petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru)
- b) Kompetensi yang akan dicapai
- c) Content atau isi materi pembelajaran
- d) Informasi pendukung
- e) Latihan-latihan
- f) Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja

²³Depdiknas, Pengembangan Bahan Ajar, (Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Sekolah Menengah Atas, 2008), hlm.7

²⁴ Ibid, hlm. 10

g) Evaluasi

h) Respon atau balikan terhadap hasil evaluasi

f. Penyusunan Bahan Ajar

Dalam menyusun bahan yang perlu diperhatikan adalah judul atau materi yang disajikan harus berintikan KD atau materi pokok yang harus dicapai oleh peserta didik, disamping itu menurut Steffen-Peter Ballstaedt bahan ajar cetak harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:²⁵

- a) Susunan tampilan, yang menyangkut: Urutan yang mudah, judul yang singkat, terdapat daftar isi, struktur kognitifnya jelas, rangkuman dan tugas pembaca.
- b) Bahasa yang mudah, menyangkut, mengalirnya kosa kata, jelasnya kalimat, jelasnya hubungan kalimat, kalimat yang tidak terlalu panjang.
- c) Menguji pemahaman, yang menyangkut: menilai melalui orangnya, check list untuk pemahaman.
- d) Stimulan, yang menyangkut: enak tidaknya dilihat, tulisan mendorong pembaca untuk berfikir, menguji stimulan.
- e) Kemudahan dibaca, yang menyangkut: keramahan terhadap mata (huruf yang digunakan tidak terlalu kecil dan enak dibaca), urutan teks terstruktur, mudah dibaca.

²⁵ Ibid, hlm. 18

- f) Materi instruksional, yang menyangkut: pemilihan teks, bahan kajian, lembar kerja (work sheet).

B. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Menurut Seels dan Richey, pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik, atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.²⁶

Pengembangan juga sebagai proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan sendiri berupa segala hal yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam segala bidang yang mencakup pengembangan itu sendiri.

Pengembangan bahan ajar adalah pengembangan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak

²⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 197

sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.²⁷

Kemampuan guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar menjadi hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar tidak saja memuat materi tentang pengetahuan tetapi juga berisi tentang ketrampilan dan sikap yang perlu dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan pemerintah.²⁸

Jenis bahan ajar, model dan karakteristik bahan ajar yang akan digunakan sebagai alat belajar dan pembelajaran haruslah sesuai dengan kondisi murid. Penelitian ini sangat penting mengingat terus berkembangnya pendidikan di Indonesia agar selalu inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah

a) Fungsi Pengembangan

Pengembangan bahan ajar dalam bentuk komik berbasis inkuiri terbimbing mempunyai fungsi yang sangat penting dalam keiatan pembelajaran, antara lain:

1. Memberikan petunjuk yang jelas bagi pembelajaran dalam mengelola kegiatan belajar mengajar.
2. Menyediakan bahan/alat yang lengkap yang diperlukan untuk setiap kegiatan.

²⁷ Diknas, *Sosialisasi KTSP*, (Diknas, 2008)

²⁸ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang: Akademia Permata, 2013), hlm. 1

3. Merupakan media penghubung antara pembelajar dan pelajar, sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Dapat dipakai oleh pembelajar sendiri dalam mencapai kemampuan yang telah ditetapkan
5. Dapat dipakai sebagai program perbaikan.

b) Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran IPS, secara garis besar adalah mengisi kekurangan atau belum tersedianya media pembelajaran IPS yang berupa komik pada materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat pada kelas V di MI Al- Ishlah Pujon Kabupaten Malang. Selain itu, media pembelajaran berupa komik akan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami tentang materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat.

Dengan demikian dapat mengurangi pembelajaran IPS yang hanya menghafal, karena dalam mempelajari IPS tidak cukup hanya dengan menghafal saja. Tetapi harus mengetahui macam-macam ekonomi yang ada di Indonesia sekaligus mempraktikkan bagaimana cara interaksi dalam bidang ekonomi, sehingga disini pembelajaran lebih bermakna.

Sekolah dapat menggunakan media pembelajaran media pembelajaran dalam bentuk komik untuk meningkatkan motivasi siswa dan menjadikan sebagai media alternatif, dan dapat dikembangkan pada materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat yang lain dengan menyesuaikan konsep yang ada.

g. Tahap-tahap pengembangan

1) Tahap Persiapan

- a) Pemilihan tema sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik
- b) Mencari bahan isi materi yang akan dikembangkan
- c) Mengadakan tinjauan pendahuluan terhadap teks

Tujuan utama tahap ini adalah untuk mengkaitkan antara bahan ajar yang belum dikembangkan dengan bahan ajar yang sudah dikembangkan oleh pengembang.

2) Tahap Pembuatan

- a) Mengembangkan isi materi sesuai dengan tema
- b) Mendesain komik sesuai dengan isi materi
- c) Membuat rangkuman dalam bahan ajar berbentuk komik yang dapat memudahkan siswa dalam proses belajar mengajar
- d) Mendesain layout bahan ajar dalam bentuk komik yang sesuai dengan tingkat SD/MI

3) Tahap Penyelesaian

- a) Melakukan validasi kepada tim ahli (ahli isi, ahli desain, ahli guru mata pelajaran)
- b) Menjilid pengembangan bahan ajar yang sudah dValidasi oleh tim ahli
- c) Menguji coba produk pengembangan bahan ajar dalam bentuk komik di MI Al- Ishlah Pujon Kabupaten Malang

h. Teknik Pengembangan

Teknik pengembangana bahan ajar dalam bentuk komik ada beberapa teknik yang dibutuhkan, antara lain:

- 1) Memilih isi tema yang akan dikembangkan sesuai dengan permasalahan
- 2) Mendesain pengembangan bahan ajar dalam bentuk komik sesuai dengan tingkat SD/MI
- 3) Melakukan validasi kepada tim ahli (ahli isi, ahli desain, ahli guru mata pelajaran)
- 4) Menguji cobakan produk pengembangan bahan ajar dalam bentuk komik di MI Al- Ishlah Pujon Kabupaten Malang, khususnya kelas V.

Pengembangan bahan ajar adalah pengembangan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.²⁹

Menurut Aprilia pengembangan bahan ajar merupakan wujud pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu yang diadaptasi dari teori-teori pembelajaran.³⁰ Pengembangan bahan ajar adalah pendekatan sistematis dalam merancang, mengevaluasi, memanfaatkan keterhubungan fakta, konsep, prinsip, atau teori yang terkandung dalam mata pelajaran atau pokok bahan dengan mengacu pada tujuan.³¹

Pada hakikatnya, penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang diciptakan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi dapat pula berbentuk perangkat lunak (software), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun

²⁹ Diknas, *Sosialisasi KTSP*, (Diknas, 2008)

³⁰ Widyartono, "*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kompetensi untuk Pembelajaran Membacakan Puisi*". (Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, 2010), hlm. 13

³¹ Mbulu, J. dan Suhartono, "*Pengembangan Bahan Ajar*". (Malang: Elang Mas, 2004), hlm. 206

model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.³²

Prosedur pengembangan bahan ajar melalui tiga tahap, yaitu tahap merancang, tahap menilai, dan tahap pemanfaatan. Tahap merancang adalah tahap menerjemahkan pengetahuan/teori yang bersifat umum ke dalam bentuk terinci (mengkaji kompetensi, analisis isi, seleksi isi, penataan urutan isi, dan struktur isi). Tahap menilai dilakukan untuk uji kelayakan draf awal (penilaian formatif, revisi, dan sumatif). Tahap pemanfaatan adalah tahap pengembangan pembaca dan pengembangan bahan pembelajaran.³³

Kemampuan guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar menjadi hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar tidak saja memuat materi tentang pengetahuan tetapi juga berisi tentang ketrampilan dan sikap yang perlu dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan pemerintah.³⁴

Jenis bahan ajar, model dan karakteristik bahan ajar yang akan digunakan sebagai alat belajar dan pembelajaran haruslah sesuai dengan kondisi murid. Penelitian ini sangat penting

³² Ibid, hlm. 75

³³ Ibid, hlm. 77

³⁴ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang: Akademia Permata, 2013), hlm. 1

mengingat terus berkembangnya pendidikan di Indonesia agar selalu inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.

C. Komik IPS

a. Pengertian Komik

Komik, berasal dari bahasa Yunani “komikos” yang berarti lucu atau menggelikan. Sedangkan istilah *comic* dalam bahasa Inggris menurut Echols dan Shadily berarti cerita atau buku komik yang bersifat gembira.³⁵ Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjun ke posisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari para pembaca.³⁶

Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa komik adalah visualisasi cerita dalam bentuk susunan serangkaian gambar berbingkai yang dilengkapi dengan balon-balon dialog. Selanjutnya, berdasarkan pengertian komik tersebut dapat dijelaskan bahwa komik geografi adalah komik yang berisi atau yang dimuati pesan-pesan tentang pelestarian lingkungan hidup dan digunakan sebagai media menyampaikan pesan pembelajaran.

³⁵ Suryana, Jajang, “<http://rupasenirupa.blogspot.com/2011/04/sekali-lagi-tentang-komik.html>”

³⁶ McCloud. Scott, “*Memahami Komik*”, (Jakarta: KPG, 2001), hlm. 20

b. Komik IPS

Komik IPS dalam desain buku ini akan memadukan materi dengan pengetahuan baru dan *update*, dan juga mengembangkan materi dalam media pembelajaran ini. Komik tidak hanya diselipkan di materi, tetapi sedikit banyak akan menambah bahan materi di media pembelajaran IPS tersebut. Komik yang memiliki definisi kumpulan pengetahuan dari berbagai cabang ilmu atau salah satu cabang ilmu yang tertata rapi dan sistematis ini akan dipadukan dengan pengetahuan sosial khususnya kelas V SD/MI, jadi di dalamnya akan berisi kumpulan pengetahuan lengkap tentang materi IPS khususnya pada materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat.

c. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing. Guru hendaknya memiliki pengetahuan mengenai kelebihan dan kelemahan media yang akan digunakan. Hal tersebut dikarenakan kelebihan dan kelemahan media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang harus dipertimbangkan dalam hal pemilihan media. Kelebihan dan kelemahan media komik dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain:³⁷

³⁷ Andi Brata Dwi Kusuma, *Pengembangan Media Komik Pelestarian Lingkungan Hidup Mata Pelajaran Geografi Siswa SMA Kelas XI*. Skripsi. Jurusan Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. 2014, hlm. 10

Kelebihan media komik yaitu:

- 1) Komik menambah pembedahan kata-kata pembaca
- 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- 3) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain
- 4) Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain

Kelemahan media komik yaitu:

- 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar
- 2) Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat yang kurang dapat dipertanggung jawabkan
- 3) Banyak aksi-aksi yang menonjol kekerasan atau tingkah laku yang sinting (perverted)
- 4) Banyak adegan percintaan yang menonjol

Perumusan cerita dalam media komik ini disesuaikan dengan materi pembelajaran, tingkat berpikir siswa, karakteristik siswa SD/MI dan mengandung ajaran moral bagi siswa sehingga dapat tercipta bahan ajar komik yang berkualitas dalam pembelajaran. Cerita dalam komik ini tidak menonjolkan adegan

tentang kekerasan namun lebih menekankan pada cerita persiapan menjelang kemerdekaan Indonesia.

d. Peranan Komik sebagai Media Pembelajaran

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.³⁸ Dalam konteks fungsi komik dalam pembelajaran yang disampaikan Sadiman sangat tepat. Hal ini karena pembelajaran merupakan kegiatan komunikasi, yaitu bentuk kegiatan dimana komunikator menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan secara timbal balik dengan bantuan media (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan jelas, runtut, menarik, dan menyenangkan.³⁹

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan komunikasi. Salah satu unsur komunikasi adalah media atau saluran dimana gagasan komunikator telah diubah menjadi kode, kemudian diteruskan kepada komunikan. Sehingga, dalam belajar dan pembelajaran diperlukan media sebagai alat bantu dalam membangun komunikasi antar guru dengan peserta didik dan antar peserta didik.

³⁸ Sadirman, dkk, "*Media Pendidikan*", (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 10

³⁹ Ibid, hlm. 11

Dengan komik pembelajaran, berarti pesan-pesan pembelajaran yang diorganisasi sesuai dengan strategi yang dipilih, dituangkan dalam bentuk komik untuk kemudian dengan komik tersebut pesan pembelajaran disampaikan kepada siswa sebagai komunikasi. Inilah peranan komik dalam pembelajaran. Kekuatan gambar-gambar kartun disertai kalimat-kalimat yang sesuai, menjadikan komik sebagai suatu daya Tarik belajar tersendiri bagi siswa.⁴⁰

e. Model Pengembangan Menurut Sadirman

Model pengembangan media yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) tahap *Define* (pendefinisian), (2) tahap *Design* (perencanaan), (3) tahap *Develop* (pengembangan), dan ke (4) tahap *Dessiminate* (penyebaran). Tahap *Define* (pendefinisian) terdiri dari analisis awal sampai akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *Design* (perencanaan) terdiri dari pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal perangkat pembelajaran. Sedangkan tahap *Develop* (pengembangan) terdiri dari validasi perangkat, simulasi, dan uji coba terbatas.⁴¹ Dalam penelitian ini pengembangan perangkat pembelajaran komik materi persiapan penting menjelang kemerdekaan Indonesia hanya sampai pada tahap *Develop* (pengembangan) saja.

⁴⁰ Op. Cit, Andi Brata Dwi Kusuma, hlm. 11

⁴¹ Op. Cit, Andi Brata Dwi Kusuma, hlm. 12

f. Komik Sebagai Media Grafis yang Efektif Untuk Pembelajaran

Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk mengembangkan kreativitas dalam bidang desain komunikasi visual. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar yang membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Dalam perkembangannya komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop.

