

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI KOMIK
PADA MATERI SEJARAH DI MINU BULULAWANG MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Ahmad Vicky Fachrudin

NIM 17140095

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI KOMIK
PADA MATERI SEJARAH DI MINU BULULAWANG MALANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

Ahmad Vicky Fachrudin

NIM 17140095

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2022**



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

LEMBAR PERSETUJUAN

UJIAN SKRIPSI

Proposal yang di tulis oleh:

Nama : Ahmad Vicky Fachrudin
NIM : 17140095
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : . PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI KOMIK PADA MATERI SEJARAH DI MINU
BULULAWANG MALANG

Telah diperiksa dan dilakukan perbaikan sepenuhnya. Proposal skripsi dengan judul
sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Proposal Skripsi.

Mengetahui

Ketua Jurusan

Dosen Pembimbing

Bintoro Widodo, M. Kes NIP.
197604052008011018

Dr. H. Langgeng Budianto, M.Pd
NIP. 197304152005011004

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI KOMIK PADA
MATERI SEJARAH DI MINU BULULAWANG MALANG

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh Ahmad Vicky Fachrudin (17140095)
telah dipertahankan di depan penguji pada 17 Juni 2022 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang
Galih Puji Muyoto, M. Pd
NIP. 19880322201802011146

Sekretaris Sidang
Dr. H. Langgeng Budianto
NIP. 197110142003121001

Pembimbing
Dr. H. Langgeng Budianto, M. Pd.
NIP. 197110142003121001

Penguji Utama
Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd.



NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita menuju agama yang paling benar yakni *Addinul Islam*.

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang telah memberikan dukungan baik berupa moril dan materiil.

Pertama saya persembahkan kepada orang tua saya yakni ayahanda Muhammad Syamsi dan ibu Sriatun atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Juga kepada adik saya Ahmad Ilham Sicha Alfian yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kemudian saya ucapkan banyak terima kasih kepada Dosen Pembimbing Dr. H. Langgeng Budianto, M.Pd dan seluruh bapak/ibu Dosen PGMI yang telah memberikan waktu serta kesabaran dalam membimbing proses pengajuan skripsi ini.

Terima kasih juga saya haturkan kepada semua teman-teman saya, sahabat saya yang telah menemani saya selama ini, yang membantu saya baik dalam keadaan senang maupun susah.

Saya mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya, semoga Allah SWT memberikan kemudahan dalam segala urusan bagi kalian

Aamiin allahumma aamiin

MOTTO

ماكان اكثر فعلاً كان اكثر فضلاً

Sesuatu yang banyak pengorbanannya, lebih banyak pula
keutamaanya

Dr. H. Langgeng Budianto, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ahmad Vicky Fachrudin
2022

Malang, 7 juni

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

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

Nama : Ahmad Vicky Fachrudin

NIM : 17140095

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ips Melalui Komik
Pada Materi
Sejarah Di Minu Bululawang Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. H. Langgeng Budianto, M.Pd

NIP. 197110142003121001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Vicky Fachrudin

NIM : 17140095

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ips Melalui Komik Pada Materi Sejarah Di Minu Bululawang Malang

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



Malang, 7 Juni 2022

Ahmad Vicky Fachrudin

NIM. 17140095

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Ips Melalui Komik Pada Materi Sejarah Di Minu Bululawang Malang** ini dapat terselesaikan dengan baik. Walaupun masih banyak yang perlu mendapat tambahan dan sumbangan ide maupun pikiran demi sempurnanya penelitian ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga kita tetap dalam iman dan islam.

Suatu kebahagiaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. H. Langgeng Budianto, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Sukadi, S.Pd. selaku Kepala Sekolah MINU Bululawang Malang yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Semua civitas MINU Bululawang-Malang, khususnya bapak Fahrul Rozi Yahya S.Pd selaku guru dan coordinator guru kelas IV yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melakukan penelitian serta kemudahan-kemudahan yang telah diberikan.

Selanjutnya penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini banyak sekali kekurangan-kekurangan yang sudah sepatutnya diperbaiki, oleh karena itu adanya saran dan kritik yang membangun sangat kami butuhkan demi kebaikan kami dalam menuju masa depan. Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah SWT.

Terakhir, semoga penelitian ini dapat ikut ambil bagian dalam pembaharuan wacana keilmuan dan pendewasaan berpikir dalam rangka mengembangkan ilmu ke-PGMI-an. Meskipun sederhana, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua, yang menulis, yang membaca, yang membimbing, dan yang mengetahui kalau karya ini ada.

Malang, 7 juni 2022

Peneliti

Ahmad Vicky Fachrudin

NIM. 17140095

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا = a	ز = z	ف = 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	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	8
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase	31
Tabel 4.1 Penskoran Angket Validasi.....	35
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Media	36
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	37
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran	38
Tabel 4.5 Profil Peserta Didik.....	39
Tabel 4.6 Data Hasil Uji Coba	40
Tabel 4.7 Hasil Pre-test dan Post-test kelas IV D	42
Tabel 4.8 Hasil Pre-test dan Post-test kelas IV E.....	43
Tabel 4.9 Analisis Data Uji Ahli Desain.....	44
Tabel 4.10 Analisis Data Uji Ahli Materi	46
Tabel 4.11 Analisis Data Uji Hasil Pembelajaran.....	47
Tabel 4.12 Hasil Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	50
Tabel 4.13 Hasil Varians Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
Tabel 4.14 Test of Homogeneity of Variance.....	51
Tabel 4.15 Independent Samples Test	52
Tabel 4.16 Group Statistics	52
Tabel 4.17 Gambar Hasil Pembelajaran Buku Komik.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Komik.....	23
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Validator Ahli Materi	64
Lampiran 2 Surat Validator Ahli Desain	65
Lampiran 3 Dokumentasi	66
Lampiran 4 Lembar Validasi ahli materi	69
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	72
Lampiran 6 Soal Pretest Kelas IV D	74
Lampiran 7 Soal Post Test Kelas IV D	77
Lampiran 8 Soal pre test kelas IV E	79
Lampiran 9 Soal Posttest kelas IV E	81
Lampiran 10 Buku Konsultasi	83

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Asumsi Pengembangan	5
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
G. Spesifikasi Produk.....	6
H. Originalitas Penelitian.....	6
I. Definisi Operasional.....	8
J. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Media.....	11
B. Buku Komik.....	14
C. Materi IPS	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Jenis Penelitian.....	17
B. Jenis Pengembangan	17
C. Prosedur Pengembangan	20
D. Uji Coba Produk.....	23

E. Instrumen Pengumpulan Data	27
F. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	34
A. Penyajian Data Uji Coba.....	34
B. Analisis Data	43
C. Revisi Produk	52
BAB V KAJIAN DAN SARAN	56
A. Kajian Produk Yang Dikembangkan	56
B. Kesimpulan	58
C. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	84

ABSTRAK

Fachrudin, Ahmad Vicky.2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Melalui Komik Pada Materi Sejarah Di Minu Bululawang Malang*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas IlmuTarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam NegeriMaulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr. H. Langgeng Budianto, M.Pd

Pendidikan adalah salah satu hal yang memiliki nilai penting bagi setiap individu. Dalam lingkup masyarakat, pendidikan berperan sejak awal, baik lewat lembaga pendidikan ataupun organisasi kemasyarakatan. Kegiatan belajar mengajar atau KBM yang menyenangkan dan menarik ialah proses atau kegiatan belajar yang cocok atau sesuai dengan situasi yang sedang dirasakan oleh para peserta didik.

Fokus penelitian dan pengembangan ini mencakup 1) Pengaruh media pembelajaran melalui buku komik di MINU Bululawang Malang, 2) kepraktisan pengembangan media pembelajaran buku komik di MINU Bululawang Malang.

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (RnD). Metode pengembangan menggunakan desain penelitian yang di bawakan oleh Borg and Gall yakni suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian ini menghasilkan perangkat berupa buku komik yang berfokus pada materi sejarah. Kualitas komik menurut ahli materi memniliki hasil 94,2%, sedangkan menurut ahli desain diperoleh hasil 90% valid dan pendidik memberikan hasil 82,5% valid.

Kata Kunci : *Komik, Media Pembelajaran IPS, Pengembangan Media*

Abstract

Fachrudin, Ahmad Vicky, 2022. *Development of social science learning media through comics on historical materials at Minu Bululawang Malang*. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. consultant dr H. Langgeng Budianto, M.Pd

Education is one thing that has important value for every individual. Within the community, education plays a role from the beginning, either through educational institutions or community organizations. Fun and interesting teaching and learning activities or KBM are learning processes or activities that are suitable or in accordance with the situation that is being felt by the students.

The focus of this research and development includes 1) The influence of learning media through comic books at MINU Bululawang Malang, 2) the practicality of developing comic book learning media at MINU Bululawang Malang.

This research is included in development research or commonly referred to as Research and Development (RnD). The development method uses a research design presented by Borg and Gall, which is a process used to develop and validate educational products.

This research produces a device in the form of a comic book that focuses on historical material. The quality of comics according to material experts has a result of 94.2%, while according to design experts the results are 90% valid and educators give 82.5% valid results.

Keywords: media development, cartoons, social science learning media

مستخلص البحث

فخر الدين، أحمد فيكي. 2022. " تطوير وسائل تعليم العلوم الاجتماعية من خلال الكتب المصورة حول المواد التاريخية في المدرسة الابتدائية نھضة العلماء بولولوانج مالانج ". بحث جامعي، قسم إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: الدكتور الحاج لانجنيج بودياننو، الماجستير

الكلمات المفتاحية: الكتب المصورة، وسائط تعلم العلوم الاجتماعية، تطوير وسائل الإعلام

التعليم هو الشيء الذي له قيمة مهمة لكل فرد. يلعب التعليم دورًا في المجتمع منذ البداية، سواء من خلال المؤسسات التعليمية أو المنظمات المجتمعية. أنشطة التدريس والتعلم الممتعة والممتعة أو KBM هي عمليات أو أنشطة تعليمية مناسبة أو متوافقة مع الموقف الذي يشعر به الطلاب.

هذا البحث يشمل على التركيز والتطوير (1) تأثير وسائط التعلم من خلال الكتب المصورة في المدرسة الابتدائية نھضة العلماء بولولوانج مالانج، (2) التطبيق العملي لتطوير وسائط تعلم الكتب المصورة في المدرسة الابتدائية نھضة العلماء بولولوانج مالانج.

يتم تضمين هذا البحث في أبحاث التطوير أو يشار إليه عادة باسم البحث والتطوير (RnD). تستخدم طريقة التطوير تصميم بحث مقدم من Borg and Gall ، وهي عملية تستخدم لتطوير المنتجات التعليمية والتحقق من صحتها.

ينتج هذا البحث جهازًا على شكل الكتب المصورة ويركز على المواد التاريخية. بلغت جودة الكتب المصورة وفقًا لخبراء المواد 94.2٪، بينما وفقًا لخبراء التصميم، كانت النتائج صحيحة بنسبة 90٪ ويعطي المعلمون 82.5٪ نتائج صحيحة.

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu hal yang memiliki nilai penting bagi setiap individu. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses pengubahan sikap serta perilaku seorang individu maupun kelompok guna mendewasakan diri, sehingga tiap individu maupun kelompok yang memiliki pengetahuan. Dalam lingkup masyarakat, pendidikan berperan sejak awal, baik lewat lembaga pendidikan ataupun organisasi kemasyarakatan.

Pendidikan memiliki fungsi yang telah tertera pada undang-undang No 20 Th. 2003, pasal 3, bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dengan mengembangkan keterampilan dan membentuk perilaku dan peradaban bangsa yang bermartabat terkait dengan pembentukan kehidupan bangsa.¹ Maka dari itu disini pendidikan memiliki peranan penting bagi tiap individu.

Adapun proses yang terkandung dalam pendidikan ialah kegiatan belajar mengajar. Belajar mengajar ialah suatu kegiatan pokok yang ada dalam pendidikan, diawali dengan penyusunan komponen-komponen serta perangkat pembelajaran yang berguna sebagai penopang proses pembelajaran.² Komponen atau bagian-bagian tersebut mencakup tentang

¹ Undang-Undang RI No. 20

² Muh. Sain Hanafy, *Konsep Belajar dan Pembelajaran*, Lentera Pendidikan, Vol. 17 No. 1, 2014, hlm 67

tujuan, materi, metode, media, evaluasi, sumber, peserta didik, pendidik serta lingkungan.

Dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung, pendidik memiliki tugas dalam menentukan model dari suatu pembelajaran disertai media yang cocok dengan materi yang diajarkan. Guna mendukung pembelajaran, serta meningkatkan drajat pendidikan nasional, diperlukan suatu proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik salah satu nya menggunakan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas akan terasa menarik apabila memiliki unsur yang memotivasi serta menyenangkan bagi peserta didik.

Kegiatan belajar mengajar atau KBM yang menyenangkan dan menarik ialah proses atau kegiatan belajar yang cocok atau sesuai dengan situasi yang sedang dirasakan oleh para peserta didik. Dalam hal ini, metode pembelajaran berperan penting guna mendorong hasil belajar. Agar dapat terlaksana dengan baik, seorang pendidik membutuhkan strategi yang jitu dalam penyampaian proses kegiatan belajar mengajar agar para peserta didik dapat mekalukan proses belajar secara efektif³. Selain itu, pendidik juga harus inovatif serta kreatif dalam penyampaian materi, salah satunya pelajaran IPS materi sejarah.

Di zaman sekarang, materi sejarah ialah salah satu pelajaran dasar yang harus dipelajari tiap individu. Selain itu, materi sejarah juga memiliki peran yang penting dalam pemahaman ilmu teknologi dan pengetahuan. Pada umumnya, kebanyakan para peserta didik memiliki pandangan bahwa pelajaran tentang sejarah merupakan materi pelajaran yang sangat membosankan. Hal ini berlatar belakang dengan cara penyampaian pendidik yang belum memakai media pembelajaran dengan maksimal dalam proses penyampaian pembelajaran.

³ Mardiah Kalsum Nasution, *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*, STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bindang Pendidikan, Vol 11 No. 1, 2017, hlm 1

Menurut hasil pengamatan yang telah peneliti laksanakan dengan melakukan observasi disekolah, tepatnya tanggal 23 maret 2022 di MINU Bululawang bahwasannya ketika saat proses pembelajaran berlangsung, yakni saat pembelajaran tematik tepatnya tema 5 subtema 1 pembelajaran ke 1 materi tentang mengidentifikasi kerajaan hindu/ budha/ islam di lingkungan sekitar yang berfokuskan pada kerajaan Tarumanegara respon yang ditunjukkan oleh para peserta didik sangat kurang menarik. Hal ini menimbulkan efek kebosanan bagi para peserta didik, yang mana dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal.

Maka, peneliti dan pendidik harus berupaya menciptakan variasi pembelajaran agar siswa tidak bosan selama proses kegiatan pembelajaran, dan mengatasi masalah pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa dapat mengatasi tantangan berikut dengan menggunakan media berbasis komik yang menarik, inovatif, dan khas, khususnya pada materi sejarah Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1, sehingga mereka bersemangat dan terlibat dalam mempelajarinya dengan media komik..

Media komik pada kegiatan belajar mempunyai nilai edukasi tidak bisa diragukan lagi. Surjana dan Rivai memberikan pendapat bahwa media komik yang dipakai pada saat kegiatan belajar mengajar menarik minat bagi para peserta didik, memberikan dampak efektif pada saat proses kegiatan belajar mengajar, memunculkan antusias yang tinggi dalam minat belajar serta memunculkan minat dalam memberikan penghargaan.⁴ Hal ini sangat membantu para pendidik dalam menyampaikan informasi khususnya materi sejarah kerajaan Tarumanegara.

Tingkat kemenarikan dari produk yang berupa buku komik sangat tinggi, hal ini didasari oleh hasil dari penilaian uji lapangan yang dapat

⁴ Ary Nur Wahyuningsih, “*Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R*”, Jurnal of Innovative Science Education Vol 1, 2012, hlm 20.

dilihat pada perbandingan dari segi nilai *post-test* dan *pre-test*. Selain itu hasil belajar para peserta didik lebih baik dari hasil sebelumnya.⁵ Yang mana hasilnya dapat dilihat dari perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Selain itu tanggapan peserta didik terhadap media buku komik ini sangat baik. Para peserta didik sangat antusias serta bersemangat dalam proses pembelajaran, hasil dari penggunaan media pembelajaran berupa *comic book* memiliki tingkat keberhasilan yang cukup tinggi.⁶

Dapat ditarik kesimpulan dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, bahwasannya realita yang terjadi di MINU Bululawang ketika menerima materi khususnya tentang sejarah terdapat beberapa kendala, antara lain 1) respon yang diberikan oleh para peserta didik dalam penyampaian pembelajaran masih agak kurang menarik bagi pendidik. 2) para peserta didik mendapati kesulitan saat memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal.

Berdasar dari permasalahan yang ada tersebut, peneliti berinisiatif melaksanakan suatu riset pendidikan yang mana pada hal ini peneliti mengambil topik yang selaras dengan kondisi yang penulis hadapi, yakni **“pengembangan media pembelajaran ips melalui komik pada materi sejarah di MINU Bululawang Malang”**. Hal ini berlandaskan pada beberapa alasan bahwa 1). Media adalah suatu alat bantu yang menarik dalam proses pembelajaran, yang mana membantu para peserta didik dalam belajar. 2). Para peserta didik lebih menikmati dan tertarik dengan metode penyampaian menggunakan media yang didesain dengan menarik.

⁵ Satria alit jihad al-barqi, skripsi: *Pengembangan media komik pembelajaran sejarah untuk hasil belajar siswa kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang*, UIN Malang, 2019

⁶ Milkhatul hasanah, skripsi: *pengembangan media pembelajaran matematikaberupa comic book untuk meningkatkan hasil belajar tematik materi jarring-jaring bangun ruang pada siswa kelas IV SD BU Bahrul Ulum Malang* , UIN Malang, 2016

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektivitas media pembelajaran melalui komik pada materi sejarah di MINU Bululawang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran melalui komik pada materi sejarah di MINU Bululawang?
3. Bagaimana validitas media pembelajaran melalui komik pada materi sejarah di MINU Bululawang?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran melalui komik pada materi sejarah di MINU Bululawang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran melalui komik pada materi sejarah di MINU Bululawang.
3. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran melalui komik pada materi sejarah di MINU Bululawang.

D. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa model komik yang dapat dibandingkan dengan bentuk media lainnya, dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Produk akhir adalah media pembelajaran yang digunakan untuk melibatkan siswa dalam latihan dan meminta mereka untuk menjawab pertanyaan setelah mereka mengamati, membaca, dan memahami isi media komik.
2. Selain itu, media komik ini membantu siswa dalam memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang tema-tema sejarah

E. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi yang menjadi landasan dalam pengembangan media bahan ajar IPS materi sejarah diantaranya yakni:

- 1) Dengan memakai media buku komik penulis berharap para peserta didik dapat memahami materi dengan mudah, demikian pula bagi

para pendidik agar bisa berinovasi pada saat menyampaikan materi pelajaran.

- 2) Menggunakan media buku komik yang dikembangkan saat ini, serta lewat bimbingan dari para pendidik, para peserta didik akan lebih terkontrol serta pembelajaran yang sedang berlangsung dapat dilaksanakan secara interaktif dan menyenangkan.

F. Pembatasan Penelitian

Berlandaskan dari permasalahan yang ada, ruang lingkup serta objek yang diteliti yakni pada peserta didik kelas IV di MINU Bululawang. Agar penelitian mampu sesuai arah yang diinginkan, maka peneliti memberi batasan pada permasalahan yang dikaji, yakni pengembangan media pembelajaran berupa buku komik pada materi sejarah sebagai sarana penunjang hasil belajar peserta didik. Jika terdapat suatu permasalahan dari luar selain pembahasan tersebut, maka itu bersifat sebagai pelengkap yang sempurna agar pembahasan ini dapat sampai target yang telah ditinjau.

G. Originalitas Penelitian

Ada sejumlah proyek penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang sedang dipertimbangkan. Dalam hal hasil pencarian peneliti, beberapa temuan penelitian cocok atau kompatibel dengan analisis ini, termasuk::

1. Skripsi dari Milkhatul Hasanah yang berjudul “ Pengembangan media pembelajran matematika berupa *comic book* untuk meningkatkan hasil belajar tematik materi jarring-jaring bangun ruang pada siswa kelas IV SD NU Bahrul Ulum Malang”⁷

Penelitian ini mengenai tentang pengembangan media komik yang bertujuan pada respon dan hasil dari penggunaan media *comic book* yang dimana para peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pemahaman yang telah disampaikan oleh pendidik.

⁷ Milkhatul hasanah, skripsi: *pengembangan media pembelajaran matematikaberupa comic book untuk meningkatkan hasil belajar tematik materi jarring-jaring bangun ruang pada siswa kelas IV SD BU Bahrul Ulum Malang* , UIN Malang, 2016.

Hasil yang telah ditunjukkan pada penelitian ini setelah menggunakan media *comic book* bahwasanya media *comic book* yang telah diterapkan bahwasanya para peserta didik mengalami peningkatan dari hasil yang sebelumnya.

2. Skripsi dari Satria Alit Jihad Al-Barqi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Sejarah Untuk Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang”⁸

Penelitian ini mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media komik yang sedang dikembangkan, hal ini dikarenakan para peserta didik agak sulit dalam mempelajari sejarah untuk itu dibuatlah media buku komik.

Dilihat dari hasil pre-test dan post-test, hasil penelitian ini lebih baik atau lebih tinggi daripada yang diperoleh jika tidak menggunakan media komik.

Table perbedaan, persamaan, dan originalitas penelitian

No	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas penelitian
1	Pengembangan media pembelajaran matematika berupa <i>comic book</i> untuk meningkatkan hasil belajar tematik	Mengembangkan media berjenis buku komik serta menghasilkan produk	Mengembangkan media komik matematika	- Mengembangkan media pembelajaran berjenis buku komik - Berfokus pada sejarah “kerajaan

⁸ Satria alit jihad al-barqi, skripsi: *Pengembangan media komik pembelajaran sejarah untuk hasil belajar siswa kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang*, UIN Malang, 2019.

	materi jarring-jaring bangun ruang pada siswa kelas IV SD NU Bahrul Ulum Malang			tarumanegara ”
2	Pengembangan Media Komik Pembelajaran Sejarah Untuk Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang	Mengembangkan media berjenis buku komik serta menghasilkan produk	• Mengembangkan media komik sejarah • Pokok bahasan	• Mengembangkan media pembelajaran berjenis buku komik • Berfokus pada sejarah “kerajaan tarumanegara ”
3	Pengembangan media pembelajaran berbasis komik islami dalam mata pelajaran ipa materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD/MI	Mengembangkan media berjenis buku komik serta menghasilkan produk	• Mengembangkan media komik ipa • Pokok pembahasan	• Mengembangkan media pembelajaran berjenis buku komik • Berfokus pada sejarah “kerajaan tarumanegara ”

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dipakai guna menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah yang digunakan, oleh sebab itu penegasan serta pembahasan yang ada diperlukan antara lain:

1. Pengembangan media

Pengembangan media merupakan salah satu cara penyusunan atau pengelompokan program media agar tertuju pada perencanaan media.⁹

2. Media

Media ialah salah satu cara alat yang bersifat menyampaikan pesan dan mampu merangsang pikiran, emosi, serta keinginan para peserta didik agar mau untuk belajar.

3. Media komik

Media komik merupakan kumpulan gambar yang berurutan yang sengaja dibuat, bertujuan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan rangsangan bagi para pembacanya.¹⁰

4. Materi Sejarah

Materi sejarah merupakan sekumpulan kejadian yang telah atau sudah terjadi di masa lampau yang membuat suatu kultur baru dengan beraneka ragam variabel sehingga menimbulkan pola atau tatanan kehidupan yang baru.

Peneliti memakai materi sejarah sebagai pengembangan media berupa buku komik dikarenakan kurangnya pemahaman atau pengetahuan pada tokoh-tokoh atau peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di masa lampau. Dan setelah peneliti melakukan riset

⁹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputra Pres, 2002), hlm 135.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: GajaGrafindo Persada, 2002), hlm 4

ke beberapa peserta didik di MINU Bululawang, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mengetahui sejarah di Indonesia.

BAB II

Kajian Pustaka

A. Media

a. Definisi Media

Kata media berasal dari kata Latin media, yang berarti “perantara” atau “perantara.” Media dapat didefinisikan sebagai segala jenis atau media yang mentransmisikan atau menggunakan pesan.

Selain itu, para ahli mengemukakan pendapatnya tentang media. Diantaranya Gagne memberikan pendapatnya tentang media bahwasanya media merupakan berbagai macam komponen yang terdapat pada lingkungan peserta didik yang mendorongnya untuk belajar.¹¹ Sedangkan Yusuf Hadi Miarso dengan pendapatnya menyampaikan bahwasannya media ialah sesuatu yang bisa dipakai untuk mengirimkan informasi yang mampu memberi rangsangan pada pikiran, perhatian, perasaan, serta keinginan para peserta didik dalam belajar.¹² Jadi media adalah alat yang berhubungan dengan penghubung yang berguna menyalurkan pesan atau informasi dari sumber yang akan diterima pada saat proses belajar mengajar.

b. Macam-macam media

Media mempunyai beberapa jenis, yakni: media visual, media audio, dan media audio visual.

a) Media visual

Media visual mengandalkan indera penglihatan atau mata untuk menyampaikan informasi. Media visual diam dan media visual bergerak adalah dua kategori media visual.