Dengan komik, kita diajak untuk mengenal lingkungannya di samping meningkatkan rasa fantasi, imajinasi, dan jiwa kreatif. Dalam perkembangannya komik banyak diminati oleh masyarakat kita, karena keberhasilannya mengungkapkan cerita dan gagasan kepada para pembaca secara menarik dan mudah dimengerti melalui ungkapan-ungkapan visual yang beruntun dan menyenangkan. Untuk itu, media komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar. Dalam hal ini, komik pembelajaran berperan

sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁴²

D. Peningkatan Motivasi dan Efektifitas Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang di dasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya, atau dengan kata lain motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat.⁴³

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced Praticce*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul

⁴² Op. Cit, Andi Brata Dwi Kusuma, hlm. 11-12

⁴³Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 1.

kerena faktor untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *instrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil,
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
4. Adanya penghargaan dalam belajar,
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.⁴⁴

Motivasi merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam belajar, namun seringkali sulit untuk diukur. Motivasi berasal dari kata latin *moveers* yang berarti

⁴⁴*Ibid*, hal. 23.

menggerakkan. Kata motivasi lalu diartikan sebagai usaha menggerakkan (Printich & Scunhk, 1996). Menurut Atkinson (1997) yang menyatakan motivasi adalah sebuah istilah yang mengarah kepada adanya kecenderungan bertindak untuk menghasilkan satu atau lebih pengaruh-pengaruh. Freud (1966) menyatakan bahwa motivasi adalah *energy physic* yang memberi kekuatan kepada manusia untuk melakukan tindakan tertentu (dalam Printich & Scunhk, 1996). Dalam definisi demikian, maka pada dasarnya motivasi yang terjadi dalam diri individu yang mengarahkan aktivitas individu mencapai tujuan yang perlu mendorong dan dijaga.⁴⁵

b. Karakteristik Motivasi

Motivasi memunculkan energy pada diri individu untuk mencapai ujuan-tujuan, baik jangka panjang maupun jangka pendek yang telah ditetapkannya. Dari definisi tersebut, ada beberapa karakteristik yang menjadi ciri khas motivasi.⁴⁶

1) Kecenderungan Untuk Bertindak

Para psikolog menyebut motivasi sebagai sebuah *hyphotical contruct* (sebuah variabel, faktor, atau ide yang diasumsikan dan menjelaskan indikator-indikator yang diobservasikan). Jika seorang siswa secara terus-menerus memulai komunikasi yang akrab dan erat dengan guru dan teman-temannya, seorang guru menarik

⁴⁵Esa Nur Wahyuni, *Motivasi dalam Pembelajaran*, (UIN Malang Press : 2009), hal 11

⁴⁶*Ibid.*, hal. 16

kesimpulan bahwa siswa tersebut mempunyai motivasi untuk bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. Dengan kata lain, siswa akan bertindak atau memulai mengenal satu sama lain contoh: berkenalan, mengajak main, belajar bersama, dan lain-lain.

2) Membangkitkan dan mengarahkan

Membangkitkan dan mengarahkan merupakan aspek-aspek yang penting dari motivasi. Pada saat seorang termotivasi, maka akan muncul dorongan-dorongan baik secara fisik maupun psikologi untuk berusaha. Menurut Stipek dan Kowlski (1989), pada tugas-tugas yang sangat sederhana, seperti mengidentifikasi tulisan “dan” dalam paragraph ini, biasanya akan membangkitkan kecenderungan untuk unjuk kerja (*performance*) lebih tinggi. dan sebaliknya untuk tugas yang lebih kompleks atau menjemukkan, akan membangkitkan kecemasan pada siswa untuk menyelesaikan tugas tersebut.

3) Permanen atau temperor

Salah satu contoh *tempory motives* (motivasi yang hanya sekali muncul), adalah kecemasan. Banyak siswa yang merasa cemas pada saat menghadapi ujian, sehingga ada sebuah keinginan untuk dapat mengerjakan soal dengan baik dan sekaligus ada perasaan takut gagal dalam mengerjakan tugas dengan baik. Sedangkan motivasi yang bersifat permanen (*permanent motives*), misalnya anak-anakusia sekolah dasar yang menunjukkn kesabaran

kebutuhan untuk mengeksplor situasi-situasi, obyek-obyek yang diamati, dan orang-orang yang di sekitarnya. Pada masa ini segala sesuatu yang baru akan memicu motif-motif, ketika tidak ada sesuatu yang baru, maka anak-anak pada usia ini mungkin akan menemukan sesuatu untuk di ekplor

4) Motivasi, dipelajari atau pembawaan

Motivasi juga berbagai macam jenis, apakah merupakan hasil belajar (dibutuhkan pengalaman) ataupun pembawaan sejak lahir. Cemas menghadapi ujian, dan motivasi untuk berprestasi, adalah salah satu contoh motivasi yang dipelajari, dan dapat dilatihkan. Sedangkan lapar, keingintahuan, dan kreativitas merupakan motivasi yang tidak perlu dipelajari. Dalam proses belajar, biasanya motivasi yang dimiliki oleh siswa merupakan kombinasi dari motivasi yang dipelajari dan motivasi pembawaan dari lahir. Yang lebih penting dalam sebuah proses pembelajaran motif-motif dasar seperti lapar, keingintahuan (*curiosity*) atau motif-motif dasar yang lain dapat ditingkatkan dan dibimbing untuk mendorong siswa dalam belajar.

c. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut blumfenfeld (1992) ada tiga tugas penting untuk guru berkaitan dengan motivasi siswa belajar yaitu :⁴⁷

1. Mengajak siswa untuk secara produktif berpartisipasi dalam proses belajar di kelas, atau dengan kata lain guru menciptakan kondisi motivasi belajar,
2. Merancang tujuan jangka panjang untuk mengembangkan keribadian siswa yang termotivasi untuk belajar sehingga mereka akan mampu untuk mendidik diri mereka sendiri epanjang hidupnya.
3. Mengajak siswa untuk dapat memiliki kemampuan secara mendalam terhadap apa yang mereka pelajari.

Dengan kata lain dsini guru dituntut sekreatif mungkin dalam mendesain pola pembelajaran di kelas, membuat akur pembelajaran yang menarik dan mengaktifkan siswa, sehingga siswa tidak bosan dan dapat menggugah motivasi belajar siswa. Salah satu alasan siswa melaksanakan tugas-tugas yang diberikan adalah karena aanya orang yang penting dalam hidupnya, seperti keluarga, teman sepermainannya, atau masyarakat, dimana mereka merasa nyaman, berharga, dan dicintai. Dengankata lai dalam proses belajar-mengajar di kelas, perasaan dihargai, diterima, dan diperhatikan oleh guru merupakan faktr penting yang mendorong

⁴⁷*Ibid.*, hal. 39

siswa untuk menerima nilai-nilai yang ada di kelas. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Lynch, Stiller, Ryan (1994), yang telah menemukan bahwa kedekatan dan komunikasi yang baik antara guru, orang tua, dengan siswa berpengaruh terhadap proses internalisasi pengaturan perilaku yang lebih baik.

d. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Minat mengikuti proses belajar mengajar
- 2) Semangat mengikuti proses belajar mengajar
- 3) Kebiasaan/perhatian dalam mengikuti pembelajaran
- 4) Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran
- 5) Keinginan untuk berprestasi
- 6) Semangat belajar di rumah
- 7) Klasifikasi hasil meningkat
- 8) Keinginan mengulang.⁴⁸

⁴⁸Keke T. Aritonang, *Motivasi*, (forum.vVa.co.id, diakses tanggal 17 April 2018 pukul 17.00)

e. Definisi Efektifitas

Efektifitas dalam pengertian secara umum adalah kemampuan berdaya guna dalam melaksanakan sesuatu pekerjaan sehingga memberikan hasil guna (efisiensi) yang maksimal. Dalam memaknai efektifitas setiap orang memberi arti yang berbeda, sesuai sudut pandang dan kepentingan masing-masing.

Kata efektifitas menurut Mahmudi dalam Morin M. Masal merupakan hubungan antara keluaran dan sasaran yang harus dicapai. Menurut Ahlad Susanto, pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat aktif, baik mental, fisik maupun sosial.⁴⁹ Sementara itu menurut Rahmat, efektifitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya.⁵⁰

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, suatu pekerjaan dapat dilaksanakan secara tepat, efektif, efisien apabila pekerjaan tersebut dilaksanakan dengan tepat sesuai dengan yang telah direncanakan. Pengertian efektifitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan.

⁴⁹Ahmad susanto. *Teori Belajar Pembelajaran*. (jakarta: kencana Prenada Media Group.2003), hal 44.

⁵⁰Hidayat, *teori Efektifitas dalam kinerja Karyawan*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press,1986), hal32

E. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Hakikat Ilmu Pengrtahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang ilmu-ilmu sosial : soaiologi, geografi ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.⁵¹

Sejarah, geografi, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komperatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, truktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan ekonomi tergolong dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi

⁵¹Tim Pustak Yustita, *Panduan lengkap KTSP (kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD/MI, SMP, dan SMA/SMK*, (Jakarta : Pustaka Yustita, 2007).Hal 336

dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu soaial dan studi-studi sosial.⁵²

b. Tujuan dan Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari yang terus berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Untuk menciptakan generasi yang mandiri dan sejahtera, sehingga dapat menumbuh kembangkan pengetahuan dan keterampilan, sebagai dasar kehidupan dalam masyarakat.

Selanjutnya Gross mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Berdasarkan Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, tujuan mata pelajaran IPS bagi peserta didik bahwa:⁵³

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

⁵²*Ibid.* hal. 337.

⁵³Solihatini, Etin dan Raharjo, *CooperatVe Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 14

- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan di atas, maka penulis simpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah mempersiapkan siswa agar menguasai pengetahuan, sikap serta mengenal konsep-konsep yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat di tingkat lokal, nasional maupun global dan sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mampu berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individu maupun sebagai warga negara.

c. Karakteristik Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial SD

Tujuan utama setiap pembelajaran Ilmu Sosial adalah membentuk warga negara yang baik (good citizenship), demikian pula hanya ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai satu program pendidikan juga memiliki tujuan yang sama, yakni membentuk warga negara yang baik. Ruang lingkup IPS adalah kehidupan sosial manusia di masyarakat. Oleh karena itu, masyarakat inilah yang menjadi sumber utama IPS. Aspek kehidupan sosial apapun yang kitapelajari, apakah itu hubungan sosial, ekonomi, budaya,

kejiwaan, sejarah,geografi ataukah itu politik, bersumber dari masyarakat.⁵⁴

Peristiwa kehidupan sosial ditempat lain yang tidak dapat secara langsung kita saksikan dan kita amati, tetapi melalui sumber berita dan pemberitaan, baik berkenaan dengan kehidupan sosial setempat (lokal) maupun pada tingkat daerah (regional), Nasional dan juga dunia (global) merupakan bahan pengetahuan serta dapat juga dipelajari dan dapat kita ketahui, bahkan lebih jauh dari pada itu, dapat pula kita analisis.

Pembelajaran IPS tidak selamanya dilakukan dalam kelas. Hal-hal yang dapat diamati dan dipelajari sesuai dengan keadaan aslinya di lapangan, memerlukan alat atau perantara sebagai media.⁵⁵

Program pendidikan IPS yang layak harus mampu memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan, serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan agar peserta didik menjadi warga masyarakat yang berguna, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain.⁵⁶

Untuk lebih memberikan wawasan yang lebih, apa saja yang tercakup dari ketiga aspek kajian yang dimaksud diatas penjelasannya sebagai berikut:⁵⁷

⁵⁴AbduL Aziz Wahab,dkk,*Kosep Dasar IPS*,(Jakarta: Universitas Terbuka,2010), hlm. 22

⁵⁵ Ibid, hlm. 23

⁵⁶ Ibid, hlm. 24

⁵⁷ Ibid, hlm. 25

- 1) Berbagai pengertian yang selayaknya dimiliki oleh setiap peserta didik melalui program pendidikan IPS, antara lain:
 - a) Aspek-aspek utama dalam lingkungan keluarga
 - b) Aspek-aspek utama dari lingkungan sosial
 - c) Aspek-aspek utama dari lingkungan alam sekitar
 - d) Kesalingtergantungan di antara individu, masyarakat, bangsa dan negara.
 - e) Berbagai upaya manusia beradaptasi dan bekerja sama dalam pelestarian lingkungan.
 - f) Berbagai cara manusia memerintah dan diperintah.
 - g) Berbagai fungsi kontrol sosial dalam kelompok.
 - h) Hubungan timbal balik antara individu dan antar masyarakat.
 - i) Berbagai cara manusia memenuhi kebutuhan dasarnya, baik ekonomi, sosial, budaya, dan lainnya.
 - j) Perkembangan-perkembangan utama dari peradaban manusia.
 - k) Sifat-sifat yang membentuk kepribadian manusia.
- 2) Berbagai keterampilan yang harus dikembangkan melalui program pendidikan IPS, antara lain:
 - a) Berfikir kritis
 - b) Menganalisis dan memecahkan masalah.
 - c) Menentukan dan mengumpulkan informasi atau data.
 - d) Mampu mengorganisasikan dan menilai secara logis.

- e) Membaca dan mendengarkan untuk mampu mengerti secara nalar.
 - f) Berbicara dan menulis yang sistematis.
 - g) Menginterpretasikan atau membaca peta globe, bagan statistik, dan grafik secara akurat.
 - h) Menggunakan konsep ruang dan waktu.
 - i) Ikut dalam kegiatan kelompok.
- 3) Berbagai sikap moral yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran pendidikan IPS, antara lain:
- a) Menghargai harkat sesama individu.
 - b) Yakin akan adanya persamaan kesempatan dalam berbagai hal bagi semua orang.
 - c) Menjunjung tinggi supremasi hukum.
 - d) Bekerja sama demi kebahagiaan bersama.
 - e) Bersedia membuktikan tanggung jawab sebagai warga negara.
 - f) Yakin akan perlunya demokrasi.
 - g) Yakin bahwa manusia mampu mengatur dirinya sendiri.
 - h) Yakin bahwa problema sosial mampu dipecahkan melalui pemikiran yang kritis.
 - i) Yakin akan masa depan yang lebih baik.
 - j) Yakin mampu menghadapi arus globalisasi secara positif.