¹¹ Gramedia, “*media: pengertian, fungsi, dan jenis*” <https://www.gramedia.com/literasi/media/> (diakses pada 28 juni 2022, pukul 10.00).

¹² Nunu Mahnun, *Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)*, Jurnal Pendidikan islam, Vol. 37, No. 1, 2012, hlm 28

- 1) Media visual diam berupa gambar, foto, poster, peta, dan lain sebagainya
- 2) Media visual gerak berupa film bisu, dan lain sebagainya.¹³

b) Media audio

Media audio adalah jenis media yang mencoba menghubungkan para peserta didik dengan pesan audio. Media audio adalah media yang memanfaatkan indera pendengaran. Radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan media pendengaran lainnya adalah contohnya.¹⁴

c) Media audio visual

Media audiovisual, atau media yang memadukan audio atau pendengaran dengan penglihatan visual, diklasifikasikan menjadi dua kategori: media audiovisual dengan gerak dan media audiovisual tanpa gerak.

- 1) Film suara, acara televisi, dan bentuk lain dari media audiovisual bergerak adalah contohnya.
- 2) 2) Buku audio merupakan salah satu contoh media audiovisual bisu.¹⁵

c. Karakteristik media

Media yang baik ialah media yang mampu merangsang kinerja otak, adapun karakteristik dari media antara lain Fiksatif, yakni media mempunyai kemampuan dalam menangkap, menyimpan, serta menampilkan ulang objek atau suatu kejadian.

¹³ Annisa Aura Lelyani, Pendidikan Sains (*Kajian Unsur-Unsur Komik dan Sains dalam buku komik Edukasi di Indonesia sebagai Alternatif bahan ajar*) PENSEA E-JURNAL, Vol. 9, No. 2, 2021, hlm. 140.

¹⁴ ibid

¹⁵ ibid

Manipulative, media mampu menampilkan ulang objek yang telah disimpan dengan membuat sedikit modifikasi sehingga mampu mendongkrak hasil belajar.

Distributive, media mampu menjangkau khalayak dengan jumlah yang besar. Aksesibilitas Media yang dipakai dalam proses pembelajaran harus bisa diakses, baik pendidik maupun peserta didik.

Dan yang terakhir yakni Interaktif, merupakan media yang digunakan saat proses belajar harus memungkinkan terjadi proses interaksi antara pendidik dan peserta didik.¹⁶

d. Pengembangan media

Pengembangan menurut Undang-Undang Nomor 18 Republik Indonesia adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menitikberatkan pada penerapan teori dan prinsip ilmiah yang didasarkan pada kebenaran. Media, di sisi lain, adalah kata Latin yang memiliki arti tengah. Segala macam dan saluran media yang menyampaikan pesan atau yang digunakan dalam proses transmisi dapat diartikan sebagai media.

Selanjutnya, pengembangan mengacu pada proses membuat dan memvalidasi bahan ajar. Proses-proses ini disikluskan dalam produksi dalam penelitian ini. Menemukan penemuan produk baru untuk dikembangkan, mengembangkan barang berdasarkan penemuan tersebut, melakukan uji lapangan, dan mengubah hasil uji lapangan adalah bagian dari proses ini..¹⁷

Punaji Setyosari menyatakan bahwa pengembangan dan penelitian pendidikan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan berbasis industri, di mana wawasan atau hasil digunakan untuk merancang komoditas dan proses, yang kemudian

¹⁶ Pakarkomunikasi.com, diakses pada Sabtu, 29 Januari pukul 16.06 WIB.

¹⁷ Punaji Setyosari, *“Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan”* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm 222-223

dilakukan secara sistematis, mengutip pendapat Gall dan Borg dalam bukunya. Melakukan evaluasi dan pengujian lapangan, kemudian menyempurnakan kriteria efikasi, kualitas, dan standar tertentu..¹⁸

B. Buku komik

a. Pengertian buku komik

Menurut Scott McCloud bahwasannya komik merupakan serangkaian gambar yang sengaja diurutkan dengan berjajar, yang mempunyai maksud untuk memberikan informasi.¹⁹

Komik mempunyai banyak artian, secara umum komik memiliki arti cerita bergambar yang tersusun secara berurutan yang memiliki tujuan untuk memberikan atau menyampaikan suatu informasi atau mencapai tanggapan menarik dari para pembaca yang menikmatinya.²⁰

Ketika peserta didik menerima ilmu dari pendidik dalam bentuk cerita, media komik merupakan salah satu jenis media grafis yang menitikberatkan pada indra penglihatannya.. Saat proses penyampaian pembelajaran dengan memakai media komik, pendidik diharuskan me motivasi potensial yang ada dari dalam buku komik yang dikombinasikan dengan metode belajar.

b. Macam-macam komik

Menurut fungsi dari komik dibagi menjadi dua bagian, yakni komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial bersifat personal, yang menyediakan gossip atau rumor yang bersifat kasar, yang dirangkum dengan menggunakan Bahasa yang umum. Sedangkan komik pendidikan ialah komik yang diterbitkan oleh industri, lembaga non-profit, dan dinas kesehatan,

¹⁸ *Ibid*

¹⁹ M.S. Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hlm 6.

²⁰ Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran", JURNAL NIRMALA, Vol. 7, No. 1, 2005, hm 51.

Sedangkan menurut para ahli memaparkan bahwasanya komik dibagikan menjadi dua jenis, yaitu komik strip dan buku komik atau *comic book*. Komik strip merupakan jenis komik yang memakai beberapa panel yang terdiri dari tiga sampai empat panel. Komik strip lebih identik dengan cerita yang bersifat humor. Untuk buku komik atau *comic book* sendiri ialah kumpulan dari komik strip yang dirangkum menjadi buku.²¹

c. Kelebihan dan kekurangan

Selain penjelasan yang sudah tertera diatas, seperti pada media-media yang lain bahwa media buku komik sendiri juga memiliki kekurangan serta kelebihan. Kelebihan dari media ini antara lain: 1). Memiliki keunggulan pada saat menciptakan minat para peserta didik, 2). Memberikan bimbingan berupa keinginan dalam membaca bagi para peserta didik, 3). Media buku komik bisa digunakan sebagai jembatan awal dalam menarik minat membaca bagi peserta didik, 4). Memudahkan para peserta didik dalam memahami hal-hal atau rumusan masalah yang memiliki sifat abstrak. Sedangkan kekurangan dari media buku komik ini antara lain: 1). Kemudahan dalam membaca komik, berimbas pada buku yang tidak bergambar.²²

C. Materi IPS

a. Pengertian IPS

IPS merupakan sekumpulan disiplin ilmu pendidikan yang mendalami atau mempelajari pokok-pokok yang berhubungan erat dengan makhluk hidup khususnya manusia dengan lingkungan sosialnya. Mengutip dari jurnal Tribakti yang di tulis oleh Miftahuddin menerangkan bahwa IPS merupakan terjemahan dari Sosial Studies yang berada di Amerika yang memiliki arti

²¹ Nursiwi Nugraheni, *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA, Vol. 7, No. 2, 2017, hlm 115.

²² *Ibid.*,

“penelaahan atau kajian tentang masyarakat”²³ Ilmu pengetahuan sosial atau biasa disebut dengan IPS ini lebih memfokuskan pemakaian metode ilmiah pada saat mempelajari tentang diri manusia, yang mencakup perilaku dan interaksi sosial manusia.

Sedangkan IPS sendiri ialah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada tiap jenjang sekolah di Indonesia. IPS sendiri membahas tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, serta isu-isu yang bersifat umum.²⁴

b. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan kajian yang terpadu, yang mencakup penyederhanaan, penyesuaian, pemilihan serta modifikasi yang dikelompokkan dari kumpulan konsep dan keterampilan sejarah.

Diadakannya pelajaran IPS pada tiap sekolah diharapkan agar para peserta didik mempunyai pengetahuan serta wawasan mengenai konsep dasar ilmu sosial. Pembelajaran IPS lebih berfokus di bidang pendidikan, dalam pembelajaran IPS para pendidik berharap para peserta didik memiliki pemahaman tentang sejumlah konsep serta mampu mengembangkannya.

²³ Miftahuddin, *Revalidasi IPS dalam perspektif global*, Jurnal Tribakti, Vol 27, No 2, 2016, hlm 270

²⁴ Budi Herjanto, *Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam*, Journal of Education Social Studies, Vol. 1, No. 1, 2012, hlm 9.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian dan Jenis pengembangan

Research and Development merupakan jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini (Sugiono, 2017). Metode penelitian dan pengembangan sendiri ialah salah satu metode yang dipakai pada penelitian dengan memberikan hasil berupa suatu produk dan menguji tingkat keefektifan dari produk yang dihasilkan tersebut.²⁵

Jenis penelitian yang dipakai ini ialah penelitian yang mengarah ke produk di bidang pendidikan yang memiliki tujuan untuk melejitkan keefektifan pembelajaran baik proses maupun hasil yang merujuk ke produk yang sudah dikembangkan.

Produk yang telah dihasilkan akan terus dikembangkan guna menghasilkan suatu produk yang sempurna serta dapat dipakai secara baik bagi peserta didik maupun pendidik yang sedang melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas. Pengembangan media komik ini dikembangkan melalui serangkaian proses penelitian yang kevalidan atau kepastian dari isi serta materi yang telah tercantum benar-benar terpercaya. Peneliti memiliki harapan dengan adanya media buku komik yang telah dibuat ini, dapat membantu dalam proses pemahaman materi bagi para peserta didik khususnya pelajaran IPS, serta membantu para pendidik dalam menyapaikan materi dengan menarik bagi peserta didik.

Rancangan atau susunan penelitian dan pengembangan ini merujuk pada uji coba yang telah dilakukan dan dikembangkan oleh Borg and Gill (1983), yang dimana menurut mereka tahapan dalam pengembangan yang harus dilewati dalam R&D ada sepuluh langkah pelaksanaan dan tiap tahap

²⁵ Sugiono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 297.

yang dilewati harus ada pengambilan data berdasarkan pengalaman. Adapun tahapan yang dikemukakan Borg and Gill yakni:

1) Melakukan penelitian serta pengumpulan informasi atau data

Langkah pertama dalam melakukan penelitian menurut Borg and Gall yakni mengumpulkan informasi atau data tentang produk yang akan dikembangkan serta teknik pengembangannya. Tahap ini dipakai oleh peneliti guna menganalisis kebutuhan, studi literature, pengamatan kelas, pengamatan kegiatan pembelajaran, serta konsultasi para ahli.

2) Perencanaan atau *planning*

Pada tahap ini, hal yang paling utama yang perlu ditekankan ialah tujuan atau maksud dari pengembangan produk itu sendiri, menetapkan model yang akan digunakan, mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan pada tiap tahap penelitian serta menguji kelayakan.

3) Pengembangan bentuk awal produk

Di tahapan ini, produk awal yang dikembangkan mulai disusun baik model maupun perangkat yang dibutuhkan. Sebelum dilakukannya uji coba produk, diperlukannya validasi dari ahli yang sesuai dengan bidangnya. Setelah selesai melakukan validasi, masukan dari ahli dipakai guna menyempurnakan produk.

4) Uji coba lapangan awal

Tahapan ini digunakan untuk menguji produk secara langsung ke peserta didik. Uji coba ini melibatkan kurang lebih 6-12 responden, pada tahapan ini pengumpulan data bisa menggunakan wawancara, observasi, maupun melalui angket.

5) Melakukan Revisi Produk Utama

Melakukan revisi produk utama berlandaskan hasil dari uji coba yang dilakukan pada tahap pertama. Perbaikan ulang ini dilakukan bisa lebih dari sekali yang sesuai hasil yang telah diperlihatkan, uji coba terus dilakukan hingga mendapatkan hasil draft produk utama yang telah siap untuk diujikan.

6) Uji lapangan untuk produk utama

Pengujian produk saat dilapangan mencakup khalayak yang lebih luas dengan kisaran 30 - 100 orang. pengelompokan data dilaksanakan pada saat sebelum serta sesudah pengaplikasian uji coba. Hasil yang telah didapat melalui uji coba merupakan hasil yang digunakan sebagai evaluasi uji coba produk yang di lakukan banding dengan perolehan kelompok control. Jadi langkah ini pada umumnya memakai rancangan penelitian eksperimen.