F. Pembelajaran IPS Materi Jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat

a. Jenis-jenis Usaha Ekonomi di Masyarakat

Aktivitas ekonomi terdiri atas tiga bagian, yaitu: produksi, distribusi, dan konsumsi. Aktivitas ekonomi penduduk Indonesia disesuaikan dengan kondisi wilayah Indonesia. Sebagai negara kepulauan, wilayah Indonesia meliputi wilayah dataran dan wilayah periran. Wilayah Indonesia juga mengandung potensi alam melimpah. Namun, potensi alamnya belum mampu dimanfaatkan secara optimal bagi kemakmuran penduduk Indonesia.

b. Jenis aktivitas ekonomi dan bidang yang dilakukan masyarakat Indonesia:

Kondisi geografis Indonesia beragam. Ada wilayah dataran dan ada wilayah perairan. Kondisi geografis yang beragam menyebabkan beragam jenis kegiatan ekonomi masyarakat. Keragaman ini disesuaikan dengan kondisi alam atau geografi suatu wilayah. Kegiatan ekonomi tersebut bertujuan memenuhi kebutuhan hidup masyarakat. Agar tercapai kehidupan yang nyaman, setiap penduduk perlu menghargai jenis kegiatan ekonomi penduduk lainnya.

Amatilah jenis kegiatan ekonomi di lingkungan daerah sekitarmu! Ada yang bekerja di lahan persawahan. Ada yang beternak ayam petelur atau ayam pedaging. Ada pula yang membudidayakan ikan di kolam. Kegiatan ekonomi masyarakat ini bertujuan memperoleh

pendapatan. Selanjutnya, pendapatan tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Apa yang di maksud dengan kegiatan ekonomi? Kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika dicermati, kegiatan ekonomi dilakukan dengan memanfaatkan sumber daya alam. Sebagai negara kepulauan, Indonesia dikaruniai sumber daya alam melimpah karunia ini sudah sepatasnya di syukuri dengan memanfaatkan secara bijak. Pemanfaatan sumber daya alam tersebut dapat dilihat pada berbagai bidang jasa.

1) Agraris

Indonesia dikenal sebagai negara agraris. Sebutan ini disebabkan banyak penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. Usaha agraris meliputi kegiatan pertanian dan perkebunan. Sektor usaha agraris terdapat di daerah perdesaan dan pegunungan. Berbagai jenis tanaman tumbuh subur dan menghasilkan banyak pangan. Hasil pertanian dan perkebunan antara lain padi, jagung, kedelai, sagu, umbu-umbian, sayuran dan buah-buahan.

Bagaimana cara meningkatkan hasil produksi sektor agraris? Ada banyak cara yang dapat dilakukan di antaranya melalui, ekstensifikasi (dengan cara memperluas lahan), diversifikasi (memperbanyak jenis tanaman tertentu), rehabilitasi (memperbarui

tanaman yang sudah tidakproduktif), intensifikasi (tanpa memperluas lahan), dan mekanisasi (memperbarui mesin).

Perkebunan adalah kegiatan penanaman lahan dengan tanaman keras dengan umur lebih dari 6 bulan. tanaman perkebunan mencakup tanaman musiman dan tanaman tahunan. Tanaman musiman berumur pendek, misalnya tanaman tebu, tembakau, dan rosella. tanaman tahunan berumur panjang, misalnya tanaman kelapa sawit, kopi, cengkih, teh, karet, cendana, lada, dan kayu putih. Hasil perkebunan di Indonesia menjadi komoditas unggulan ekspor.

2) Peternakan

Peternakan adalah kegiatan usaha budi daya hewan yang diambil hasilnya. Hasil peternakan terdiri atas daging, telur, susu, kulit, dan bulu. jenis peternakan dibedakan sebagai berikut.

1. Peternakan hewan kecil misalnya kelinci, kambing, domba, dan biri-biri.
2. Peternakan hewan besar, misalnya sapi, kerbau, kuda
3. Peternakan unggas, misalnya ayam, itik, burung, dan puyuh.

Kegiatan peternakan yang dapat dilakukan dalam skala kecil ataupun besar. Usaha peternakan skala kecil dilakukan penduduk. Peternakan skala besar dilakukan oleh pihak swasta (pengusaha) dan pemerintah. Apa peran pemerintah dalam meningkatkan mutu peternakan di Indonesia?

Upaya yang dilakukan pemerintah antara lain memberikan bantuan bibit unggul, menyediakan pakan ternak bermutu, dan memberikan penyuluhan kepada peternakan.

3) Perikanan

Perhatikan usaha perikanan di daerah sekitarmu! Di daerah sekitarmu mungkin terdapat budi daya ikan di kolam. Inilah salah satu contoh usaha perikanan. Secara umum, usaha perikanan dibedakan menjadi perikanan darat dan perikanan laut.

1. Perikanan darat, yaitu usaha memelihara dan menangkap ikan di perairan darat. Perikanan darat terdiri atas perikanan air tawar dan perikanan air payau. Perikanan air tawar dilakukan di sungai, danau, rawa, waduk atau bendungan, empang, sawah, dan kolam. Jenis ikan yang dibudidayakan adalah lele, nila, gurami, dan mas. Perikanan air payau dilakukan ditambak di pinggir pantai. Jenis ikan yang dibudidayakan adalah bandeng.
2. Perikanan laut, yaitu usaha menangkap ikan yang di pantai atau laut. Di Indonesia, usaha penangkapan ikan di laut dilakukan nelayan tradisional. Saat musim ikan, nelayan akan memperoleh banyak hasil tangkapan. Laut juga menghasilkan udang, kerang, rumput laut, mutiara dan garam. Selain untuk keperluan penduduk, hasil tangkapan ditujukan untuk ekspor.

4) Pertambangan

Dilihat dari kondisi geologisnya, wilayah Indonesia mengandung banyak barang tambang. potensi barang tambang yang melimpah hendaknya dimanfaatkan bagi kemakmuran masyarakat. Barang tambang dapat dibedakan menjadi berikut.

1. Barang tambang mineral logam, misalnya emas, perak, tembaga, timah, bauksit dan nikel.
2. Barang tambang mineral nonlogam, misalnya belerang, *gypsum*, marmer, dan batu gamping.
3. Barang tambang sumber energi, misalnya minyak bumi, batu bara, dan gas alam.

Barang tambang di Indonesia termasuk sumber daya vital. Pemanfaatannya ditujukan bagi kemakmuran masyarakat Indonesia. Jika dieksploitasi terus-menerus, ketersediaan barang tambang akan cepat habis. Oleh karena itu, pemanfaatan barang tambang dilakukan dengan bijak dan memperhatikan kelestariannya. Contohnya perusahaan yang mengeksploitasi barang tambang di Indonesia antara lain PT. Pertamina, PT. Aneka Tambang, PT. Freeport Indonesia, dan PT. Chevron Pacific Indonesia.

5) Kehutanan

Dahulu hutan Indonesia bagaikan hamparan karpet hijau dilihat dari udara. Hutan Indonesia berperan penting sebagai paru-paru dunia. Hutan juga berfungsi sebagai tempat berkembangnya berbagai flora

dan fauna. Dari segi lingkungan, hutan menjadi daerah resapan air hujan. Sayangnya, saat ini luas hutan Indonesia semakin sempit. Tidak lagi terlihat “hamparan karpet hijau” dari udara ketika melintasi wilayah Indonesia. Ini tidak terlepas dari alih fungsi lahan hutan untuk kawasan pemukiman dan perkebunan.

Apa akibat dari menyempitnya kawasan hutan Indonesia?

Kondisi ini menyebabkan bencana banjir bandang ataupun tanah longsor. Untuk meminimalisasi terjadinya bencana, kawasan hutan perlu dihijaukan kembali. Pembalakan liar harus dicegah agar hutan tidak semakin rusak. Jika hutan Indonesia kembali hijau, hasil hutan kembali melimpah. Hasil hutan Indonesia antara lain kayu jati, meranti, ulin damar, dan rotan.

6) Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan membelikan barang dagang dan menjualnya kembali kepada konsumen. Kegiatan perdagangan muncul ketika kemampuan manusia atau suatu negara menyediakan barang kebutuhan bersifat terbatas. Akhirnya, terjadi saling ketergantungan dalam memenuhi barang kebutuhan.

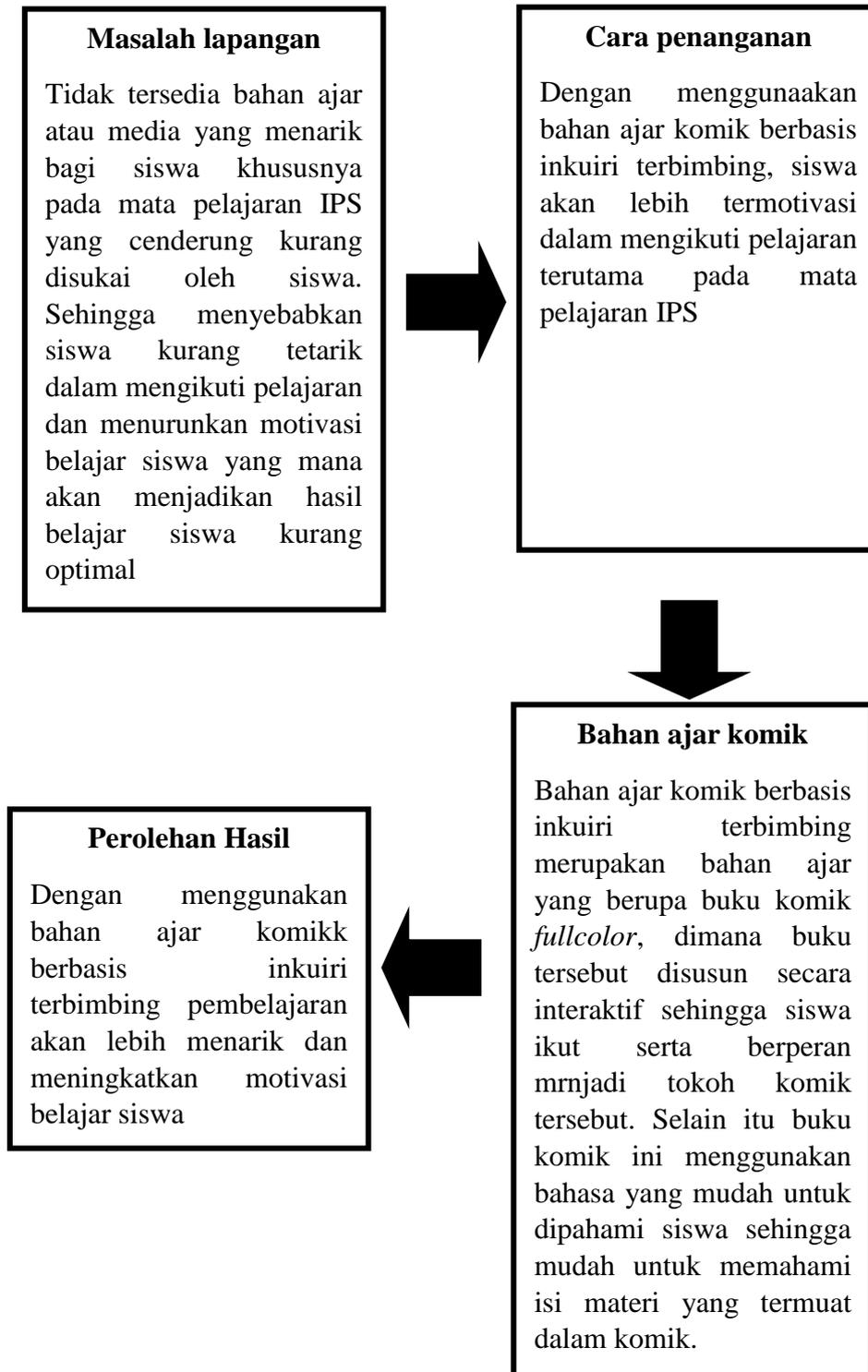
Melalui kegiatan perdagangan, pedagang akan memperoleh keuntungan dari selisih harga jual dan harga beli kegiatan perdagangan tidak hanya mencakup satu daerah atau satu negara. Akan tetapi kegiatan perdagangan dapat dilakukan antarnegara. Secara ekonomi, kegiatan perdagangan antar negara ditandai dengan

ekspor impor. Ekspor adalah usaha menjual barang dari dalam negeri ke pasar luar negeri. Impor adalah usaha memasukkan barang dari negara lain ke pasar dalam negeri.

7) Perindustrian

Perindustrian adalah kegiatan mengubah bahan mentah menjadi barang jadi atau barang setengah jadi. Bahan mentah diperoleh dari melimpahnya sumber daya alam. Usaha industri dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok. Usaha industri dapat dikelompokkan industri rumah tangga (*home industry*), industri sedang, dan industri besar. Contoh industri di Indonesia adalah industri makanan dan minuman, industri kosmetik, obat-obatan, gaemen, serta elektrik.

G. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁸ Metode penelitian ini merujuk pada model Borg & Gall dengan sedikit penyesuaian konteks penelitian. Penelitian ini bertujuan akhirnya adalah mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian penelitian pendidikan di bidang pendidikan merupakan proses penting yang nantinya dapat mengembangkan dan menghasilkan produk pembelajaran yang bernilai dan berdaya guna tinggi serta juga mampu meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran. Selain menghasilkan produk yang berguna, produk ini juga melewati proses uji coba produk dan juga validasi produk, sehingga menunjang proses belajar mengajar di kelas dan tujuan pembelajaran tercapai.

⁵⁸Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan*. (Bandung: alfabeta. 2003). hlm 407

Apapun ruang lingkupnya adalah pengembangan bahan ajar berupa *mediapembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing* yang nantinya di dalam komik tersebut berisikan materi IPS tema 2 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V yang dilengkapi praktik atau simulasi diakhir pembelajaran yang bertujuan meningkatkan motivasi siswa.

B. Hipotesis

Setelah penelitimenelaah terhadap berbagai sumber untuk menemukan anggapan dasar, maka langkahselanjutnya adalah merumuskan hipotesis. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbuktimelalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dalam penelitan inidapat djabarkan sebagaimana berikut:

H_0 : tidakterdapat perbedaan signifikan pada motivasi belajar siswa kelas 5 di MI Al-Ishlah Pujon sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar komik berbasis Inkuiri Terbimbing pada materi jenis-jenis usaha usaha ekonomi di Masyarakat.