7) Revisi produk operasional

Revisi produk dilakukan ketika produk tersebut telah diaplikasikan atau telah di uji coba. Hal ini dilaksanakan bilamana terdapat problem yang belum sempat terpikirkan ketika saat proses perancangan serta memperbaiki hal yang kurang pas ketika proses penerapan model yang utama.

8) Uji lapangan terhadap produk

Setelah melakukan pengujian serta revisi, pengaplikasian model bisa dipakai pada wilayah yang memiliki cakupan luas dalam kondisi yang nyata. Penerapan model diusulkan mengambil kurang lebih sekitar 40-200 sampel responden. Di tahapan ini pengumpulan data dilaksanakan menggunakan berbagai instrument. Data yang didapat lalu diteliti dan disampaikan secara menyeluruh.

9) Revisi Produk Akhir

Sebelum disampaikan ke khalayak ramai, revisi produk dilakukan guna memperbaiki hal-hal yang dirasa hasilnya kurang baik saat penerapan model. Dengan adanya revisi di akhir, diharapkan model yang sudah benar tidak terikat dengan kekurangan serta layak dipakai di kondisi yang sesuai dengan syarat pemakaian model.

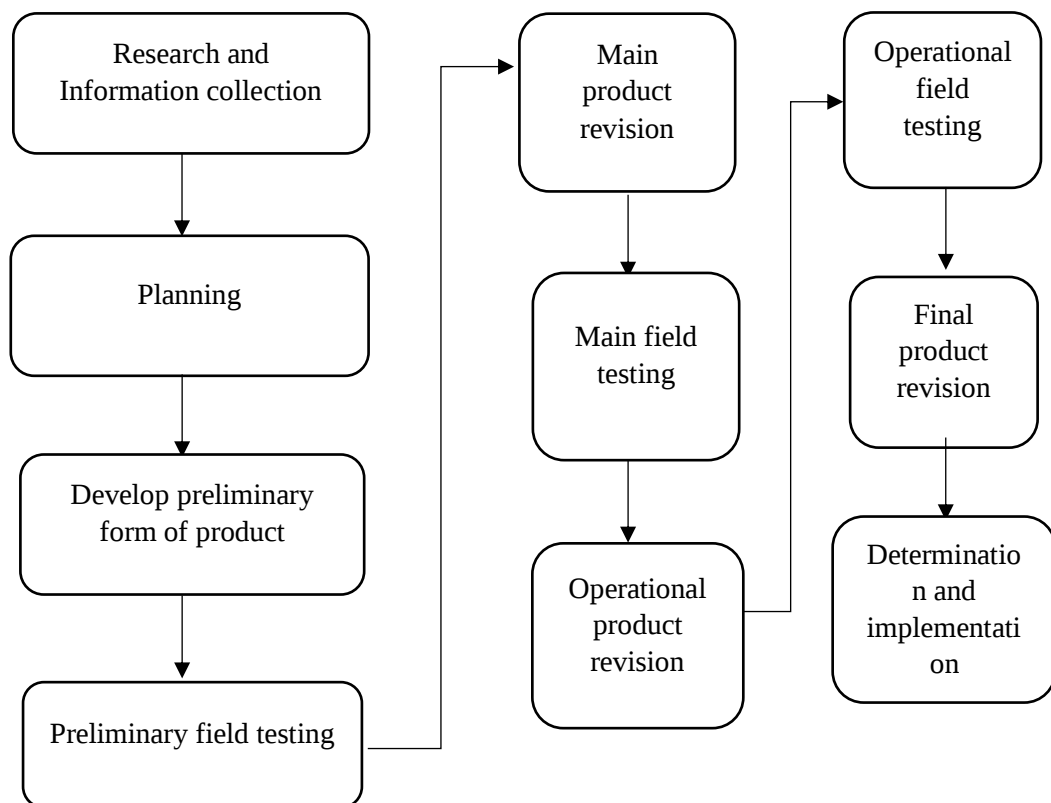
10) Diseminasi dan implementasi produk

Tahap terakhir dari serangkaian proses ini ialah menyampaikan hasil pada forum ilmiah lewat seminar serta mempublikasikan di jurnal ilmiah.

Berdasarkan tahapan-tahapan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gill yang tertulis diatas, dapat digambarkan seperti berikut:

Gambar 3.1

Tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik
Menurut Borg and Gill



Program ini, di sisi lain, disesuaikan dengan tuntutan para peneliti untuk membantu penelitian dan pengembangan. Karena peneliti memiliki keterbatasan waktu dan dana, tahapan penelitian disederhanakan untuk memenuhi kebutuhannya, yaitu: 1) pengumpulan data dan penelitian, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji lapangan dan revisi produk, 5) final revisi produk, dan 6) penetapan dan implementasi..

B. Prosedur pengembangan

Dalam penelitian ini prosedur pengembangan yang dipakai diambil dari tahapan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gill, penerapan tersebut disesuaikan dengan yang peneliti butuhkan.

Mengambil pemahaman Borg and Gill, tahapan atau prosedur pengembangan media pembelajaran IPS berbasis buku komik terbagi menjadi 10 tahapan, Adapun prosedur pengembangan bahan ajar mencakup:

1. Penelitian dan pengumpulan Informasi

Pada tahapan ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang terkait dengan ketersediaan media yang ada sebelumnya serta penggunaan teknik atau cara dalam pengembangan media.

2. Perencanaan

Ini adalah langkah dalam proses desain produk di mana Anda merencanakan bentuk, ukuran, warna, dan bahan yang akan Anda gunakan.

3. Pengembangan bentuk awal produk

Ditahap pengembangan produk awal ini dilaksanakan dengan mempersiapkan segala bahan yang digunakan dalam pengembangan produk serta memulai membuat produk yang sedang dalam proses pengembangan.

4. Uji coba lapangan awal

Produk yang sudah dipersiapkan kemudian dilakukan uji coba lapangan awal dengan subjek kurang lebih sebanyak 6 peserta didik.

5. Revisi produk utama

Setelah melaksanakan uji coba lapangan awal, jikalau dalam proses uji coba didapati sebuah kekurangan maka revisi produk perlu dilakukan.

6. Uji lapangan produk utama

Sebanyak 30 peserta didik yang berada dalam satu kelas menjadi subjek utama dalam uji lapangan produk utama.

7. Revisi pada produk operasional

Uji lapangan untuk produk utama pada produk yang sedang dikembangkan ditemukan adanya catatan revisi. Bila dirasa perlu direvisi, produk harus direvisi supaya lebih baik dari sebelumnya sebelum di uji coba lapangan.

8. Uji coba lapangan pada produk

Eksperimen lapangan dilakukan dengan 40 relawan yang dibagi menjadi dua kelompok.

9. Revisi produk akhir

Bila uji coba lapangan yang dikembangkan dirasa perlu catatan revisi, maka harus segera dilakukan revisi supaya lebih sempurna sebelum dipakai dikelas.

10. Desiminasi dan implementasi

Desiminasi dilaksanakn ketika dalam rangka memperkenalkan hasil produk yang telah dikembangkan kepada khalayak ramai supaya bisa dipakai sesuai dengan tujuan dari pada pengembangn produk. Penelitian dan pengembangan hanya sampai pada revisi produk akhir, jadi langkah atau tahapan ini tidak dilakukan pada penelitian ini tidak dilaksanakan pada penelitian.

C. Uji coba produk

Bagian penting pada pengembangan suatu produk ialah uji coba produk. Bagian dilaksanakan sesuai susunan rancangan produk telah selesai. Rangkaian kegiatan uji coba ialah suatu kegiatan pengembangan yang memakai penelitian dan pengembangan. Diperlukannya uji coba adalah sebagai pengumpulan data yang bisa dipakai sebagai pokok dasar yang menetapkan tingkat keberhasilan serta kelayakan produk. Adapun tujuan diadakannya uji coba produk ini ialah mendapatkan timbal balik yang dipakai sebagai landasan perbaikan produk yang sudah dikembangkan. Selain mendapatkan timbal balik, tujuan lainnya antara lain mengetahui kelayakan produk yang hendak dikembangkan. Adapun penjelasan mengenai desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, serta teknik analisis.

1. Design uji coba

Dilaksanakannya proses uji coba ini guna tingkat dari kemenarikan dapat diketahui, validitas serta keberhasilan produk. Pada penelitian kali ini terdapat 2 kelas homogen yang mana setiap kelas memiliki kurang lebih 20 peserta didik. Untuk itu peneliti memfokuskan pada 2 kelas yakni kelas IV A serta kelas IV B. Kelas yang ditunjuk sebagai kelas uji coba ialah IV A kemudian untuk kelas yang dijadikan sebagai kelas *control* yakni kelas IV B. Pengujian dilaksanakan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Media yang berupa buku komik ini dilakukan uji coba pada tingkat validitas, kemenarikan serta keefektifannya. Hasil analisis dari Ketiga hal tersebut dapat diketahui lewat kegiatan uji coba yang dilakukan melewati serangkaian tahapan, yaitu :

- a) Validasi oleh ahli design media pembelajaran
- b) Validasi oleh ahli pembelajaran
- c) Validasi oleh ahli isi atau materi
- d) Uji lapangan

2. Subjek uji coba

Adapun subjek dari penelitian pada media pembelajaran buku komik ini merupakan para ahli dibidang masing-masing yang mencakup ahli isi, ahli design, serta ahli pembelajaran. Untuk sasaran atau target subyek dari uji coba pengguna ialah para peserta didik kelas IV MINU Bululawang Malang.

Dalam pemilihan seorang validator, kriteria yang harus dimiliki yakni mencakup:

a. Ahli desain media

Berikut tugas-tugas yang dilakukan pada tingkat perancang media: 1) kunjungan ahli media ke area pembelajaran tematik, 2) penjelasan proses pengembangan yang dibuat, dan 3) pelaksanaan proses pengembangan 3) pendistribusian produk di bentuk hasil yang dicapai; dan 4) penggunaan instrumen berupa survei. Saya telah bertemu dengan pembuat konten yang berkonflik tentang kualitas media yang diproduksi dengan mempertimbangkan desain media.

b. Ahli Materi

Langkah-langkah peneliti meliputi: 1) melibatkan ahli topik dalam bidang pembelajaran mata pelajaran, 2) mendeskripsikan proses

atau tahapan pengembangan yang dilakukan, dan 3) menyampaikan hasil dalam bentuk karya. 4) Spesialis konten disurvei mengenai kualitas bahan ajar, baik dari segi isi maupun sumber, untuk meningkatkan tema pembelajaran menggunakan teknik seperti angket.

c. Ahli Pembelajaran

Beberapa langkah yang dilakukan pada bagian review Pakar Pembelajaran ini, antara lain: 1) mengunjungi Pakar Pembelajaran, 2) menjelaskan proses pengembangan yang digunakan untuk menentukan apakah produk memenuhi kepraktisan dan kelayakan uji, dan 3) menentukan apakah produk memenuhi kepraktisan dan kelayakan tes. 3) Produk yang telah dikembangkan harus diserahkan. 4) Pakar pembelajaran diminta untuk memberikan umpan balik terhadap kualitas media komik yang akan dihasilkan melalui instrumen angket..

a. Pengguna/ *user* (Siswa Kelas IV MINU Bululawang Malang)

1) Subjek Uji Coba Lapangan Awal

Adapun para peserta didik kelas IV MINU Bululawang Malang tahun ajaran 2020-2021 yang berjumlah 20 peserta didik menjadi subjek dalam proses uji coba pengembangan media. Uji coba tahap ini dilaksanakan menggunakan sejumlah subjek uji coba sebanyak 6 peserta didik. Hal ini sudah mencakup perwakilan para peserta didik yang ada.

2) Subjek uji lapangan untuk produk utama

Untuk subjek uji lapangan produk utama ialah para peserta didik kelas IV MINU Bululawang Malang tahun ajaran 2020-2021. Pada tahap ini uji coba dilaksanakan dengan jumlah subjek sebanyak 30 peserta didik.

3) Subjek uji coba lapangan terhadap produk

Uji coba lapangan dilakukan dengan berbagai subjek uji, termasuk sekitar 40 siswa kelas empat dari MINU Bululawang Malang.

Langkah-langkah kegiatan uji coba lapangan ini adalah sebagai berikut: 1) menetapkan lingkungan, sarana, dan prasarana pembelajaran, 2) menyelesaikan proses pembelajaran, 3) melaksanakan tes akhir, dan 4) menggabungkan data dari angket dan hasil belajar.

3. Jenis data

Data adalah kumpulan informasi yang mengandung sesuatu, yang mungkin merupakan asumsi atau fakta, dan diwakili oleh angka, simbol, kode, dan simbol lainnya. Jenis data yang digunakan dalam pembuatan produk ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a) Data Kualitatif

Ditahapan validasi oleh ahli, data kualitatif didapat melalui kritik, saran, serta ulasan yang disampaikan oleh para ahli kepada bahan ajar. Disisi yang lain untuk uji coba lapangan, data kualitatif didapat melalui jawaban para peserta didik ketika mengisi buku aktivitas siswa.