H_1 : teradapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa kelas 5 di MI Al-Ishlah Pujon sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar komik berbasis Inkuiri Terbimbing pada materi jenis-jenis usaha usaha ekonomi di Masyarakat.⁵⁹

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung :Alfabet, 2009), hlm.96-99

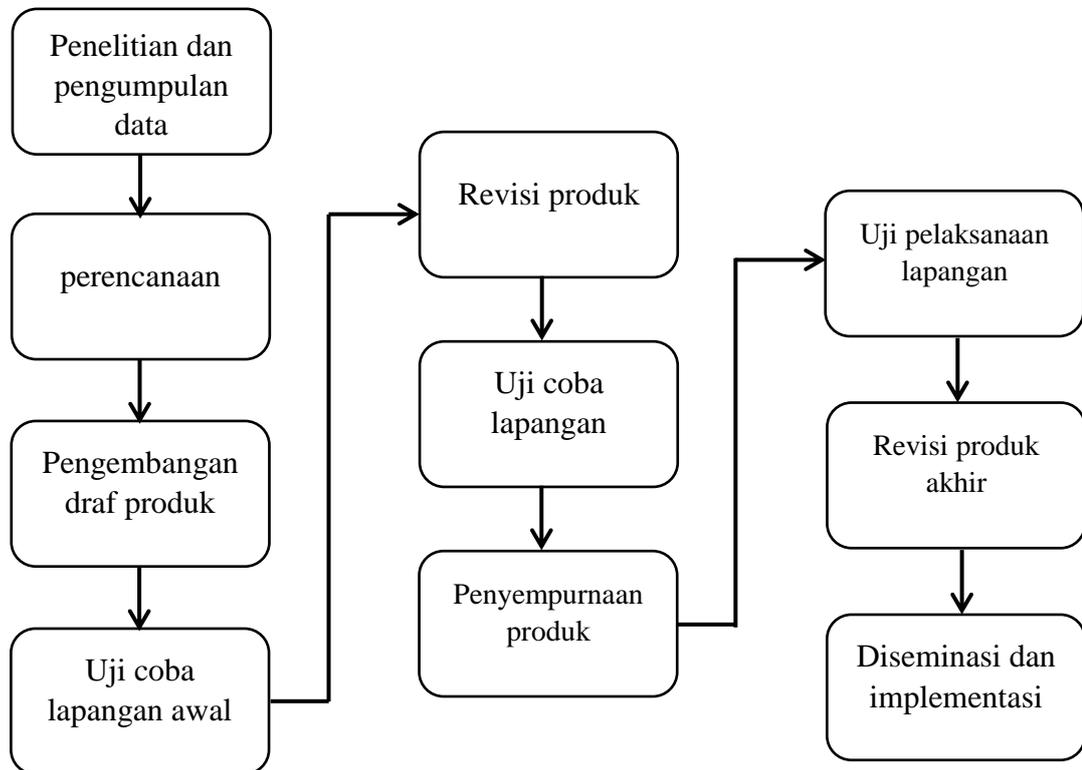
C. Model Pengembangan

Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall. Pengembangan media dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh langkah penelitian sebagai berikut.

- c. Research and Information collecting (penelitian dan pengumpulan data); pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- d. Planning (perencanaan); menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
- e. Develop preliminary form of product (pengembangan draft produk); pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.
- f. Preliminary field testing (uji coba lapangan awal); selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.

- g. Main product revision (merevisi hasil uji coba); memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
- h. Main field testing (uji coba lapangan); melakukan uji coba yang lebih luas.
- i. Operasional product revision (penyempurnaan product hasil uji lapangan); menyempurnakan produk hasil uji lapangan
- j. Operasional field testing (uji pelaksanaan lapangan) pengujian dilakukan melalui angket, wawancara dan observasi dan analisis hasilnya.
- k. Final product revision (penyempurnaan produk akhir) penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
- l. Dissemination and implementation (diseminasi dan implementasi); melaporkan hasilnya dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal, bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan, memonitor penyebaran untuk kontrol kualitas.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan Borg & Gall di atas, dapat digambarkan sebagai berikut:⁶⁰



Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar Menurut Borg & Gall

Berdasarkan model penelitian yang dilakukan Borg & Gall tersebut, peneliti mengadaptasi langkah pengembangan media pembelajaran komik ini hanya lima tahap. Hal ini dilakukan karena produk hanya dilakukan pada tingkat penelitian tidak untuk diterbitkan dan diperbanyak untuk umum karena keterbatasan dari segi waktu maupun biaya pada peneliti. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Sebagai berikut:

⁶⁰*Ibid.*, hlm 298

- 1) Penelitian dan penumpulan data
- 2) Perencanaan
- 3) Pengembangan draf produk
- 4) Validasi produk
- 5) Uji coba produk

D. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model penelitian Borg & Gall, langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari lima tahap, yaitu, a) penelitian dan pengumpulan data, b) perencanaan, c) pengembangan draf produk, d) validasi produk, e) uji coba lapangan.

a. Penelitian dan pengumpulan data

Pengumpulan informasi dilakukan untuk menemukan kebutuhan dalam pembelajaran yang akan berlangsung. Hal-hal yang diperhatikan dalam menentukan kebutuhan pembelajaran, antara lain kesesuaian kebutuhan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku, dan tahap perkembangan siswa. Langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah studi pustaka dan studi lapangan.

- i. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran komik. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum mengenai

media pembelajaran yang akan diketahui karakteristik media pembelajaran komik.

ii. Studi lapangan, pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis, yaitu analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis materi.

1. Peneliti mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat ini.

Berdasarkan kurikulum tersebut dilihat kompetensi yang akan dicapai. Pembelajaran kelas V mengacu pada kurikulum 2013 yang kompetensi Inti dan Kompetensi Dasarnya telah ditentukan.

2. Peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa dengan mempertimbangkan karakteristik, kemampuan, dan pengalaman siswa .

3. Peneliti melakukan analisis materi yang bertujuan untuk mengetahui isi materi yang terdapat pada media pembelajaran yang tersedia sebelumnya dan kemudian akan digunakan untuk menentukan isi materi dalam media pembentukan komik

b. Perencanaan

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

c. Pengembangan draf produk

Pengembangan draf produk terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya:

i. Menentukan judul

Media pembelajaran yang akan dikembangkan berjudul komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat.

ii. Pengantar pembelajaran

Pengantar pembelajaran dalam media pembelajaran ini membahas rasa syukur kepada Allah, serta tentang materi-materi yang akan dibahas dalam media pembelajaran komik.

iii. Standar isi

Standar isi yang akan dituangkan dalam media pembelajaran komik akan disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada buku siswa kelas V kurikulum 2013. Materi akan disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ada pada buku siswa kelas V kurikulum 2013.

d. Validasi

Tahap ini bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap demi perbaikan produk dan penyempurnaan yang ingin dihasilkan. Selain itu juga untuk mengetahui kelayakan/kevalidan produk.

Valid tidaknya media pembelajaran komik sains ditentukan oleh para ahli validator. Adapun instrumen validasi yang digunakan yaitu dalam bentuk angket penilaian. Angket penilaian ini disusun berdasarkan kisi-kisi penilaian produk terhadap validator. Pada tahap validasi ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu:

- a. Ahli isi, bahan ajar dan ahli pembelajaran memberikan komentar masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
- b. Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk angket terbuka yang bertujuan untuk mengetahui komentar dan saran perbaikan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran komik tersebut digunakan dalam pembelajaran.
- c. Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan komentar masukan dan saran perbaikan.

Berikut penjelasan dengan ahli validator.

- a. Ahli isi atau ahli materi

Ahli isi dalam bidang materi ilmu pengetahuan sosial dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang mempunyai latar belakang pendidikan minimal Magister pendidikan ilmu pengetahuan sosial, menguasai karakteristik materi ilmu pengetahuan sosial di SD khususnya kelas V.

Selain itu ahli isi juga seseorang yang bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas V. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli isi ini adalah sebagai berikut:

- i. Mendatangi ahli bidang materi ilmu pengetahuan sosial
 - ii. Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan
 - iii. Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan
 - iv. Melalui instrumen angket dan wawancara diminta kepada ahli isi terkait pendapat atau komentar tentang kualitas bahan ajar yang dikembangkan dari segi isi atau materi.
- b. Ahli desain produk

Ahli desain produk ditetapkan sebagai penguji bahan ajar pembelajaran berbasis cetak dalam bentuk media pembelajaran berupa komik. pemilihan ahli desain adalah seorang yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran.

- c. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran yang memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran komik adalah guru bidang studi dengan pendidikan minimal S1 pendidikan. Pemilihan ahli pembelajaran ini didasarkan pada

pertimbangan bahwa yang bersangkutan telah memiliki banyak pengalaman mengajar. Ahli pembelajaran yang dipilih yaitu guru kelas V MI Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang.

Dalam tahap validasi diperoleh penilaian kevalidan media pembelajaran komik sains dari para ahli validator. Penilaian dari hasil validasi media pembelajaran komik yakni menggunakan kenvena skala tingkat pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan katagori yang telah ditetapkan. Berikut kualifikasi penlaian:

Dari hasil validasi peneliti memperoleh berbagai tanggapan, kritik dan saran dari para validator, peneliti melakukan perbaikan atau penyempurnaan produk yang dikembangkan. Sebaliknya jika hasil perbaikan belum sesuai dengan para ahli validator atau media pembelajaran yang sudah dikembangkan belum valid maka peneliti perlu melakukan revisi produk kembali. Jika produk sudah valid maka layak untuk digunakan penelitian di sekolah.

5. Uji coba lapangan

Pada tahap ini, setelah penelit merevisi media pembelajaran yang dikembangkan terkait isi/materi dan desain media pmbelajaran yang berupa komik ini akan diuji cobakan di lapangan atau di sekolahan yang menjadi subyek penelitian yaitu Madrasah Ibtidaiyyah Al-Ishlah Pujon Malang. Pada uji coba

lapangan ini akan melibatkan satu subyek yaitu hasil evaluasi penggunaan media pembelajaran pada siswa. Pada uji coba lapangan ini menggunakan satu kelas yaitu kelas V MI AL-Ishlah Pujon Kabupaten Malang 26 siswa. Siswa akan diberikan soal *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran komik. Setelah siswa menggunakan media pembelajaran komik siswa akan diberikan soal *post-test* dan dilanjutkan pembagian instrumen motivasi siswa untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa dalam belajar.

E. Uji coba produk

Uji coba model atau produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat apa dapat mencapai sasaran.⁶¹

(1) Desain uji coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan dan validasi produk. Produk berupa media pembelajaran untuk siswa sebagai hasil dari pengembangan ini diuji tingkat validasi kemenarikan dan keefektifannya. Tingkat validitas dan kemenarikan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan Uji coba produk dilaksanakan di MI Al-Ishlah pada kelas V.

⁶¹Zainal Arifin, *penelitian pendidikan metode dan paradigma baru*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 132

(2) Subyek uji coba

Subyek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah ahli isi atau materi. Ahli desain produk dan ahli pembelajaran dan sasaran pengguna yakni kelas V MI Al-Ishlah

(3) Jenis data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran dalam bentuk komik. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah:

1. Penilaian ahli isi dan desain produk tentang ketepatan komponen media pembelajaran komik, ketepatan komponen media pembelajaran meliputi: kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran berupa komik menjadi efektif.
2. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan media pembelajaran komik.
3. Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik hasil pengembangan (hasil *pre-test* dan *post-test*)

Sedangkan data kualitatif berupa: informasi mengenai pembelajaran jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan guru.

(4) Instrumen pengumpulan data

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data, antara lain lembar validasi, lembar evaluasi, angket, wawancara, dan tes hasil belajar. Dan tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut adalah:

1) Lembar validasi

Lembar validasi ini disusun untuk mengetahui kesesuaian konsep materi yang digunakan dalam bahan ajar yang digunakan, serta untuk mengetahui efektifitas dan efesiensi bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

2) Angket

Angket atau kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap kualitas media pembelajaran komik dilihat dari fungsi sebagai media pembelajaran.

3) Wawancara

Wawancara ini sebagai panduan ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru, peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran ini. Wawancara ini bertujuan agar peneliti dapat mengetahui langsung bagaimana respon guru dan peserta didik. Wawancara berisi pertanyaan yang bisa mencakup fakta, data, konsep, pendapat, persepsi, atau evaluasi responden yang berkenaan dengan fokus masalah yang dikaji oleh peneliti.

4) Tes

Tes dalam penelitian ini berfungsi untuk mengukur motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat. Data yang dikumpulkan berupa hasil *pre-test* dan *post-test*.

5) Lembar observasi

Lembar observasi ini dikembangkan berdasarkan indikator yang meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, adanya cita-cita masa depan dan adanya kegiatan menarik dalam belajar. Adanya cita-cita masa depan dan adanya kegiatan menarik dalam belajar. Adapun indikatornya sebagai berikut:

a. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.1 : Kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa.⁶²

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Motivasi belajar	Kuatnya kemauan untuk berbuat	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran b. Siswa aktif bertanya pada guru dan teman mengenai materi yang belum dipahami
	Ketekunan dalam mengerjakan tugas	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa aktif berdiskusi dengan teman dalam menyelesaikan tugas. b. Siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru
	Dapat mempertahankan pendapatnya	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa berani menyampaikan pendapatnya di forum diskusi kelas. b. Siswa mampu mempertahankan pendapat beserta alasannya di hadapan teman lainnya.
	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik dan benar b. Siswa dapat menyelesaikan tugas tepat waktu

⁶² Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2012), hal. 236.

b. Contoh Instrumen Observasi Motivasi Belajar siswa

Mata pelajaran :.....

Hari / tanggal :.....

Kelas :.....

Petunjuk :

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu kamu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang kamu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Keterangan pilihan jawaban :

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = ragu- ragu

4 = setuju

5 = sangat setuju

Tabel 3.2 : Instrumen Motivasi Belajar Siswa

No	PERTANYAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Apakah media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat ini dapat membantu memudahkan dalam belajar?					
2	Apakah dengan penggunaan media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat ini dapat memberi semangat dalam belajar?					
3	Apakah kamu mudah memahami materi yang ada pada komik ?					
4	Apakah latihan yang ada pada media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing ini mudah?					

5	Apakah jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat pada komik berbasis inkuiry terbimbing ini mudah untuk dibaca?					
6	Apakah kata-kata yang terdapat pada media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing ini mudah dipahami?					
7	Apakah bahasayang digunakan dalam media pembelajarankomikberbasisinkuiriterbimbing ini mudah dipahami?					
8	Apakah cerita yang adadalam bukuajar komik berbasis inkuiri terbimbing ini membuatmu semangat dalam belajar?					
9	Selama menggunakan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing ini, apakah kamu memerlukanbantuan untuk orang lain untuk mempelajarinya?					
10	Apakah setelah menggunakan media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing ini, kamu mudah dalam mengerjakan tugas-tugas?					

F. Teknik analisis data

Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik kualitatif dan analisis kuantitatif

a. Teknik analisis data kualitatif

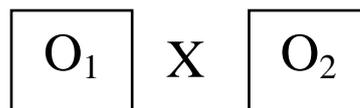
Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Data penelitian yang diperoleh selama proses penelitian dicatat kemudian dijabarkan secara deskriptif dan ditarik kesimpulan.

b. Teknik analisis data kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengelola data yang berbentuk angka, baik hasil pengukuran maupun hasil mengolah data kualitatif.⁶³

Analisis data hasil tes yang dilakukan untuk mengukur tingkat motivasi siswa dalam uji coba terbatas di lapangan dilakukan menggunakan eksperimen satu kelompok eksperimen membandingkan hasil sebelum dan sesudah memakai rancangan eksperimen satu kelompok dengan *pre-test* dan *post-test* (*one group pre-test – post-test design*) karena rancangan ini memberikan tes awal sebelum perlakuan. Berikut penjelasan terkait rancangan *one group pre-test – post-test design*:

Gambar *one group pre-test – post-test design*



Keterangan:

O₁ = Nilai Sebelum Perlakuan
O₂ = Nilai Setelah Perlakuan
X = Perlakuan

Untuk menganalisa data kuantitatif berupa hasil validasi angket komik maupun hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan skala likert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket dan lembar observasi.

⁶³Mohammad Ali, Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi, (Bandung: Angkasa, 2013), hlm 167

Perhitungan prosentase kelayakan media dapat digunakan rumus sebagai berikut:⁶⁴

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

Keterangan:

P : Kelayakan

$\sum x$: Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$: Jumlah jawaban tertinggi

Kriteria kelayakan menurut Suharsimi Arikunto adalah sebagai berikut:⁶⁵

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan

Tingkat pencapaian	Tingkat Kevalidan	Keterangan
84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Tidak revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Tidak Valid	Revisi

Teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui mean (rata-rata) *pre-test* dan *post-test* dengan rumus sebagai berikut:

⁶⁴Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, (Jakarta: bumi Aksara, 1999), hlm. 112

⁶⁵Suharsimi Srikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 245

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

Mean : Rata-rata

$\sum x$: Jumlah nilai *pre-test* dan *post-test*

N : Jumlah sampel

Berdasarkan hasil analisis menggunakan mean (rata-rata) *pre-test* dan *post-test*, dan untuk memperkuat data digunakan analisis *t-test* (uji *t*). Teknik analisis datanya menggunakan *pairedsample test*. Berikut rumus yang digunakan dengan taraf signifikn 0.05 atau 5% adalah:

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

Keterangan :

T : Uji *t*

D : Differen ($X_2 - X_1$)

X_1 : Variabel I dari sampel siswa yang belum menggunakan media komik

X_2 : Variabel II dari sampel yang sudah menggunakan komik

d^2 : Variansi

X_1 : Deviasi skor variabel 1

X_2 : Deviasi skor variabel 2

N : Jumlah sampel

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

H_1 : ada perbedaan signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

Pengambilan keputusan:

- a) Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka hasilnya signifikan yang berarti H_1 diterima
- b) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka hasilnya tidak signifikan yang berarti H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini diuraikan data hasil pengembangan buku ini adalah 1) Deskripsi bentuk komik pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing hasil pengembangan, 2) penyajian data validasi, dan 3) hasil uji coba lapangan.

A. Deskripsi Bentuk Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing

Deskripsi hasil pengembangan berupa bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing dianalisis dan dipaparkan karakteristik produk pengembangan. Kajian produk komik berbasis inkuiri terbimbing ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek isi komik, dan aspek desain komik.

Kajian produk bahan ajar ditinjau dari dua aspek isi buku ajar dan aspek desain media pembelajaran. Aspek isi buku ajar disusun berdasarkan hasil analisis komponen pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi jenis-jenis ekonomi di masyarakat ini dikembangkan mulai dari rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Bahan ajar komik Ilmu Pengetahuan Sosial yang dihasilkan pada pengembangan ini meliputi 2 bagian yaitu bagian pendahuluan, dan bagian penjelasan. Bagian pendahuluan meliputi *cover*, kata pengantar, daftar isi, dan standar kompetensi, serta kompetensi dasar.

Bagian penjelasan meliputi aktivitas siswa berupa materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat berupa cerita komik dengan gambar-gambar yang menarik.

1. Bagian Pendahuluan

Tabel 4.1
Nama bagian komik, gambar komik, dan keterangan

No	Bagian Komik	Gambar Komik	Keterangan
1.	Cover Depan :		<p>Cover depan didesain dengan <i>full color</i>, gambar, dan tulisan yang menarik.</p> <p>Cover depan terdiri nama pengembang (Almar'ah Zuyyinatuddina), judul bukusesuai dengan mata pelajaran beserta pokokpembahasan yang dikembangkan (jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat), di gunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah, <i>background cover</i> gambar tokoh-tokoh komik yang ada pada pembahasan.</p>
2.	Cover Belakang :		<p>Cover belakang didesain lebih sederhana, dengan memadukan warna hijau tua dengan gradasi hijau muda. Sera ada definisi mengenai komik pembelajaran. Pada bagian <i>cover</i> belakang juga terdapat logo universitas dan logo jurusan (PGMI)</p>
3.	Materi :		<p>Pada bagian materi terdapat percakapan-percakapan yang membahas tentang materi jenis-jenis ekonomi di masyarakat,yang di kemas dengan alur cerita yang menarik guna untuk meningkatkan motivasi siswa.</p>

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala *linkert*, sedangkan data kualitatif yang berupa penilaian tambahan atau saran validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaian.

1. Hasil Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran IPS

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi mata pelajaran IPS adalah berupa bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing. Paparan deskriptif hasil validasi ahli isi mata pelajaran IPS dalam bentuk komik berbasis inkuiri jenis-jenis ekonomi di masyarakat untuk meningkatkan motivasi belajar kelas V SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.2 dan 4.3

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli isi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran IPS pada Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing

No.	Pertanyaan	X	X _i	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1	Ketepatan judul dengan uraian materi media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing.	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing.	4	5	80	Valid	tidak revisi

3	Kemudahan dalam memahami materi pelajaran.	4	5	80	Valid	tidak revisi
4	Kemudahan dalam memahami materi pelajaran.	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
5	Kejelasan dalam memberikan informasi.	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
6	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam komik.	4	5	80	Valid	Tidak revisi
7	Keseuaian penggunaan dialog atau teks yang menarik dan memotivasi.	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8	Ketepatan urutan penyajian materi.	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9	Keluasan dan kedalaman materi.	4	5	80	Valid	Tidak revisi
10	Ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dapat menambah motivasi siswa dalam belajar.	4	5	80	Valid	Tidak revisi
Jumlah		43	50	86	Sangat valid	Tidak revisi

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

Keterangan

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$P = 86$$

P = Presentasi tingkat kevalidan

x = Jumlah jawaban penilaian

xi = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi keseluruhan mencapai 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria **sangat valid**.

b. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli isi mata pelajaran IPS dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing dipaparkan dalam tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Isi Mata Pelajaran IPS pada Media pembelajaran Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing

Nama Subyek Ahli	Komentar	Saran
Luthfi ya Fathi Pusposari, M.E	<ol style="list-style-type: none">1. Alur komik sudah bagus.2. Materi mudah dimengerti.	<ol style="list-style-type: none">1. Bagian awal guru ditambah tujuan pembelajaran2. Ada bagian yang menyatakan ada pisang, namun tidak ada gambar pisang3. Bagian persawahan diganti, lebih jelas sawahnya.4. Ditambah pengertian dalam materi.

c. Revisi Produk

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi di atas, maka dilakukan beberapa revisi sebagai berikut:

Tabel 4.4 Revisi Media Pembelajaran Komik Berdasarkan Validator Ahli Materi

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1.	Ditambahkan pengertian pada materi	 <p>Kebetulan disini adalah industri airt-airan. Jadi ini merupakan industri dari bahan mentah menjadi bahan jadi. Kemudian hasil produksi ini akan di kirim ke luar kota melalui distributor di dalam ke pasar.</p> <p>Assalamu'alaikum, baik</p> <p>Wa'alaikum salam dan masuk</p> <p>Disini ada peternakan ayam, kambing dan sapi. Peternakan besar seperti sapi, kambing, ayam dan ayam. Dan kita dapat memanfaatkan hasil dari peternakan ini seperti susu, telur, kulit.</p>	 <p>Kebetulan disini adalah industri airt-airan. Jadi ini merupakan industri dari bahan mentah menjadi bahan jadi. Kemudian hasil produksi ini akan di kirim ke luar kota melalui distributor di dalam ke pasar.</p> <p>Assalamu'alaikum, baik</p> <p>Wa'alaikum salam dan masuk</p> <p>Disini ada peternakan ayam, kambing dan sapi. Peternakan besar seperti sapi, kambing, ayam dan ayam. Dan kita dapat memanfaatkan hasil dari peternakan ini seperti susu, telur, kulit.</p>
2.	Ditambahkan tujuan pembelajaran pada awal percakapan guru.	 <p>Assalamu'alaikum, selamat pagi. Wash pembelajaran kali ini pasti seru.</p> <p>Wa'alaikum salam, selamat pagi Bu. Wash pembelajaran kali ini pasti seru.</p> <p>siapa yang tau jenis-jenis usaha ekonomi yang ada dimasyarakat? ... ?</p>	 <p>Assalamu'alaikum, selamat pagi. Wash pembelajaran kali ini pasti seru.</p> <p>Wa'alaikum salam, selamat pagi Bu. Wash pembelajaran kali ini pasti seru.</p> <p>Tujuan pembelajaran hari ini adalah mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di masyarakat. Jadi siapa yang tau jenis-jenis usaha ekonomi yang ada dimasyarakat?</p>
3.	Ditambahkangambar pisang pada percakapan yang menunjukkan gambar pisang.	 <p>Disini ada sawi, temen-temen, dan kentang dan kacang hijau juga.</p> <p>Lihat teman-teman disini ada pisang.</p> <p>Benar teman-teman, ini adalah persawahan dimana masyarakat sering menggunakan lahan ini untuk bercocok tanam. Berdasarkan waktu jenis tanaman akan di panen ada 2 yaitu musiman dan tahunan. Contoh musiman adalah sayuran, tebu, tembakau dan masih banyak lagi sedangkan tahunan ada kelapa sawit, kopi dan cengkeh.</p> <p>Teman-teman kita ada di hutan. Kita harus berhati-hati jangan sampai berpecah.</p> <p>SIAP !!!</p>	 <p>Disini ada sawi, temen-temen, dan kentang dan kacang hijau juga.</p> <p>Lihat teman-teman disini ada pisang.</p> <p>Benar teman-teman, ini adalah persawahan dimana masyarakat sering menggunakan lahan ini untuk bercocok tanam. Berdasarkan waktu jenis tanaman akan di panen ada 2 yaitu musiman dan tahunan. Contoh musiman adalah sayuran, tebu, tembakau dan masih banyak lagi sedangkan tahunan ada kelapa sawit, kopi dan cengkeh.</p> <p>Teman-teman kita ada di hutan. Kita harus berhati-hati jangan sampai berpecah.</p> <p>SIAP !!!</p>

4.	Gambar persawahan diperjelas dengan sawah-sawah.		
----	--	--	--

2. Hasil Validasi Ahli Desain Isi Media pembelajaran Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing

Produk hasil pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa media pembelajarankomik berbasis inkuiri terbimbing. Paparan deskriptif hasil valdasi ahli desain media matapelajaran ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan Bahan Ajar dalam bentuk komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis ekonomi di masyarakat untuk kelas V SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.4 dan 4.5

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media dalam bentuk media pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada tebal 4.5.

Tabel 4.5
Hasil penilaian Ahli Desain Isi Terhadap Media pembelajaran Komik
Berbasis Inkuiri Terbimbing Jenis-Jenis Ekonomi di Masyarakat

No.	Pertanyaan	X	X _i	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1	Kemenarikan kemasan <i>cover</i> .	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
2	Ketepatan jenis huruf yang digunakan dalam komik.	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
3	Ketepatan ukuran huruf yang digunakan dalam komik.	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
4	Kejelasan membaca urutan panel dalam komik.	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
5	Kejelasan alur dalam penceritaan penyampaian isi.	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
6	Kesesuaian kombinasi warna dalam komik	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
7	Kemenarikan karakter tokoh yang disajikan dalam komik.	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8	Kesesuaian ekspresi tokoh dalam komik.	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9	Kemenarikan latar/ seting tempat dalam komik.	4	5	80	Valid	Tidak revisi
10	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan dalam komik.	4	5	80	Valid	Tidak revisi
Jumlah		46	50	92	Sangat Valid	Tidak Revisi

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

Keterangan :

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

P = Presentasi tingkat kevalidan

x = Jumlah jawaban penilaian

xi = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Berasarkan perhitungan di atasmaka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan mencapai 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria **sangat valid**.

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain media pembelajaran komik berbasisinkuiri terbimbing dalam pertanyaan terbuka yang berkenaan dengan bahan ajar yang dipaparkan dalam tabe 4.6 sebagai berikut:

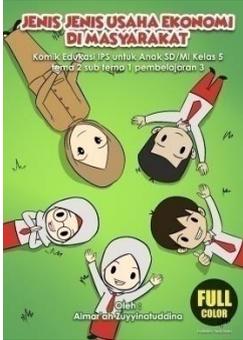
Tabel 4.6
Ikhtisar data penilaian dan review Ahli Desain Mata Pelajaran IPS pada Media pembelajaran Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing.