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dihasilkan melalui penggunaan perangkat data berupa angka agregat yang berasal dari keluaran materi pendidikan..

D. Instrument Pengumpulan data

Pada produk yang sedang dikembangkan ini, wawancara observasi, kuisisioner serta uji tes dijadikan sebagai instrument.

a) Observasi

Metode pengumpulan data atau biasa disebut dengan observasi ini dilaksanakan melalui pengadaan pengamatan atau dokumentasi secara terstruktur pada fenomena yang sedang dijadikan target pengamatan.²⁶ Observasi dilaksanakan ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan langsung terjun ke lapangan dan mengamati secara langsung proses kegiatan belajar mengajar yang terjadi di MINU Bululawang guna mengetahui keefektifan dari produk yang sedang dikembangkan.

b) Angket dan Kuisisioner

Kuesioner adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan data dan jawaban, atau dapat dianggap sebagai laporan tentang kepribadian seseorang atau

²⁶Ana, Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2005), hlm. 76

pengetahuan lainnya.²⁷ Disini peneliti menggunakan angket berupa beberapa pernyataan yang akan diisi oleh validator. Validator diberikan kuesioner untuk diisi guna memberikan nilai bagi produk pengembangan dalam penelitian ini. Sebelum dan sesudah menggunakan barang pengembangan, penelitian ini menggunakan dua model kuesioner: survei validator dan kuesioner peserta didik.

c) Wawancara

Wawancara ialah suatu teknik penggabungan data yang dipakai ketika peneliti hendak melaksanakan studi pendahuluan guna mendapatkan suatu permasalahan yang perlu diteliti.²⁸ Selain itu teknik wawancara dipakai untuk mengorek informasi yang lebih mendalam lewat interaksi pertanyaan antara peneliti dan pendidik selaku narasumber.

d) Tes Pencapaian Pemahaman (Pre-test dan Post -test)

Untuk tes perolehan hasil pemahaman yang dipakai guna hasil dari motivasi para peserta didik diketahui bertambah atau tidak, *pre-test* dan *post-test* dilaksanakan agar mendapat hasil perbandingan berupa hasil belajar dari kelas eksperimen yang memperlihatkan keberhasilan dalam

²⁷Suharsimi, Arikumto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 128

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 120

belajar para peserta didik setelah memakai media pembelajaran buku komik.

E. Teknik analisis data

Data yang terkumpul kemudian dicek ulang. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif teknis dan analisis uji-t digunakan. Berdasarkan karakteristik data yang diperoleh selama proses penelitian, teknik ini diadopsi..

a. Analisis deskriptif

Di tahapan ini langkah yang harus dilakukan ialah memberikan deskripsi yang disampaikan oleh validator pada pendapat, saran serta respon yang diperoleh melalui lembaran kritik serta saran. Data yang didapat melalui angket ialah data kualitatif yang telah dikuantitatifkan memakai skala likert yang memiliki kriteria empat tingkat, kemudian dilakukan analisa memakai cara perhitungan prosentasi skor pada tiap tanggapan dari tiap pertanyaan yang ada pada angket dan lembar observasi.

Guna memilih diantara presentase tersebut bisa menggunakan formula sebagai berikut²⁹:

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

²⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 313.

Keterangan:

P : prosentase kelayakan

$\sum X$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum X_i$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100% : bilangan konstan

Ketika pemaknaan serta pengambilan keputusan untuk melakukan revisi bahan ajar dapat menggunakan kapabilitas yang mencakup kriteria seperti berikut:

Tabel 3.2
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase Rata-rata

Skala Nilai (Skor)	Presentasi (%)	Tingkat Kevalidan
4	80 – 100	Valid/ tidak revisi
3	60 – 79	Cukup valid / tidak revisi
2	40 – 59	Kurang valid / revisi sebagian
1	0 – 39	Tidak valid/ revisi

Berdasarkan standar tersebut di atas, bahan ajar dikatakan layak atau lulus apabila memperoleh skor 69 pada semua komponen angket evaluasi validasi dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa. Standar tertentu harus dipenuhi oleh media yang digunakan dalam penelitian ini. Revisi diperlukan jika persyaratan penerimaan ditemukan tidak ada..

a. Analisis Uji

Dengan menggunakan angket dan tes pemahaman, data disortir dan diklasifikasikan selama pengujian lapangan (pre- dan post-test). Data

hasil uji coba lapangan tersebut kemudian diintegrasikan dengan menggunakan model pre dan post test untuk menentukan populasi sasaran uji coba yaitu Kelas IV, sebelum dan sesudah penerapan media buku komik barang pengembangan. Data diperiksa menggunakan alat SPSS untuk memperkirakan varians untuk melihat apakah kelompok eksperimen dan kontrol homogen atau tidak.

Berikut ini adalah kekhususan data yang digunakan dalam penelitian ini.:

1) Pretest-post Test

a. Mean

Mean adalah jenis metode untuk menggambarkan kelompok yang menggunakan nilai rata-rata untuk menentukan hasil kelompok. Rata-rata ini ditentukan dengan menjumlahkan semua data dari anggota kelompok. Ini adalah contoh bagaimana itu bisa ditulis:³⁰

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

$\sum$ = Epsilon (baca jumlah)

Xi = Nilai x ke I sampai ke n

N = Jumlah individu

Me = Rata-rata

³⁰Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan*, (Bandung: alfabeta, 2010), hlm. 49

b. Varian

Varian merupakan suatu cara statistik dimana cara tersebut dipakai guna memberi penjelasan homogenitas kelompok dengan varians. Varians adalah jumlah kuadrat dari semua penyimpangan dari rata-rata kelompok nilai individu. Standar deviasi, atau standar deviasi, adalah akar dari varians.³¹

$$s^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}$$

Keterangan :

s^2 = Varians sampel

s = Simpangan baku sampel

n = Jumlah sampel

a) T-test

Rumusan yang dipakai dalam penggunaan t-test dalam menguji hipotesis komparatif 2 sampel yang berkorelasi dapat di rumuskan sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

x_1 = Rata-rata sampel 1

x_2 = Rata-rata sampel 2

³¹*Ibid.* 56

s_1	=	Simpangan baku sampel 1
s_2	=	Simpangan baku sampel 2
s_1^2	=	Varians sampel 1
s_2^2	=	Varians sampel 2
r	=	Korelasi antara 2 sampel
H_0	=	Tidak ada perbedaan nilai, baik sebelum dan sesudah
H_a	=	Ada perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah. ³²

³²Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan*, (Bandung: alfabeta, 2010), hlm .11

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab IV membahas hasil pengembangan data yang telah disajikan. Informasi tersebut disusun dalam empat kategori: a) tampilan data eksperimen, b) modifikasi produk, dan c) analisis data. Para ahli dalam materi, media, dan pembelajaran berkontribusi pada pengetahuan yang ditawarkan. Efek akhir dapat dilihat pada gambar di bawah ini..:

A. Penyajian Data uji Coba

Ada dua jenis data yang dikumpulkan oleh penelitian ini: data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui uji validasi ahli dan uji lapangan.

Validator ahli materi, validator ahli desain, dan validator ahli pembelajaran memberikan data untuk validasi media pembelajaran berbasis komik.

Kuesioner peringkat berbasis skala Likert digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif, sedangkan peringkat tambahan atau komentar validator digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Beginilah cara kerja angket validasi ahli dan peserta didik.:

Tabel 4.1

**Penskoran angket validasi ahli desain, ahli materi, ahli pembelajaran
dan peserta didik**

No.	Keterangan	Nilai
1	Sangat jelas	4
2	Cukup	3
3	Kurang	2
4	Sangat kurang	1

Berikut data evaluasi dari angket validasi ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

1. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

a. Profil ahli desain media

Ibu Maryam Faizah, M.Pd, Dosen Fakultas Tarbiyah, memvalidasi media pembelajaran IPS berupa komik yang berkaitan dengan desain media. beliau adalah salah satu ahli desain media PGMI untuk perwakilan media pembelajaran..

b. Hasil validasi ahli desain media

Hasil data validasi ahli desain media dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.2 Hasil validasi ahli desain media

No	Butir Pernyataan	Nilai
1	Desain cover sesuai dengan materi yang disampaikan	3
2	Desain menarik	3
3	Huruf yang dipakai sesuai dengan peserta didik SD/MI kelas IV	4
4	Gambar dan tulisan jelas	4
5	Gambar yang ada menarik bagi peserta didik	3
6	Tata letak gambar mudah dipahami	4
7	Ukuran gambar yang ada sesuai	4
8	Warna pada buku menarik bagi para peserta didik	4
9	Layout yang ada menarik bagi pembaca	4
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3

Jumlah	40
Nilai maksimal	40

2. Validasi Ahli Materi

a. Profil ahli materi

Bu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd Dosen Fakultas Tarbiyah menyediakan media pembelajaran IPS berupa komik yang divalidasi sehubungan dengan informasi yang diberikan oleh Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Dalam mata pelajaran ilmu-ilmu sosial, dia adalah seorang instruktur yang disegani.

b. Hasil validasi ahli materi

Hasil data validasi ahli materi dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi

No	Butir Pernyataan	Nilai
1	Materi yang diberikan sesuai dengan pembelajaran yang sedang dikembangkan	4
2	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4
3	Media mampu menarik para peserta didik untuk belajar	4
4	Media yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman	4
5	Penyajian materi yang mudah untuk dimengerti	4
6	Pemilihan kosa kata dalam menjelaskan isi materi	4
7	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan PEUBI	3

8	Kalimat yang mudah untuk dipahami	4
9	Kesesuaian materi dengan perkembangan peserta didik	4
10	Kejelasan cerita dengan gambar ilustrasi gambar	4
11	Keterkaitan cerita dengan gambar ilustrasi	3
12	Penyampaian materi secara sistematis dan runtut	4
13	Kelengkapan materi	3
Jumlah		49
Nilai maksimal		52

Hasil angket menunjukkan nilai 49 dari 52, hal ini menyatakan bahwasannya respon yang ditunjukkan oleh validator mendapatkan hasil positif dari segi materi pembelajaran.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

a. Profil ahli pembelajaran

Media pembelajaran IPS berupa buku komik di MINU Bululawang di validasi oleh bapak **Fahrul Rozi Yahya, S.Pd.** Beliau telah mengajar di MINU Bululawang hamper 2 tahun.

b. Hasil validasi ahli pembelajaran

Tabel berikut menunjukkan hasil data yang diperoleh melalui validasi ahli pembelajaran:

Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi media pembelajaran

No	Butir Pernyataan	Nilai
1	Bagaimana hubungan antara standar kompetensi dengan indikator pengembangan media komik?	3

2	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam pengembangan media komik pengetahuan social	3
3	Apakah materi yang ditawarkan dalam media pembelajaran IPS mampu memotivasi siswa untuk lebih tertarik belajar?	4
4	Bagaimana kesesuaian media komik dengan materi IPS?	4
5	Dalam pembangunan media pembelajaran IPS ini, seberapa bermanfaat materi tambahan yang disajikan?	3
6	Dapatkah alat pengajaran ini membantu siswa dengan pengetahuan yang lebih baik tentang sejarah dan tujuan pembelajaran dalam kursus ilmu sosial?	3
7	Apakah kejelasan detail media dalam bentuk media ini sudah tepat?	3
8	Apakah ukuran alat peraga tersebut sesuai dengan jumlah siswa?	3
9	Apakah alat penilaian digunakan untuk menilai kemampuan siswa?	4
10	Bagaimana hubungan antara standar kompetensi dengan indikator pengembangan media komik?	3
Jumlah		33
Nilai maksimal		40

Respon yang diperoleh dari angket diatas mencakup nilai 33 dari total 40 nilai, hal ini menunjukkan hasil positif tentang media yang sedang dikembangkan.