Nama Subyek Ahli	Komentar	Saran
Dr. Ahmad Makki Hasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tokoh komik sangat bagus, bernuansa islami 2. Latar belakang juga sudah sesuai dengan peristiwa. 3. Alur cerita menarik 4. Paduan warna yang digunakan pada komik sudah sesuai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan “full color” pada <i>cover</i> depan dihilangkan 2. Background pada daftar isi dikurangi 3. Bagian cover belakang ditambahkan definisi apa itu komik 4. Bagian kata pengantar tanggal dan tulisan penulis dinaikkan.

3) Revisi Produk

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi di atas, maka dilakukan beberapa revisi sebagai berikut:

Tabel 4.7 Revisi Media Pembelajaran Komik Berdasarkan Validator Ahli Desain

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Menghilangkan tulisan “full color” pada bagian cover depan.		
2.	Menambahkan definisi komik pada bagian cover belakang.		
3.	Memotong background pada bagian daftar isi dan pemberian angka halaman.		

4.	Menaikkan tulisan tanggal dan penulis pada bagian kata pengantar.		
----	---	--	---

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain media pembelajaran dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen bahan ajar sebelum diuji cobakan pada siswa pengguna produk pengembangan.

5. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing IPS jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat untuk kelas V SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.8 dan 4.9.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran IPS Terhadap Media pembelajaran
Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Jenis-jenis Ekonomi di Masyarakat.

No.	Pertanyaan	X	X _i	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1	Kemenarikan tampilan komik untuk dipelajari siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Kejelasan tulisan pada komik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Tata bahasa penyusunan kalimat pada komik mudah dimengerti.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian materi pada komik dengan materi pokok dalam Kompetensi Dasar (KD)	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian materi yang disajikan pada komik dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Penyajian gambar tokoh pada media komik menarik dan proposional.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Kemampuan media komik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat.	3	5	60	Cukup Valid	Tidak Revisi
8	Fleksibilitas penggunaan media komik dalam pembelajaran.	3	5	60	Cukup Valid	Tidak Revisi
9	Kemudahan media komik untuk memahami materi yang disajikan.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Kemampuan media komik untuk menambah pengetahuan siswa.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		44	50	88	Sangat Valid	Tidak Revisi

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

Keterangan :

$$P = \frac{44}{50} \times 100 \% \\ = 88$$

P = Presentasi tingkat kevalidan

x = Jumlah jawaban penilaian

xi = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi keseluruhan mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria **sangat valid**.

2) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpundari masukan, saran dan komentar ahli pembelajaran IPS dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan bahan ajar yang dipaparkan dalam tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9
Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran IPS pada Media pembelajaran Berbasis Ensiklopedia

Nama Subyek Ahli	Kometar	Saran
Kusnun Nidak, S.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan metode pembelajaran komik merupakan hal yang bagus, karena bisa memberi nuansa yang berbeda pada anak 2. Bisa meningkatkan antusias belajar 	<p>Tiada gading yang retak</p> <p>Terus belajar dengan inovasi dan kreatif.</p>

	<p>anak-anak</p> <p>3. Dengan cerita komik sangat pas dengan tema yang sedang dibahas, terutama terhadap bahasa Indonesia</p>	
--	---	--

Semua data hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli pembelajaran dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen bahan ajar sebelum diuji cobakan pada siswa penggunaan produk pengembangan.

6. Hasil Respon Siswa Terhadap kemenarikan Media pembelajaran Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing

Produk pengembangan yang diserahkan kepada siswa kelas V adalah media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing. Paparan deskriptif hasil respon siswa terhadap produk bukuajar komik berbasis uinkuiri terbimbing IPS jenis-jenis ekonomi di masyarakat kelas V yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.10.

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.10

Tabel 4.10
Hasil Respon Siswa Terhadap Kemenarikan media pembelajaran
Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing

No.	Pertanyaan	X	X _i	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
1	Apakah sampul komik ini menarik?	116	130	89	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Apakah tokoh yang berada dalam komik menarik?	118	130	90,71	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Apakah gambar komik sesuai dengan ekspresi karakter tokoh komik?	118	130	90,71	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan komik jelas untuk dibaca?	114	130	87	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Bgaimana bahasa yang digunakan dalam komik ini?	123	130	94	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Apakah materi yang dalam media komik ini di ceritakan secara rinci?	117	130	90	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Apakah dialog dalam komik ini menarik?	109	130	83,84	Valid	Tidak Revisi
8	Apakah media komik ini memudahkan dalam mempelajari jenis-jenis usaha ekonomi?	113	130	86,92	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Apakah kamu lebih termotivasi belajar IPS meteri jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat setelah memakai media komik ini?	111	130	85	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Apakah media komik ini mudah digunakan kapan saja dan dimana saja?	117	130	90	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		1156	1300	88,9	Sangat Valid	Tidak Revisi

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

Keterangan :

$$P = \frac{1156}{1300} \times 100\% \\ = 88,9$$

P = Presentasi tingkat kevalidan dan kemenarikan

x = skor jawaban oleh responden siswa Kelas V MI Al-Ishlah Pujon

xi = Skor tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh siswa MI Al-Ishlah dalam bentuk bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing keseluruhan mencapai 88,9%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria **sangat valid**.

2) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis ekonomi di masyarakat yang dikembangkan tidak perlu mendapat revisi. Nmun masukan dn saran yang disampaikan oleh responden uji lapangan akan diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk yang dihasilkan akan semakin lebih baik untuk kedepannya.

7. Hasil Uji Coba Bahan Ajar Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing

a. Paparan Data Kuantitatif instrumen motivasi siswa

Berikut paparan data kuantitatif hasil uji coba lapangan dalam

tabel 4.11 :

Tabel 4.11 Hasil Penelitian Uji Coba Lapangan

No	Pertanyaan	Respons	Σx	Σxi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26.					
1.	Apakah buku ajar komik berbasis inkuiri terbimbing materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat ini dapat membantu memudahkan dalam belajar?	4,4,4,5,3,3,4,3, 4,5,4,5,4,4,5,4, 5,5,4,4,5,5,5,5, 4,4	111	130	85,38	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Apakah dengan penggunaan buku ajar komik berbasis inkuiri terbimbing ini dapat memberi semangat dalam belajar?	5,5,4,5,4,4,4,4, 5,5,5,4,5,4,4,5, 5,5,5,5,5,5,5,5, 5,5	121	130	93	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Apakah kamu mudah memahami materi yang ada pada komik?	5,5,5,5,5,5,4,5, 4,5,4,5,5,5,5,5, 5,4,5,5,4,5,5,5, 4,4	123	130	94,61	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Apakah latihan yang ada pada buku ajar komik berbasis inkuiri terbimbing ini mudah?	5,4,4,5,5,4,5,5, 5,5,4,5,5,5,5,5, 5,5,5,5,5,4,5,5, 5,5	125	130	96,15	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Apakah jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat pada komik berbasis	4,5,4,5,4,5,5,5, 5,4,5,4,4,5,5,5, 4,5,5,5,4,5,5,5, 5,5	122	130	93,84	Sangat Valid	Tidak Revisi

	inkuiri terbimbing ini mudah untuk dibaca?						
6.	Apakah kata-kata yang terdapat pada buku ajar komik berbasis inkuiri terbimbing ini mudah untuk dipahami?	5,4,5,5,5,4,4,4,4,5,4,5,5,5,5,4,5,4,4,4,5,5,5,4,4,4	117	130	90	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Apakah bahasa yang digunakan dalam buku ajar komik berbasis unkuiri terbimbing ini mudah dipahami?	4,4,4,4,4,4,5,5,4,4,5,4,5,4,4,4,5,4,5,5,4,5,5,5,4,5	115	130	88,46	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Apakah cerita yang ada dalam buku ajar komik berbasis inkuiri terbimbing ini membuatmu semangat dalam belajar?	5,5,4,5,5,5,5,4,5,5,5,4,5,4,5,5,4,5,5,4,5,5,4,5,4,5	118	130	90,76	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Selama menggunakan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing ini, apakah kamu memerlukan bantuan orang lain untuk mempelajarinya?	5,5,4,5,5,5,5,4,5,5,5,4,5,4,5,5,4,5,5,4,5,5,4,5,4,5	122	130	93,84	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Apakah setelah menggunakan buku ajar komik berbasis inkuiri terbimbing ini, kamu mudah dalam mengerjakan tugas-tugas?	5,4,5,5,5,3,4,5,4,4,5,5,5,4,5,4,5,5,4,5,4,5,5,4,5,5,4,5,5	119	130	91,53	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah			1193	1300	91,76	Sangat Valid	Tidak Revisi

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

Keterangan:

$$P = \frac{1193}{1300} \times 100\% \\ = 97,76\%$$

P = Presentasi tingkat kevalidan dan kemenarikan

x = skor jawaban oleh responden siswa Kelas V MI Al-Ishlah Pujon

xi = Skor tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh siswa MI Al-Ishlah dalam bentuk bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing keseluruhan mencapai 97,76%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria **sangat valid**.

Data validasi diambil dari hasil uji coba terhadap bahan ajar pada tanggal 27 oktober 2018. Produk pengembnagan yang diuji cobakan dilpangan yaitu berupa bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis ekonomi di masyarakat yang ditujukan pada siswa kelas V MI Al-Ishlah Pujon Malang. Sebelum diberikan media pembelajaran komik, siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test*, setelah itu barulah penerapan

media pembeljaran komik, kemudian siswa diberi *post-test* untuk penilaian akhir. Berikut adalah tabel hasil penilaian *pre-test*, *post-test*, dan hasil instrumen peningkatan motivasi siswa yang didapatkan di MI Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang.

a. Analisis Data Hasil Pre-Test dan Post-Test

Analisis hasil data *pre-test* dan *post-test* lebih lengkapnya disajikan pada tabel 4.12 dibawah ini:

Tabel 4.12 Analisis Nilai Pre-test dan Post-test siswa MI Al-Islah

No	Nama	Pre-test	Post-test
1	Abdul Rochim	42	73
2	Anggun Saskia	30	77
3	Ardicha Fadila Daffa Putra Herarin	35	83
4	Arum Rahma Sari	45	93
5	Bilqis Aulia Ma'rifati	42	70
6	Cholifatun Nisak	30	73
7	Dhea Anastaya	45	80
8	Fahimatul Zahro Alsundari	40	83
9	Ghana Abdirraziqa Maulana Ahmad	35	77
10	Hanik Wulandari Ati'ul Walidah	70	100
11	Jannatin Alfafa	75	90
12	Khafidz Umar Alfaruq	35	60
13	Kiki Ratna Defita Sari	35	77
14	M. Fawaid Akhda Putra	35	86
15	Marwah Tri Anggun Ahdaniah	35	76
16	Mochamad Alim	0	60
17	Mochamad Mariyul Ichsan	40	77
18	Moh. Kun Muhandis Al-hadi	58	73
19	Muhammad Asharul Fahmi	50	83
20	Muhammad Mufasya Darojatun Adi	67	83
21	Muhammad Muqsithul Ahkam	23	80
22	Muhammad Reza Ainul Yaqin	30	63
23	Naila Rizka Amelia	46	77
24	Sela Oktafina Renata	57	87
25	Siti Riyadul Badi'ah	30	67
26	Zahfa Anindita Maharani	23	67

b. Menentukan Hipotesis

H_1 = Terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing

H_0 = Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing

c. Mencari t_{hitung} dengan rumus

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

d. Menentukan Kriteria

H_0 diterima apabila $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$

H_0 ditolak apabila $t_{hitung}^2 \geq t_{tabel}^2$

e. Perhitungan

Tabel 4.13 Perhitungan Uji-t

Siswa	Pre-test (x1)	Post-test (x2)	Gain (d) x2-x1	d ²
1	42	73	31	961
2	30	77	47	2209
3	35	83	48	2304
4	45	93	48	2304
5	42	70	28	784
6	30	73	43	1849
7	45	80	35	1225
8	40	83	43	1849
9	35	77	42	1764
10	70	100	30	900
11	75	90	15	225
12	35	60	25	625
13	35	77	42	1764
14	35	86	51	2601
15	35	76	41	1681
16	0	60	60	3600
17	40	77	37	1369

18	58	73	15	225
19	50	83	33	1089
20	67	83	16	256
21	23	80	57	3249
22	30	63	33	1089
23	46	77	31	961
24	57	87	30	900
25	30	67	37	1369
26	23	67	44	1936
Jumlah	1053	2015	962	39088
Rata-rata	40,5	77,5	37	1.503,38

f. Menghitung tes rata-rata

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{962}{26} = 37$$

Keterangan :

Md : Rata-rata dari gain (selisih) antara *post-test* dan *pre-test*

$\sum d$: Gain (selisih) nilai *post-test* dan *pre-test*

N : Jumlah sampel

g. Menghitung t tes

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

$$t = \frac{37}{\sqrt{\frac{39088}{26(26-1)}}}$$

$$t = \frac{37}{\sqrt{\frac{39088}{650}}}$$

$$t = \frac{37}{\sqrt{60,13}}$$

$$t = \frac{37}{7,75}$$

$$t = 4,77$$

jadi, t_{hitung} yang diperoleh = 4,77

h. Menentukan kaidah pengujian

1) Derajat kebebasan (df) = $N - 1$
 $= 26 - 1$
 $= 25$

2) Taraf signifikan (α)

$$\alpha = 5\% (0,05)$$

3) Maka $t_{\text{tabel}} = 1,708$

4) Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan (H_0 ditolak dan H_1 diterima)

i. Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$t_{\text{hitung}} = 4,77$$

$$t_{\text{tabel}} = 1,708$$

diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $4,77 > 1,708$

maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

j. Kesimpulan

H_1 = Media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat dapat meningkatkan motivasi siswa kelas V MI Al-Ishlah Pujon DITERIMA.

H_0 = Media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat tidak dapat meningkatkan motivasi siswa kelas V MI Al-Ishlah Pujon ditolak.

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah pemberian produk pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing yang diberikan mampu meningkatkan motivasi siswa kelas V MI Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Desain Bahan Ajar Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di Masyarakat Pada Kelas V MI al-Islah Pujon Kabupaten Malang

Pembelajaran merupakan salah satu proses komunikasi yang melibatkan guru dan siswa dengan materi pembelajaran sebagai pesan yang hendak disampaikan dengan orientasi pada ketercapaian satu tujuan pendidikan. Untuk mencapai suatu tujuan tertentu, maka pesan dalam pembelajaran harus dapat diterima oleh siswa. Akan tetapi terkadang dalam pembelajaran siswa kurang mampu menyerap pelajaran yang diberikan guru secara efektif dan efisien. Salah satu cara untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran sebagai perantara agar pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa secara efektif dan efisien. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal.⁶⁶

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan media pembelajaran lebih efektif untuk digunakan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep pembelajaran yang merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan

⁶⁶Musfiqon.*pengembangan media dan sumber media*.(jakarta : 2012). Hlm 36.

tujuan intruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegasi siswa, namun juga aspek lain, yaitu sikap dan perbuatan.

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana yang tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran mahal dan rumit. Sederhana dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

Dalam hal ini, guru harus mampu menggunakan semua media pembelajaran. Nilai dan pemanfaatan media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran dengan sangat baik serta dapat diturunkan kepada siswa, sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih. Siswa terdiri dari kelompok belajar yang heterogen. Anantara kelompok satu dengan yang lain tidak sama, sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting.⁶⁷ Dalam hal ini media pembelajaran komin yang berbasis inkuiri terbimbing sangatlah tepat untuk diterapkan, khususnya pada mata pelajaran IPS agar meningkatkan motivasi siswa untuk memahami dan mencintai mata pelajaran IPS.

⁶⁷Azhar Arsyad. Media Pembelajaran. (Jakarta: Rajawali Press. 2011). Hlm 75

Media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing dipilih karena beberapa hal. Salah satunya adalah media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Media komik dapat digunakan sendiri oleh peserta didik.⁶⁸ Selain itu, sebagai media visual, komik memiliki kelebihan tersendiri ketika diterapkan sebagai media dalam pembelajaran, yaitu:⁶⁹

- 1) Komik menambah pembedaharaan kata pembacanya.
- 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- 3) Dapat mengembangkan minat baca anak
- 4) Seluruh jalan cerita komik menuju pada salah satu hal, yakni kebaikan atau studi yang lain.

Produk pengembnagan media pembelajaran ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap, penilaian dan uji coba ahli meteri jenis-jenis ekonomi di masyarakat, ahli desain, dan guru kelas V MI Al-Ishlah Pujon Malang. Aspek yang dinilai meliputi kelengkapan dan kelayakan komponen, ketepatan isi, keefektifan, dan kemenarikan media pembelajaran. Hasil pengembangan media pembelajaran ini berupa pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis ekonomi di masyarakat.

⁶⁸ Anip Dwi Saputro, "Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran" Muaddib 5, no.1. 2015. hlm 2

⁶⁹Nur Mariyanah. Efektifitas media komik dengan media gambar. Universitas semarang. 2005. Hal 26

Prosedur pengembangan media pembelajaran komik ini ditempuh melalui beberapa tahap yaitu: (1) tahap penelitian dan pengumpulan data, (2) tahap perencanaan dan pengembangan produk, (3) tahap validasi produk, (4) tahap revisi produk, dan (5) tahap uji coba produk. Pada produk ini dilakukan lima tahap pengembangan sebagaimana dipaparkan berikut:

- (1) Tahap penelitian dan pengumpulan data, pada tahap ini dilakukan inventarisasi materi, pembelajaran yang dilakukan baik oleh guru atau yang dilakukan oleh siswa serta masalah yang ada dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada guru kelas untuk mengetahui proses pembelajaran serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi, media yang pernah digunakan oleh guru saat mengajar materi tersebut, dan kesulitan yang dialami dalam menyampaikan materi.
- (2) Tahap perencanaan dan pengembangan produk. Hasil pada tahap sebelumnya dapat diketahui terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan teori maupun pembelajaran di lapangan. Data dari tahap penelitian dan pengumpulan data dijadikan sebagai sarana untuk menentukan pengembangan yang perlu dilakukan. Proses analisis kebutuhan yang telah diinventarisasi pada tahap sebelumnya sangat berguna bagi pengembangan yang dirasa paling tepat dilakukan. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran komik yang akan dikembangkan, yaitu dengan membuat ringkasan materi dan mengembangkan ringkasan materi menjadi percakapan dalam komik. Kemudian peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan

menggambar karakter komik serta menyusun menjadi sebuah komik utuh.

- (3) Tahap validasi produk, pada tahap ini produk sudah selesai dikembangkan dan perlu dilakukan validasi produk kepada ahli guna kesesuaian dan kevalidan hasil pengembangan sebelum diujikan ke lapangan.
- (4) Tahap revisi produk, tahap revisi dilakukan atas saran yang diberikan oleh ahli. Revisi senantiasa dilakukan setelah saran ahli diberikan pada tahap validasi hingga hasil pengembangan dianggap sesuai dan tidak membutuhkan revisi.
- (5) Tahap uji coba produk, setelah produk selesai direvisi dan mendapatkan izin dari para validator, maka dilakukan uji coba produk kepada 26 siswa kelas V MI Al-Ishlah Pujon Malang.

B. Kelayakan Produk Pengembangan Bahan Ajar Bentuk Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di Masyarakat Pada Kelas V di MI al-Islah Pujon Kabupaten Malang

Kelayakan produk pengembangan bahan ajar bentuk komik berbasis inkuiri terbimbing pada materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat dapat diketahui dari data hasil validasi yang diperoleh yang berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian oleh para validator dengan menggunakan skala *linkert*, sedangkan data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator. Validasi oleh ahli dilakukan untuk mendapatkan

masukan atau saran dari validator, sehingga bahan ajar yang dikembangkan peneliti dapat diperbaiki dan disempurnakan serta layak untuk digunakan. Adapun analisis dari ahli pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi materi diperoleh presentase 86%. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing:

- 1) Ketepatan judul dengan uraian materi pembelajaran komik diperoleh penilaian dengan persentase 100%.
- 2) Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini dikarenakan materi yang diangkat adalah jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat, contoh jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat, pembagian dari berbagai sektor usaha ekonomi di masyarakat, dan pengertian-pengertian dari setiap bidang ekonomi di masyarakat. Materi tersebut sesuai dengan materi SD/MI kelas V kurikulum 2013.
- 3) Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada kompetensi dasar 3.3 yang menganalisis tentang peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa dan kompetensi dasar 4.3 yang menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam

upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

- 4) Kemudahan dalam memahami materi pelajaran diperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini didasarkan pada kemenarikan kemasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran komik.
- 5) Kejelasan dalam memberikan informasi diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini didasarkan pada informasi yang diberikan berupa konsep materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat dengan memberi pengertian disetiap pembagian jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat, sehingga menambah wawasan dan pemahaman pembaca.
- 6) Kemudahan bahasa yang digunakan dalam komik diperoleh nilai dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing yang disampaikan dalam bentuk sederhana untuk siswa, sehingga mudah dipahami.
- 7) Kesesuaian penggunaan dialog yang menarik dan mengarah pada cerita petualangan untuk meningkatkan motivasi siswa diperoleh nilai dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada dialog pada pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing yang memuat pengarahan tentang motivasi siswa terhadap mata pelajaran IPS.
- 8) Ketepatan urutan penyajian materi diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada materi yang disajikan mulai

dari pengertian, pembagian, dan contoh-contoh dari setiap bidang usaha ekonomi.

- 9) Keluasan dan kedalaman materi diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada materi yang disajikan dikuatkan oleh penekanan bagian-bagian penting yang terdapat dalam pembagian jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat, sehingga materi yang dibahas luas dan mendalam.
- 10) Keteepatan instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur motivasi siswa diperoleh nilai dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada instrumen evaluasi yang digunakan yang sesuai dengan materi yang ada pada media pembelajaran komik berbasis inkuiri. Bentuk dari instrumen evaluasi dalam komik berupa TTS (Teka-Teki Silang) dan kegiatan praktik aktivitas ekonomi di masyarakat. Hal ini sangat tepat digunakan untuk mengukur motivasi siswa setelah menggunakan media tersebut.

b. Hasil Validasi Ahli Desain

Berdasarkan penilaian ahli desain diperoleh persentase 92%. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli desain media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing:

- 1) Kemenarikan kemasan *cover* diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini didasarkan pada *cover* media pembelajaran komik yang menarik, dimana terdapat gambar tokoh yang akan berperan dalam

komik, tata letak gambar yang tepat ditengah *cover*, dan warna latar belakang yang cerah.

- 2) Ketepatan huruf yang digunakan dalam komik diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini didasarkan pada jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing, yaitu *comic sans Ms* yang menarik bagi anak-anak maupun orang dewasa untuk membacanya.
- 3) Ketepatan ukuran huruf yang digunakan dalam komik diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini didasarkan pada ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran komik, yaitu ukuran 11 dan 12 tergantung pada banyak sedikitnya teks pada dialog. Ukuran kertas yang digunakan adalah A4 sehingga huruf yang ada dalam media pembelajaran komik sangat jelas.
- 4) Kejelasan membaca urutan panel dalam komik diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini didasarkan pada urutan panel dalam media pembelajaran komik yang sesuai dengan cara membaca biasanya, yaitu dari kiri ke kanan kemudian kepanel bawah.
- 5) Kejelasan alur cerita dalam penyampaian materi diperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini didasarkan pada alur cerita dalam menyampaikan isi yang disesuaikan dengan urutan materi, sehingga media pembelajaran komik ini memiliki alur yang jelas.
- 6) Kesesuaian kombinasi warna dalam komik diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini didasarkan pada kombinasi warna

dalam media pembelajaran komik yang dinominasi oleh warna hijau muda untuk memperkuat warna suasana *outdoor* dan dikombinasikan dengan warna lain untuk menjadikan warna komik menjadi menarik.

- 7) Kemenarikan karakter tokoh pada komik diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada tokoh karakter yang disajikan sangat unik dengan nuansa islami, sehingga cocok digunakan untuk pembelajaran MI.
- 8) Kesesuaian ekspresi tokoh pada komik diperoleh nilai dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada ekspresi tokoh di media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing yang disesuaikan dengan apa yang sedang disampaikan tokoh. Dalam penyajiannya, terdapat ekspresi saat bertanya, menjawab pertanyaan, memberi pendapat, mendengarkan penjelasan, takut, dan lain sebagainya.
- 9) Kemenarikan latar/setting tempat dalam komik inkuiri terbimbing yang diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada latar/setting tempat dalam media pembelajaran komik, yaitu di luar ruangan dan dalam kelas, sehingga latar/setting tempat komik menjadi menarik.
- 10) Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan dalam komik diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada selain tokoh komik, yaitu gambar penguat materi.

c. Hasil Validasi Guru Kelas V MI Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang

Berdasarkan validasi kepada ahli pembelajaran yaitu guru kelas V, berikut adalah paparan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran komik:

- 1) Kemenarikan tampilan komik untuk dipelajari oleh siswa mendapat nilai dengan persentase 100%. Hal ini didasarkan pada tampilan media pembelajaran komik yang didominasi oleh bermacam-macam warna dan karakter yang islami, sehingga cocok dan menarik bagi siswa MI.
- 2) Kejelasan tulisan pada komik berbasis inkuiri terbimbing mendapat nilai dengan presentase 100%. Hal ini didasarkan pada ukuran yang jelas untuk dibaca dan jenis huruf yang digunakan adalah *comic sans Ms* yang menarik untuk dibaca oleh siswa.
- 3) Tata bahasa penyusunan kalimat pada komik untuk dimengerti oleh siswa mendapat nilai dengan presentase 100%. Hal ini didasarkan pada bahasa yang digunakan dalam komik sangat sederhana, sehingga mudah dimengerti.
- 4) Kesesuaian materi dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD) diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada isi materi dalam komik ini disusun berdasarkan KD yang berlaku pada kurikulum 2013.
- 5) Kesesuaian materi yang disajikan dalam komik dengan tujuan pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini

didasarkan pada materi dalam komik ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

- 6) Penyajian gambar tokoh pada media komik menarik dan proposional diperoleh nilai dengan persentase 100%. Hal ini didasarkan pada gambar tokoh dalam media pembelajaran yang unik dan bernuansa islami, sehingga menarik dan cocok untuk siswa MI.
- 7) Kemampuan komik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diperoleh penilaian 60%. Hal ini didasarkan pada kemampuan media pembelajaran komik inkuiri terbimbing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 8) Fleksibilitas penggunaan media komik dalam pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 60%. Hal ini didasarkan pada media pembelajaran komik yang mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang belum memiliki media pembelajaran selain buku paket. Selain itu penggunaannya sangat mudah dan mampu meningkatkan minat baca siswa, sehingga media pembelajaran komik cukup fleksibel untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 9) Kemudahan media komik untuk memahami materi yang disajikan diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini didasarkan pada media pembelajaran komik yang menggunakan bahasa

sederhana, dilengkapi dengan ilustrasi tokoh, dan terdapat pengertian-pengertian setiap bagian jenis usaha ekonomi, sehingga media pembelajaran komik ini mudah difahami.

10) Kemampuan media komik untuk menambah wawasan pengetahuan siswa diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini didasarkan pada materi yang terdapat pada komik dibahas secara mendalam dan lengkap.

C. Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Bentuk Komik Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di Masyarakat Pada Kelas V di MI al-Islah Pujon Kabupaten Malang

Media pembelajaran menggunakan komik berbasis inkuiri terbimbing sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran, karena memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang terangkai menjadi alur cerita merupakan kekuatan dari media komik. Keefektifan pembelajaran dalam penelitian ini ditinjau dari ketertarikan siswa serta motivasi belajar siswa yang semakin meningkat.