4. Angket Peserta Didik

a. Profil Peserta Didik

Berikut merupakan nama peserta didik sebagai responden pada penelitian ini:

Tabel 4.5 Profil peserta didik kelas IV D MINU Bululawang sebagai responden

Responden	Nama	KODE
1	Abdurrahman	X1
2	Afifi	X2
3	Ahmad Syaifudin Arif	X3
4	Ajeng Annisa Rahmania Khoir	X4

5	Alfi Chilmiyatun Nafisah	X5
6	Alief Luthfillah Habibi	X6
7	Alviano Ardanz Abdillah	X7
8	Angger Dwi Wibowo	X8
9	Fathimatuz Zahro Siswanto	X9
10	Haydar Akmal Maulana	X10
11	Hikaru Nesar Galaksi	X11
12	Inayatul Kamilah	X12
13	M. Abdurrochman Chamid	X13
14	Maria Ulfa Anggraini	X14
15	Mayaza Az Zahra Choirunnisa	X15
16	Moch. Haidar Haris	X16
17	Mohammad Febry Alfiano	X17
18	Muhammad Aluns Syawqi Maulidi	X18
19	Muhammad Rafi Ibrahim	X19
20	Muhammad Saif Maulana	X20
21	Muhammad Zahid Akbar	X21
22	Muhammad Zakqi Raviv Maulana	X22
23	Putri Khalimatus Sa'diyah	X23
24	Putri Kholish	X24
25	Raisya Aprilia Putri	X25
26	Sabilillah Kamil Al Anfal	X26
27	Zafira Zeki Sulistyani	X27

b. Hasil uji coba

Data validasi dari hasil uji coba pada media buku komik kelas IV MINU Bululawang sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data hasil uji coba kelas IV MINU Bululawang Malang

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Buku komik tersebut mudah dalam memberi informasi	2,2,2,2,2 ,2,2,2,2,2, 2,2,2,2,2, 2,2,2,2,2 ,2,2,2,2,2 ,2,2	
2	Cerita yang disajikan menarik bagi anda	2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2	

3	Buku komik tersebut menggunakan Bahasa yang baik dan benar	2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2	
4	Materi yang terdapat dikomik sesuai mata pelajaran sejarah materi kerajaan tarumanegara	2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2	
5	Design buku komik sudah menarik	2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2	1
6	Buku komik tersebut sudah mencakup semua materi	2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2	1
7	Buku komik mudah dipahami dan dipelajari	2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2 2,2,2,2,2	1,1

Tabel 4.6 menunjukkan tentang respon para peserta didik akan media komik yang mereka pakai dalam proses pembelajaran berlangsung. Adapun respon yang mereka tunjukkan menuai hasil positif.

5. Hasil Pre-test dan Post-test

Berikut merupakan hasil dari uji coba lapangan pre-test serta post test peserta didik kelas D MINU Bululawang Malang di kelas eksperimen.

Tabel 4.7**Hasil pre-test dan post-test peserta didik kelas IV D MINU Bululawang Malang**

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Abdurrahman	60	75
2	Afifi	60	95
3	Ahmad Syaifudin Arif	60	70
4	Ajeng Annisa Rahmania Khoir	65	80
5	Alfi Chilmiyatun Nafisah	70	95
6	Alief Luthfillah Habibi	50	85
7	Alviano Ardanz Abdillah	65	90
8	Angger Dwi Wibowo	70	95
9	Fathimatuz Zahro Siswanto	80	95
10	Haydar Akmal Maulana	70	95
11	Hikaru Nesar Galaksi	60	90
12	Inayatul Kamilah	55	95
13	M. Abdurrochman Chamid	70	85
14	Maria Ulfa Anggraini	65	90
15	Mayaza Az Zahra Choirunnisa	50	85
16	Moch. Haidar Haris	60	85
17	Mohammad Febry Alfiano	50	95
18	Muhammad Aluns Syawqi Maulidi	65	85
19	Muhammad Rafi Ibrahim	60	95
20	Muhammad Saif Maulana	70	95
21	Muhammad Zahid Akbar	75	90
22	Muhammad Zakqi Raviv Maulana	60	90
23	Putri Khalimatus Sa'diyah	65	95
24	Putri Kholish	80	95
25	Raisya Aprilia Putri	75	95
26	Sabilillah Kamil Al Anfal	70	95
27	Zafira Zeki Sulistyani	75	95
Rata-rata		65	90

Hasil yang diperoleh ketika pretest menunjukkan rata-rata nilai 65, lalu untuk hasil posttest yang menggunakan media buku komik menunjukkan kenaikan nilai, yang sebelumnya nilai dengan rata-rata 65 menjadi 90.

Sedangkan data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test ditampilkan pada tabel berikut berdasarkan hasil ujian yang dilakukan di Kelas E (Kelas Kontrol):

Tabel 4.8
Hasil pre-test dan post-test peserta didik kelas IV E MINU Bululawang Malang

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Abdurrahman Ahmad	60	70
2	Achmad Linggar Muzaqi	60	70
3	Adilla Arif Pribadi	65	75
4	Ahmad Naba'a Mangkubuwono Budimulyo	60	80
5	Ahmad Zidan Maulidi	50	70
6	Aisyah Rahma Sakinah	70	80
7	Almadina Difa Imanuroh	70	75
8	Amartia Putri Umaroh	65	70
9	bellaFatin Ikfal Agustina	70	75
10	Gladys Adzra Safitri	80	80
11	Intania Aulia	55	60
12	Irene Andrea Rahma Alea	60	60
13	Kayla Najwa Chairunisa	65	70
14	Meila Hayuning Pratiwi	70	70
15	Mochamad Finsha Ubaidillah	60	65
16	Muchammad Abdullah Firdaus	50	60
17	Muhammad Adhwa Jahfal Afanin	50	55
18	Muhammad Akbar Maulana	60	65
19	Muhammad Evan Ramadhan	70	70
20	Muhammad Kafi Usmansyah	60	60
21	Muhammad Rizza Nurul Hakim	60	65
22	Najmia Zakiyatus Salamah	75	80
23	Naura Thalita Zahria Noorsy	65	70
24	Rakha Fawaz Rachmadillah	80	80
25	Riza Muliasari	75	75
26	Umar Kharis Bahanan	75	75
27	Zeke Alvaro Ramadhan Kumoro	70	70
Rata-rata		65	70

Siswa di Kelas D (eksperimen) mencapai hasil belajar yang lebih unggul daripada siswa di Kelas E (kontrol). Hal ini dikarenakan hasil post-test kelas eksperimen dan kontrol berbeda, terutama pada kelas eksperimen, dimana hasil post-test kelas eksperimen menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Akibatnya, media pembelajaran komik ini membantu siswa dalam memotivasi upaya belajar mereka.

Untuk kelas E (kontrol) yang berisi 27 peserta didik juga mengalami kenaikan rata-rata nilai, namun hasil yang ditunjukkan masih berbanding jauh dengan kelas D (eksperimen) selaku kelas yang menggunakan media.

B. Analisis Data

1. Uji Ahli Desain Media Pembelajaran

Profesional desain dan instruktur ditawarkan produk pengembangan dalam bentuk media komik. Tabel berikut memberikan gambaran lengkap tentang hasil validasi instrumen kuesioner.

Tabel 4.9 Analisis data uji ahli desain media pembelajaran buku komik

No	Butir Pernyataan	X	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Desain cover sesuai dengan materi yang disampaikan	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
2	Desain menarik	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
3	Huruf yang dipakai sesuai dengan peserta didik SD/MI kelas IV	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4	Gambar dan tulisan jelas	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5	Gambar yang ada menarik bagi peserta didik	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
6	Tata letak gambar mudah dipahami	4	4	100	Valid	Tidak Revisi

7	Ukuran gambar yang ada sesuai	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
8	Warna pada buku menarik bagi para peserta didik	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
9	Layout yang ada menarik bagi pembaca	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
Jumlah		36	40	90	Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

x = Jumlah jawaban penilaian

x_i = Jumlah jawaban tertinggi

$$\text{presentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{presentase} = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$\text{presentase} = 90\%$$

Hasil evaluasi instruktur media dan desain produk pengembangan media komik disajikan pada Tabel 4.9. Pada poin 3,4,6,7,8,9, spesifikasinya valid. Yang menyatakan cukup valid hanya terdapat pada poin 1, 2, 5, dan 10. Persentase hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa desain media pembelajaran komik ini valid, karena hasil yang dicapai dianggap cukup..

2. Uji Ahli Materi

Dalam bentuk media pembelajaran kartun, produk pengembangan dipresentasikan kepada dosen profesional di bidang IPA, fakultas Tarbiyah, dan keguruan di UIN Maliki Malang. Tabel berikut menjelaskan deskripsi hasil validasi guru IPS yang dilaporkan melalui metode dan instrumen angket:.

Tabel 4.10 Analisis data uji ahli materi media pembelajaran

No	Butir Pernyataan	<i>X</i>	<i>xi</i>	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Materi yang diberikan sesuai dengan pembelajaran yang sedang dikembangkan	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
2	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
3	Media mampu menarik para peserta didik untuk belajar	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4	Media yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5	Penyajian materi yang mudah untuk dimengerti	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
6	Pemilihan kosa kata dalam menjelaskan isi materi	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
7	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan PEUBI	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
8	Kalimat yang mudah untuk dipahami	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
9	Kesesuaian materi dengan perkembangan peserta didik	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
10	Kejelasan cerita dengan gambar ilustrasi gambar	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
11	Keterkaitan cerita dengan gambar ilustrasi	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
12	Penyampaian materi secara sistematis dan runtut	4	4	100	Valid	Tidak Revisi

13	Kelengkapan materi	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
Jumlah		49	52	94,2	Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

x = Jumlah jawaban penilaian

x_i = Jumlah jawaban tertinggi

$$\text{presentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{presentase} = \frac{49}{52} \times 100\%$$

$$\text{presentase} = 94,2\%$$

Hasil belajar materi IPS materi pembuatan media pembelajaran buku komik ditunjukkan pada Tabel 4.10. Berlaku pada poin 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, dan 12 seperti pada gambar. Dikatakan cukup valid untuk butir 7, 11 dan 13, menyiratkan bahwa isi memvalidasi daripada merevisi aspek pengembangan media..

3. Uji Ahli Pembelajaran

Guru IPS kelas IV MINU Bululawang Malang ini mendapatkan produk pengembangan berupa media pembelajaran kartun. Hasil validasi pengajar IPS dilaporkan secara deskriptif dengan teknik angket dan instrumen angket, seperti terlihat pada tabel di bawah ini.:

Tabel 4.11

Analisis data uji hasil pembelajaran media buku komik

No	Butir Pernyataan	X	x _i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
----	------------------	---	----------------	-------	-------------------	------

1	Bagaimana kesesuaian antara standar kompetensi dengan indikator pengembangan media komik ini	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
2	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam pengembangan media komik pengetahuan social	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
3	Apakah materi yang disajikan sesuai media ajar Ilmu Pengetahuan sosial ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih antusias dalam belajar	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4	Bagaimana kesesuaian media komik dengan materi yang ada dimateri IPS	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5	Bagaimana kesesuaian keterangan tambahan yang disajikan dalam pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan sosial ini	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
6	Apakah media ajar ini dapat memberikan pemahaman dan hasil belajar kepada siswa mengenai sejarah di materi IPS	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
7	Apakah kejelasan detail media yang berbentuk media ini sudah sesuai	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
8	Apakah ukuran media ajar ini sudah sesuai dengan ukuran siswa	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
9	Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	4	4	100	Valid	Tidak Revisi

10	Bagaimana kesesuaian antara standar kompetensi dengan indikator pengembangan media komik ini	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
Jumlah		33	40	82,5	Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

X = Jumlah jawaban penilaian

X_i = Jumlah jawaban tertinggi

Presentase = $\frac{\sum skor\ total}{\sum bobot\ tertinggi} \times 100\%$

Presentase = $\frac{33}{40} \times 100\%$

Presentase = 82,5%

Tabel 4.11 menampilkan hasil dari penilaian pendidik bidang ilmu pengetahuan sosial kelas IV MINU Bululawang Malang terhadap produk pengembangan media berupa buku komik. Hasil tabel diatas menyatakan valid dan tidak perlu direvisi. Hal ini dibuktikan dengan jumlah hasil yang diperoleh menunjukan nilai 82,5 sehingga data pada tabel sudah cukup untuk tidak direvisi.

4. Hasil pretest dan posttest

Hasil didasarkan pada temuan tes validasi yang dilakukan oleh spesialis desain, materi, dan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa komik layak dan menyenangkan bagi siswa MINU Bululawang Malang. Tes berikut dapat digunakan untuk menghitung analisis::

a. Rata-rata hitung (*mean*)

Data yang diolah adalah rata-rata dari data pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen. Berikut rumus dan perhitungannya:

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

Tabel 4.13

Hasil nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol

Kelompok	Hasil rata-rata	
	pretest	Posttest
Eksperimen	65	90
Kontrol	65	70

b. Varians

Data yang diolah pada varian ini adalah data hasil pretest kelas eksperimen dan data hasil posttest kelas kontrol. Data tersebut kemudian dimanipulasi dengan aplikasi SPSS menggunakan rumus :

$$\text{Rumus varians : } s^2 = \frac{\sum (xi-x)^2}{(n-1)}$$

Tabel 4.14

Hasil Varians kelas eksperimen dan kelas control

Kelompok	Hasil Rata-rata	
	Pretest	Posttest
Eksperimen	71,154	46,154
Kontrol	72,08	50,926

a. Homogenitas

Pada homogenitas ini data yang diolah ialah dari perhitungan varians. Adapun hasil yang diperoleh menggunakan aplikasi spss sebagai berikut:

Tabel 4.15
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,038	1	52	,846
Based on Median	,055	1	52	,815
Based on Median and with adjusted df	,055	1	45,609	,815
Based on trimmed mean	,071	1	52	,791

Berdasarkan tabel di atas, nilai sig berdasarkan mean adalah $0,846 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa varians data kelas kontrol post-test dan post-test eksperimen adalah sama atau homogen, memenuhi salah satu uji independent sample t-test. syarat (tidak mutlak).

b. Uji T

Data yang diolah merupakan hasil komputasi post-test kelas kontrol dan varians post-test kelas kontrol sebelum dilakukan perhitungan uji-t. Berikut adalah hasil perhitungan SPSS:

Tabel 4.16
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Equal variances assumed	,038	,846	10,450	52	,000	19,815	1,896		16,010	23,620
Equal variances not assumed			10,450	51,875	,000	19,815	1,896		16,010	23,620

Nilai sig dapat ditemukan pada tabel di atas. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara model pembelajaran yang menggunakan media komik dan model tradisional (two-tailed) sebesar 0,000 0,05.

Silakan lihat tabel di bawah untuk informasi lebih lanjut, termasuk rata-rata posttest kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 4.17
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Post_Eksperimen	27	90,00	6,794	1,307
	Post_Control	27	70,19	7,136	1,373

Berdasarkan data Tabel 4.17, nilai rata-rata pretest dan posttest siswa dengan jelas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest di kelas eksperimen adalah 65, dan nilai posttest mencapai 95. Tidak hanya itu, dengan menggunakan data analisis uji homogenitas menunjukkan bahwa kemampuan kelompok kontrol dan eksperimen memiliki nilai sig berdasarkan mean 0,846 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data post-test eksperimen dan post-test kontrol adalah sama atau homogen.. Diperkuat lag dengan t-test atau uji-t yang menggunakan spss yang menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05, serta

nilai group statistik pada post eksperimen menunjukkan nilai mean $90 > 70$ (post Control) yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media tiga dimensi.

C. Revisi Produk

1. Revisi Produk oleh ahli desain media pembelajaran

Ibu Maryam Faizah M.Pd. merupakan ahli media pembelajaran komik dalam penelitian ini. Ia mengkritik dan menyarankan perbaikan pada produk pengembangan media ini di dalamnya. Dia membuat saran berikut sebagai ahli desain::

- a. Menambahkan background untuk gambar yang masih kosong
- b. Menyesuaikan font baik dalam ukuran maupun bentuk font
- c. Menambahkan identitas penulis pada cover

Dengan diberikannya saran serta komentar oleh beliau, maka media pembelajaran buku komik ini dilakukan revisi ulang, agar hasil yang diperoleh benar-benar valid dan dapat digunakan untuk pengujian materi Sebelum dan sesudah revisi, berikut gambar tabel media pembelajarannya..

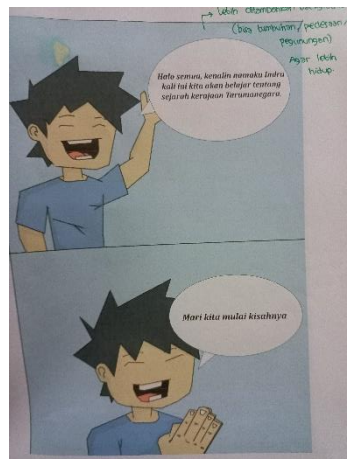
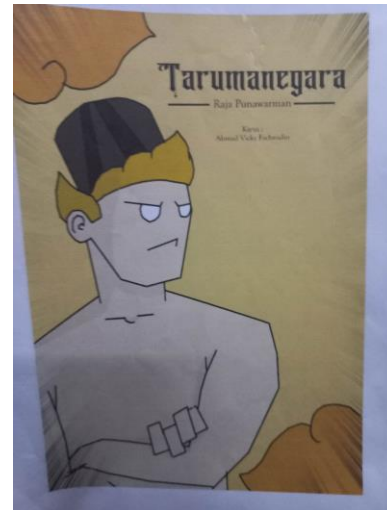
Tabel 4.16

Gambar hasil pemebelajaran buku komik

No	Sebelum	Sesudah
----	---------	---------

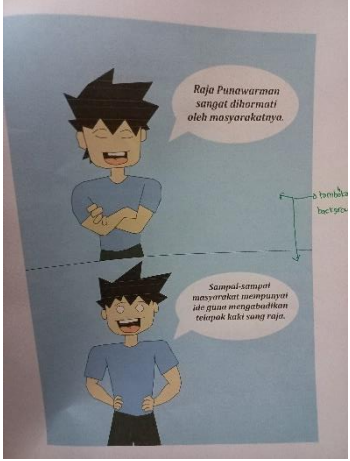


- Perlu di tambahkan nama penulis



- Dikasih background supaya gambar lebih hidup.



	 • Tambahkan background dibelakangnya	
--	--	--

2. Revisi Produk oleh Ahli Materi

Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. selaku ahli materi media pembelajaran buku komik ini. Beliau juga seorang dosen yang memberikan banyak konteks sejarah. Pemeriksaan validasi bahan ini tidak memerlukan banyak perubahan. Karena isi materi media komik sesuai dengan materi pendidikan yang digunakan siswa. Maka dari itu, pendapat beliau tentang media komik yang bermateri tentang sejarah ini dirasa sudah cukup dalam segi materi yang memuat tentang sejarah kerajaan Tarumanegara. Alhasil, media komiknya tidak berubah dan bisa dibilang berhasil.

3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran

Menurut pakar pembelajaran, media pembelajaran komik ini sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran. Karena materi pembelajaran kartun belum pernah digunakan dalam proses belajar mengajar sebelumnya, para siswa sangat bersemangat dalam proses pembelajaran.

Guru langsung yang merupakan salah satu tenaga pendidik di Sekolah MINU Bululawang Malang ini ahli dalam pembelajaran media tersebut. Ia adalah ayah dari Fahrul Rozi Yahya, S.Pd, seorang pendidik yang mengajar di kelas IV MINU Bululawang Malang. Dia tidak mengatakan apa-apa tentang kreasi media para peneliti. Dia hanya mengatakan, "Cukup dalam hal penggunaannya sebagai media pembelajaran Kelas IV." Berdasarkan pernyataannya, media yang peneliti kembangkan adalah valid.

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tiga hal utama yakni: A). kajian produk yang telah direvisi, B) kesimpulan, C) saran.

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran ini dikembangkan di MINU Bululawang Malang dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pengembangan media lewat buku komik, serta menganalisis kepraktisan pengembangan media. Karena pada tersebut belum ada fasilitas yang mendukung perihal mengembangkan produk. Selain itu, di MINU Bululawang ini buku yang digunakan oleh peserta didik dirasa kurang menarik dalam menyampaikan isi materi. Oleh sebab itu, dengan adanya kekurangan itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis buku komik yang mana isi materi tersebut memuat tentang materi sejarah.

Selain itu pada sekolah tersebut para pendidik juga belum menerapkan media pembelajaran buku komik sebagai media pembelajaran, juga hasil belajar yang diperlihatkan sebelum menerapkan media dirasa bagi peneliti masih kurang. Ketekunan guru dalam mengajarkan konten juga dipandang kurang, sehingga sebagian siswa kurang memahami proses pembelajaran. Alhasil, di MINU Bululawang Malang, peneliti membuat media pembelajaran berbasis komik yang berfokus pada materi sejarah dengan tema 5 sub topik, 1 materi pembelajaran hingga 1 materi IPS.

Strategi penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada uji coba Far West Laboratory, menurut Borg dan Gall, dan mencakup sepuluh langkah untuk menerapkan strategi penelitian dan pengembangan.³³ Namun pada pengembangan ini hanya menggunakan beberapa langkah pengembangan sesuai dengan kebutuhan peneliti.

³³Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta: Prenada Media, 2015), hlm. 282.

Untuk profesional desain media pembelajaran, profesional pembelajaran, dan profesional materi, perangkat lunak pengembangan media pembelajaran ini telah mengalami peningkatan yang signifikan. Produk media pembelajaran berbasis komik ini dibuat dengan menggunakan informasi IPS dari 5 subtopik 1 dan 1 untuk mengajar siswa kelas IV tentang sejarah kerajaan.

Dalam media pembelajaran ini bisa dikatakan sebagai buku komik karena sesuai dengan pernyataan bahwa buku komik merupakan serangkaian gambar yang sengaja diurutkan dengan berjarak, yang mempunyai maksud untuk memberikan informasi.³⁴ Berikut merupakan uraian mengenai produk pengembangan media buku komik:

1) Identitas Produk

Bentuk	: Buku komik
Judul	: Sejarah (kerajaan Tarumanegara)
Sasaran	: peserta didik kelas IV MINU Bululawang
Pengarang	: Ahmad Vicky Fachrudin
Ukuran	: 21,5 x 15,7 cm

2) Kajian media

a. Konten Media

Konten atau bisa juga disebut dengan isi pada media pembelajaran buku komik ini, diantaranya cover judul media, petunjuk penggunaan.

3) Kelebihan dan kekurangan

a. Kelebihan media pembelajaran berbasis buku komik

- a) Bisa digunakan tidak hanya di sekolah MINU Bululawang Malang
- b) Dapat mengatasi karakteristik kecerdasan anak dalam belajar
- c) Dapat menarik minat dalam belajar bagi peserta didik
- d) Praktis dan dapat dibawa kemana-mana

³⁴ M.S. Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hlm 6.

- b. Kekurangan media pembelajaran berbasis buku komik
 - a) Hanya berisi konten sejarah IPS pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1.
 - b) Dalam penggunaan dikelas jika tidak berhati-hati media akan mudah rusak.

Ini menghasilkan modifikasi berdasarkan ide dan masukan melalui beberapa uji validasi dan uji lapangan. Hasil ujian kemudian menunjukkan temuan kebermaknaan oleh ahli media yang mendapat nilai 90 persen, ahli materi yang mendapat nilai 94,2 persen, dan ahli pembelajaran yang mendapat nilai 82,5 persen. Temuan skor tes pretest dan posttest antara kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan keuntungan ini. Rata-rata hasil yang diperoleh di kelas control yakni 65 untuk hasil pretest dan 70 untuk hasil posttest, sedangkan untuk rata-rata hasil dari kelas eksperimen yakni 65 untuk hasil pretest dan 90 untuk hasil posttest.

Dapat dikatakan bahwa ketika siswa berhenti menggunakan materi pembelajaran ini, hasil belajar mereka meningkat.

B. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diberikan berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba media pembelajaran berbasis buku komik antara lain:

1. Menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik di MINU Bululawang Malang
2. Perolehan hasil belajar yang bisa dilihat melalui hasil uji pretest serta hasil dari uji posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk hasil yang didapat pada kelas kontrol memperoleh rata-rata 65 untuk uji pretest dan 70 untuk hasil uji posttest. Sedangkan untuk hasil dari kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 65 untuk hasil

pretest dan untuk hasil posttest mendapatkan rata-rata 90. Hal ini menunjukkan bahwasannya posttest yang diperoleh kelas eksperimen mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi ketika menggunakan media pembelajaran buku komik.

C. Saran Pemanfaatan

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis buku komik ini diharapkan mampu memberikan motivasi belajar bagi para peserta didik guna menunjang proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran IPS tema 5 subtema 1 pembelajaran 1. Adapun saran yang berkenaan dengan penelitian pengembangan media ini diantaranya:

1. Diperlukan pengembangan lebih luas agar komik yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media alternative dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Perbanyak media buku komik ini agar para peserta didik lebih mudah dalam mengetahui dan mempelajari sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir, Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputra Press
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GajaGrafindo Persada
- Ambar. (2018). *13 karakteristik media*. Diakses pada 29 januari 2021, dari <https://pakarkomunikasi.com/karakteristik-media-pembelajaran>
- Arikumto, Suharsimi. (2002) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dwi Waluyanto, H. (2005) *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*”, *JURNAL NIRMALA*, Vol. 7, No. 1, 2005, 51.
- Gumelar, M.S. (2002) *Comic Making* Jakarta: Ciputat Pres.
- Hanafy, S. (2014) *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. *Lentera Pendidikan*, Vol. 17 No. 1, 67
- Hasanah, M. (2016) *pengembangan media pembelajaran matematikaberupa comic book untuk meningkatkan hasil belajar tematik materi jarring-jaring bangun ruang pada siswa kelas IV SD BU Bahrul Ulum Malang*”. (Skripsi, UIN Malang, 2016)
- Herjanto, B. (2012) *pengembangan cd interaktif pembelajaran ips materi bencana alam*, *Journal of Education Social Studies*, Vol. 1, No. 1, 2012, 9
- Hasan, Iqbal. (2006) *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta : PT Bumi Aksara
- Jihad al-barqi, S. (2019) *Pengembangan media komik pembelajaran sejarah untuk hasil belajar siswa kelas IV SDN Sawojajar 3 Malang*. (Skripsi, UIN Malang, 2019)
- Kalsum Nasution, M. (2017) *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*, *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, Vol 11 No. 1, 2017, 1

Mahnun, N. (2012) *Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)*, Jurnal Pendidikan islam. Vol. 37, No. 1, 2012, 28

Nugraheni, N. (2017) *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA, Vol. 7, No. 2, 2017, 115

Nur Wahyuningsih, A. (2012) “*Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R*”, Jurnal of Innovative Science Education Vol 1, 20.

Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sudjono, Ana. (2005) *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo

Sugiono, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Sugiyono, (2010) *Statistik untuk Pendidikan*, Bandung: Alfabeta

Sugoyono, (2009) *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta

Undang-Undang RI No. 20

Lampiran

Lampiran 1 : Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533
Website: www.fitk.uin-malang.ac.id E-mail: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 288/Un.03.1/TL.00.1/08/2021 27 Agustus 2021
Lampiran : -
Hal : Validasi untuk memvalidasi produk skripsi

Kepada
Yth. Bapak / Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ahmad Vicky Fachrudin
NIM : 17140095
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI
KOMIK PADA MATERI SEJARAH DI MINU BULULAWANG
MALANG
Validasi : untuk memvalidasi produk skripsi
Dosen Pembimbing : Dr.H.Langgeng Budianto, M.Pd

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi



a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Mohammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
2. Arsip.

Lampiran 2 : Surat Validator Ahli Desain



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533
Website: www.fitk.uin-malang.ac.id E-mail: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 292/Un.03.1/TL.00.1/10/2021 06 Oktober 2021
Lampiran : -
Hal : Validasi untuk memvalidasi produk skripsi

Kepada
Yth. Bapak / Ibu Maryam Faizah, M.Pd
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ahmad Vicky Fachrudin
NIM : 17140095
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI
Judul Skripsi KOMIK PADA MATERI SEJARAH DI MINU BULULAWANG
MALANG
Validasi : untuk memvalidasi produk skripsi
Dosen
Pembimbing : Dr.H.Langgeng Budianto, M.Pd

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan
W. R. M. Dekan Bidang Akademik,

Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
2. Arsip.

Lampiran 3 : Dokumentasi









Lampiran 4 : lembar validasi ahli materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Biodata

Nama : Vannisa Aviana Melinda, M. Pd

NIP : 19910919201802012143

Instansi : FITK-UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Penuntun pengisian Angket

- Sebelum mengisi instrument atau angket ini, diharapkan bapak/ibu untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dulu.
- Angket atau intrumen ini berisikan kolom pernyataan dan kolom jawaban.
- Berilah tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan bapak/ibu.
- Adapun keterangan serta kriteria penilaian sebagai berikut:

No.	Keterangan	Nilai
1	Sangat kurang	1
2	Kurang	2
3	Cukup	3
4	Sangat setuju	4

C. Pernyataan

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang dianggap sesuai

No	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi yang diberikan sesuai dengan pembelajaran yang sedang dikembangkan				√
2	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti				√
3	Media mampu menarik para peserta didik untuk belajar				√
4	Media yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman				√

5	Kelengkapan materi			√	
6	Penyajian materi yang mudah untuk dimengerti				√
7	Penilihan kosa kata dalam menjelaskan isi materi				√
8	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan PEUBI			√	
9	Kalimat yang mudah untuk dipahami				√
10	Kesesuaian materi dengan perkembangan peserta didik				√
11	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar				√
12	Keterkaitan cerita dengan gambar ilustrasi			√	
13	Penyampaian materi secara sistematis dan runtut				√

D. Kritik dan saran

Tulislah komentar secara menyeluruh tentang media pembelajaran buku komik mata pelajaran IPS



Malang, 14 Febuari 2022



Vannisa Aviana Melinda, M. Pd

Lembar 5 : Lembar Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESIGN

A. Biodata

Nama : Maryam Faizah .

NIP : 19901225 201903 2 019

Instansi : UIN Maliki

B. Penutunjuk pengisian Angket

- Sebelum mengisi instrument atau angket ini, diharapkan bapak/ibu untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dulu.
- Angket atau intrumen ini berisikan kolom pernyataan dan kolom jawaban.
- Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan bapak/ibu.
- Adapun keterangan serta kriteria penilaian sebagai berikut:

No.	Keterangan	Nilai
1	Sangat jelas	4
2	Cukup	3
3	Kurang	2
4	Sangat kurang	1

C. Pernyataan

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom jawaban yang dianggap sesuai

No	Keterangan	Skor			
		4	3	2	1
1	Desain cover sesuai dengan materi yang disampaikan		✓		
2	Desain menarik		✓		
3	Huruf yang dipakai sesuai dengan peserta didik SD/MI kelas IV	✓			
4	Gambar dan tulisan jelas	✓			

5	Gambar yang ada menarik bagi peserta didik		✓		
6	Tata letak gambar mudah dipahami	✓			
7	Ukuran gambar yang ada sesuai	✓			
8	Warna pada buku menarik bagi para peserta	✓			
9	Layout yang ada menarik bagi pembaca	✓			
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓		

D. Kritik dan saran

Tulislah komentar secara menyeluruh tentang media pembelajaran buku komik mata pelajaran IPS

Lampiran 6 : soal pretest kelas IV D

Angket penelitian

A. Biodata

Nama : m. haider haris

No. Absen : 15

Kelas : IV

B. Penuntun pengisian Angket

- Sebelum mengisi instrument atau angket ini, diharapkan bapak/ibu untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dulu.
- Angket atau intrumen ini berisikan kolom pernyataan dan kolom jawaban.
- Berilah tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan bapak/ibu.

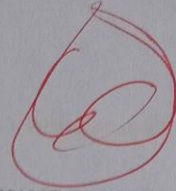
C. Pernyataan

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang dianggap sesuai

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Buku komik tersebut mudah dalam memberi informasi	√	
2	Cerita yang disajikan menarik bagi anda	√	
3	Buku komik tersebut menggunakan Bahasa yang baik dan benar	√	
4	Materi yang terdapat dikomik sesuai mata pelajaran sejarah materi kerajaan tarumanegara	√	
5	Design buku komik sudah menarik	√	
6	Buku komik tersebut sudah mencakup semua materi	√	
7	Buku komik mudah dipahami dan dipelajari	√	√

LATIHAN SOAL

SOAL PRE-TEST



A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D YANG DIANGGAP PALING BENAR!

1. Di abad berapa kerajaan tarumanegara didirikan?
 - ☒ a. 4
 - b. 3
 - c. 6
 - d. 5
2. Pada masa kejayaan kerajaan traumanegara, raja siapa yang memimpin pada saat itu?
 - a. Jayasingawarman
 - b. Hayam wuruk
 - c. Mulawarman
 - ☒ d. Punawarman
3. Puncak kejayaan kerajaan tarumanegara terjadi pada tahun?
 - a. 365 M
 - b. 393 M
 - c. 359 M
 - ☒ d. 395 M
4. Indonesia memiliki banyak kerajaan, salah satunya kerajaan tarumanegara yang terletak di provinsi?
 - a. Jawa Tengah
 - b. Kalimantan
 - ☒ c. Jawa Barat
 - d. Banten
5. Pada awal berdirinya kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh raja yang bernama?
 - a. Hayam Wuruk
 - b. Brawijaya V
 - ☒ c. Jayasingawarman
 - d. Airlangga
6. Perhatikan tabel berikut

No	Peninggalan
1	Prasasti ciareteun
2	Sungai cupu
3	Kebun kopi
4	Ligor
5	Muara Cianten

Diantara peninggalan-peninggalan yang ditinggalkan kerajaan tarumanegara, yang manakah yang bukan peninggalan kerajaan tarumanegara?

- ☒ a. 1
- ☒ b. 3
- c. 4
- d. 2

7. Pada penulisan prasasti kerajaan Tarumanegara, huruf apakah yang digunakan untuk menuliskan prasasti tersebut?
 - a. Huruf Pallapa
 - b. Huruf Pegon
 - ☒ c. Huruf Pallawa
 - d. Huruf Jawa
8. Pada salah satu prasasti yang dibuat, ada satu prasasti yang menggambarkan kaki Yang mulia raja Punawarman yang bernama prasasti?
 - a. Prasasti Kebun Kopi
 - b. Prasasti Tugu
 - c. Prasasti Muara Ciaten
 - ☒ d. Prasasti Ciaruten
9. Kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh 12 raja, manakah yang dibawah ini yang bukan raja dari kerajaan Tarumanegara?
 - a. Indrawarman
 - b. Suryawarman
 - ☒ c. Munawarman
 - d. Kertawarman
10. Masyarakat Tarumanegara mayoritas mempercayai akan dewa-dewa dikehidupan mereka, pernyataan ini menegaskan bahwa masyarakat kerajaan Tarumanegara menganut kepercayaan?
 - a. Animisme
 - ☒ b. Hindu
 - c. Kristen
 - d. Islam

B. JAWABLAH PERTANYAAN DIBAWAH INI DENGAN JAWABAN YANG BENAR

1. Jelaskan bukti yang menyatakan bahwa kerajaan Tarumanegara pernah berdiri! *Prasasti Ciaruten*
2. Pada masa kepemimpinan siapakah kerajaan Tarumanegara memasuki masa kejayaan? Dan di tahun berapa kah masa kejayaan tersebut? *Purnawarman tahun 475*
- ☒ 3. Sebutkan faktor yang menyebabkan kerajaan tarumanegara mengalami masa kejayaan yang sangat cepat
- ☒ 4. Pada kerajaan Tarumanegara, para masyarakat memiliki mata pencaharian yang berupa? *Kebun Kopi*
- ☒ 5. Sebelum raja Punawarman memegang kuasa di kerajaan trauma negara, siapakah raja yang memimpin pada masa awal berdirinya kerajaan Tarumanegara? Serta tahun berapa itu terjadi?

Lampiran 7 : Soal Post test Kelas IV D

Nama : Rn. Hardar Boris
Kelas : V
No. Absen : 16

SOAL

LATIHAN SOAL

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D YANG DIANGGAP PALING BENAR!

1. Di abad berapa kerajaan tarumanegara didirikan?
☒ a. 4
☐ b. 3
☐ c. 6
☐ d. 5
2. Pada masa kejayaan kerajaan traumanegara, raja siapa yang memimpin pada saat itu?
☐ a. Jayasingawarman
☐ b. Hayam wuruk
☐ c. Mulawarman
☒ d. Punawarman
3. Puncak kejayaan kerajaan tarumanegara terjadi pada tahun?
☐ a. 365 M
☐ b. 393 M
☒ c. 359 M
☐ d. 395 M
4. Indonesia memiliki banyak kerajaan, salah satunya kerajaan tarumanegara yang terletak di provinsi?
☐ a. Jawa Tengah
☐ b. Kalimantan
☒ c. Jawa Barat
☐ d. Banten
5. Pada awal berdirinya kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh raja yang bernama?
☐ a. Hayam Wuruk
☐ b. Brawijaya V
☒ c. Jayasingawarman
☐ d. Airlangga
6. Perhatikan tabel berikut

No	Peninggalan
1	Prasasti ciareteun
2	Sungai cupu
3	Kebun kopi
4	Ligor
5	Muara Cianten

Diantara peninggalan-peninggalan yang ditinggalkan kerajaan tarumanegara, yang manakah yang bukan peninggalan kerajaan tarumanegara?

- a. 1
 - b. 3
 - c. 4
 - ☒ d. 2
7. Pada penulisan prasasti kerajaan Tarumanegara, huruf apakah yang digunakan untuk menuliskan prasasti tersebut?
- a. Huruf Pallapa
 - b. Huruf Pegon
 - ☒ c. Huruf Pallawa
 - d. Huruf Jawa
8. Pada salah satu prasasti yang dibuat, ada satu prasasti yang menggambarkan kaki Yang mulia raja Punawarman yang bernama prasasti?
- a. Prasasti Kebun Kopi
 - b. Prasasti Tugu
 - c. Prasasti Muara Ciaten
 - ☒ d. Prasasti Ciaruten
9. Kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh 12 raja, manakah yang dibawah ini yang bukan raja dari kerajaan Tarumanegara?
- a. Indrawarman
 - b. Suryawarman
 - ☒ c. Munawarman
 - d. Kertawarman
10. Masyarakat Tarumanegara mayoritas mempercayai akan dewa-dewa