Berdasarkan angket respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada siswa kelas V MI Al-Ishlah, menunjukkan bahwa terdapat daya tarik siswa yang tinggi terhadap pelajaran IPS yang awalnya merupakan pelajaran yang sangat membosankan dan tidak menarik. Berikut paparan data hasil respon siswa terhadap kemenarikan media

pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis ekonomi di masyarakat:

- 1) Kemenarikan sampul pada komik diperoleh penilaian dengan persentase 89%. Hal ini didasarkan pada sampul media pembelajaran komik terdapat gambar tokoh yang akan berperan di dalam komik, tata letak gambar tepat di tengah sampul dan warna latar belakang yang cerah, sehingga membuat kemasan sampul sangat menarik bagi siswa.
- 2) Kemenarikan karakter tokoh dalam komik diperoleh penilaian dengan persentase 90,71%. Hal ini didasarkan pada karakter yang terdapat dalam komik sangat unik dan bernuansa islami, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran siswa MI dan sangat menarik bagi pembaca.
- 3) Kesesuaian gambar komik pada ekspresi karakter diperoleh penilaian dengan persentase 90,71%. Hal ini didasarkan pada ekspresi tokoh pada media pembelajaran komik disesuaikan dengan apa yang sedang disampaikan oleh tokoh.
- 4) Kejelasan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam komik diperoleh nilai dengan persentase 87%. Hal ini didasarkan pada ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran komik, yaitu ukuran 11 dan 12. Hal tersebut disesuaikan dengan jumlah kata pada setiap dialog dan jenis huruf yang digunakan adalah *comic sans Ms* yang menarik untuk dibaca oleh siswa.

- 5) Kesederhanaan bahasa yang digunakan diperoleh penilaian dengan persentase 94%. Hal ini didasarkan pada bahasa yang digunakan dalam komik yang sederhana, sehingga mudah untuk dipahami.
- 6) Kejelasan media komik dalam menyajikan materi secara urut diperoleh penilaian dengan persentase 90%. Hal ini didasarkan pada materi yang disajikan secara berurutan, yaitu mulai dari pengertian, pembagian, dan contoh-contoh dari setiap bagian jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat. Hal tersebut membuat siswa memahami materi dengan sangat mudah.
- 7) Kemenarikan dialog yang digunakan dalam komik mendapatkan nilai dengan persentase 83,84%. Hal ini didasarkan pada dialog yang digunakan dalam komik yang ringan, sederhana tetapi memuat materi yang dalam sehingga menarik untuk dibaca dan mudah difahami.
- 8) Kemampuan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar diperoleh penilaian dengan persentase 86,92%. Hal ini menunjukkan bahwa media komik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 9) Kemudahan media komik yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja diperoleh nilai dengan persentase 85%. Hal ini didasarkan pada media komik yang sangat mudah dibawa dan dibaca karena tidak terdapat aturan tertentu yang mengikat, sehingga mudah digunakan dimana saja dan kapan saja oleh siswa.
- 10) Kemudahan memahami materi yang disajikan pada komik diperoleh penilaian dengan persentase 90%. Hal ini didasarkan pada materi yang

disajikan yang sangat runtut serta menggunakan bahasa yang sederhana.

Berdasarkan hasil penilaian angket diperoleh penilaian dengan persentase 88,9%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat sangat menarik bagi siswa. Kemenarikan tersebut dikarenakan pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat adalah hal baru yang dipelajari oleh siswa serta didukung dengan pemilihan tokoh, warna, bahasa, ukuran dan jenis huruf yang menarik, sehingga meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap komik ini sangat tinggi. Selain itu, materi disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang ada.

Selain ketertarikan siswa keefektifan pembelajaran juga ditinjau dari motivasi belajar siswa yang semakin meningkat. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

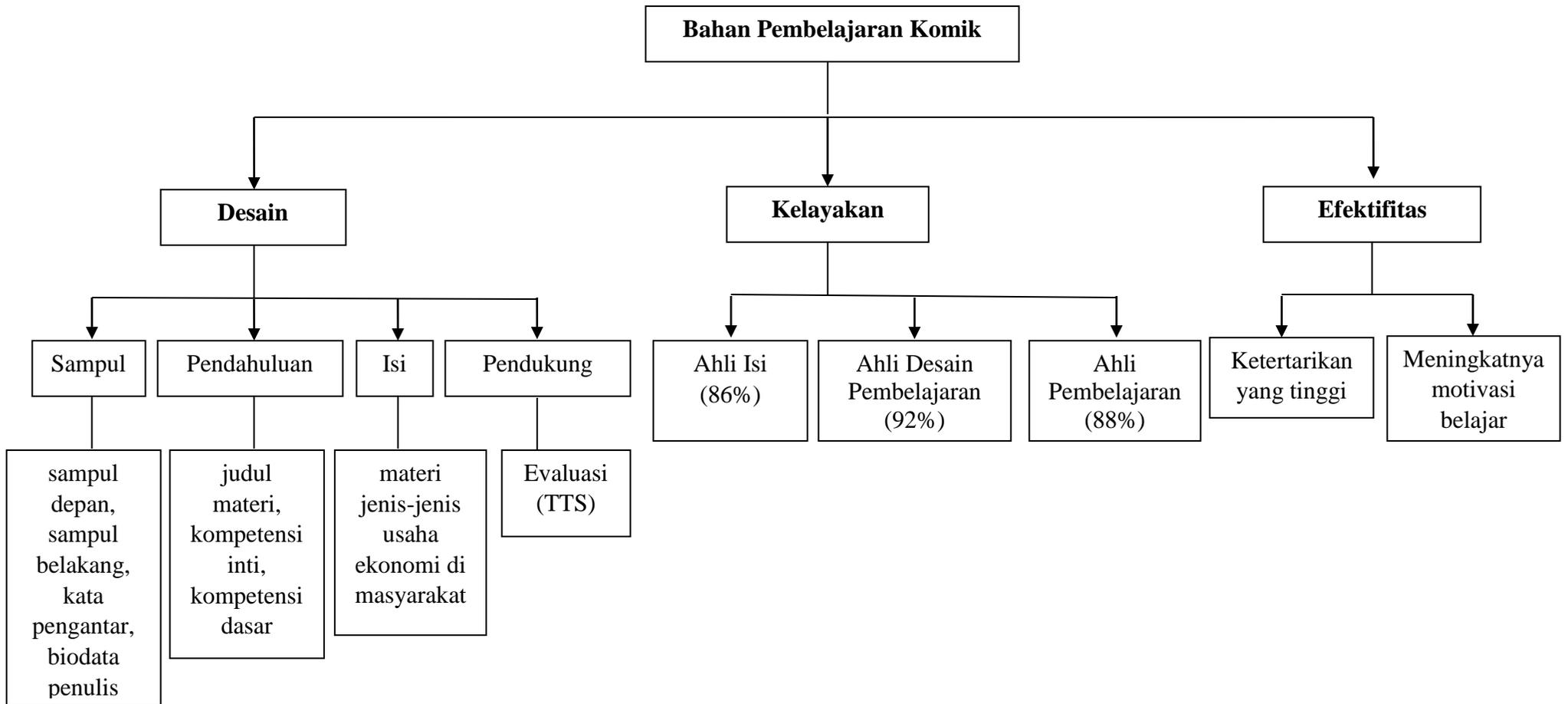
- 1) Minat mengikuti proses belajar mengajar
- 2) Semangat mengikuti proses belajar mengajar
- 3) Kebiasaan/perhatian dalam mengikuti pembelajaran
- 4) Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran

- 5) Belajar di rumah
- 6) Klasifikasi hasil
- 7) Keinginan untuk berprestasi
- 8) Keinginan untuk mengulang⁷⁰

Produk pengembangan yang diserahkan untuk diuji coba di lapangan adalah media pembelajaran komik berbasis inkuiri terbimbing. Produk pengembangan diserahkan kepada kelas uji coba lapangan dengan jumlah responden 26 responden. Berdasarkan hasil post-test siswa kelas V MI Al-Ishlah yang dianalisis melalui uji t, diperoleh t_{hitung} 4.77 dengan taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan $db = 25$ adalah 1,708. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa H_1 diterima, karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil tingkat motivasi belajar siswa kelas V MI Al- Ishlah Pujon Kabupaten Malang dengan menggunakan media pembelajaran komik inkuiri terbimbing.

Berikut merupakan diagram pengembangan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang:

⁷⁰Keke T. Aritinang, *motivasi*, (forum.viva.co.id, diakses tanggal 14 November 2018 pukul 13.52)



Gambar 5.1: Diagram pengembangan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing

BAB VI

KESIMPULAN

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan hasil penelitian dari pengembangan serta saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan produk dan saran pengembangan kelanjutan produk.

A. Kesimpulan

Berdasarkan ahli penelitian dan pengembangan bahan ajar komik berbasis inkuiri terbimbing IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MI Al-Ishlah Pujon kabupaten Malang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain buku ajar komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat pada siswa kelas V terdiri dari 4 bagian, yaitu a) bagian pra pendahuluan yang terdiri dari sampul depan, sampul belakang, kata pengantar, biodata penulis; b) pendahuluan terdiri dari judul materi, kompetensi inti, kompetensi dasar; c) bagian isi terdiri dari materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat; d) bagian pendukung yang terdiri dari evaluasi yang disajikan berupa TTS (Teka-Teki Silang).
2. Tingkat kelayakan diukur berdasarkan angket yang diberikan kepada para ahli isi materi, ahli desain dan ahli pembelajaran (guru kelas). Para ahli memberikan nilai yang sangat baik. Ahli isi mata pelajaran IPS memberikan nilai dengan persentase 86% yang dinyatakan bahwa tersebut sangat valid dan tidak perlu direvisi. Ahli desain pembelajaran

memberikan nilai dengan persentase 92% yang dinyatakan bahwa media pembelajaran tersebut sangat valid dan tidak perlu direvisi. Adapun ahli pembelajaran memberikan nilai dengan persentase 88% yang dinyatakan bahwa media pembelajaran tersebut juga sangat valid dan tidak perlu direvisi. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar bentuk komik berbasis inkuiri terbimbing jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat sangat layak digunakan.

3. Keefektifan pembelajaran dalam penelitian ini ditinjau dari ketertarikan siswa serta motivasi belajar siswa yang semakin meningkat.

B. Saran

Saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk dan saran pengembangan lanjutan, berikut penjelasannya:

1. Saran untuk keperluan pemanfaatan produk

Berikut adalah beberapa saran terkait dengan keperluan pemanfaatan produk

- a. Media pembelajaran ini disusun berdasarkan karakteristik siswa yang dikaitkan dengan materi IPS, yaitu jenis-jenis usaha ekonomi dimasyarakat, sehingga diharapkan siswa dapat menggunakan secara mandiri.
- b. Media pembelajaran komik ini bukanlah satu-satunya sumber belajar siswa, hendaknya guru menyarankan siswa untuk membaca sumber lain yang relevan dan menarik.

c. Produk media pembelajaran ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya diujicobakan pada kelompok subjek kecil, yaitu siswa kelas V MI Al-Ishlah serta waktu pelaksanaannya relatif singkat. Dengan demikian disarankan seluruh produk dapat diujicobakan pada kelompok yang lebih luas.

2. Saran untuk pengembang lanjutan

Berdasarkan catatan uji coba yang telah dilaksanakan, maka untuk pengembang lanjutan dan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran lebih lanjut disarankan sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini sudah dilakukan revisi-revisi sesuai dengan saran validator dan siswa pengguna. Namun untuk lebih meningkatkan kualitas media pembelajaran hendaknya dikembangkan lagi menjadi media yang sangat menarik.
- b. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat, oleh karena itu perlu dikembangkan lagi untuk materi-materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iif Khoiru & Sofan Amri. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Ali Mohammad. 2013. *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi. Jakarta: bumi Aksara
- Aritonang, Keke. T. 2018. *Motivasi*. forum.vVa.co.id, diakses tanggal 17 April 2018 pukul 17.00
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Sekolah Menengah Atas
- Diknas. 2008. *Sosialisasi KTSP*
- Fatimah, Enung. 2006. *Psikologis Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia
- Hasil Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bapak Kusnun Nidak, S.Pd merangkap Guru Tematik Kelas V di MI Al-Ishlah Pujon Kabupaten Malang, Pada Tanggal 1 Oktober 2018.
- Hidayat. 1986. *Teori Efektifitas Dalam Kinerja Karyawan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Kusuma, Andi Brata Dwi. 2014. *Pengembangan Media Komik Pelestarian Lingkungan Hidup Mata Pelajaran Geografi Siswa SMA Kelas XI*. Skripsi. Universitas Negeri Malang
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mariyanah, Nur. 2005. *Efektifitas Media Komik dengan Media Gambar*. Semarang: Universitas Semarang 26

- Mbulu, J. dan Suhartono. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Elang Mas
- McCloud. Scott. 2001. *Memahami Komik* Jakarta: KPG, 2001
- Mujiarti, Lia. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V Semester I MI Islamiyah Jatisari Nganjuk*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Mulyasa E. 2012. *kurikulum Berbasis Kompetensi (Konsep, Karakteristik, dan Implementasi)*.
- Mumi, Wahid. 2008. *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Disertasi. Malang: UM Press
- Nuurmansyah, Hanif. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Materi Kerajaan Hindu-Budha dan Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI ManbaulUlumpakis*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Prestowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DVa Press
- Raharjo, Solihatin Etindan. 2007. *CooperatVe Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ridwan. 2009. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Robbins, Stephen P. *Perilaku Organisasi: Konsep, Kontroversi, Aplikasi, Jilid 1*, Edisi 8. Jakarta: Prenhallindo
- Sadirman. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

- Sholikah, Faridatus, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II SDI as-Salam Kota Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Srikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2003. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suryana, Jajang, <http://rupasenirupa.blogspot.com/2011/04/sekali-lagi-tentang-komik.html>
- Susanto, Ahmad. 2003. *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: kencana Prenada Media Group
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tim Pustak Yustita. 2007. *Panduan lengkap KTSP (kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD/MI, SMP, dan SMA/SMK*. Jakarta: Pustaka Yustita
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B. 2013. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wahab, Abdul Aziz. 2010. *Kosep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wahyuni, Esa Nur. 2009. *Motivasi dalam Pembelajaran*. Malang: UIN Malang Press
- Widyartono. 2010. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kompetensi untuk Pembelajaran Membacakan Puisi*. Malang: Universitas Negri Malang
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar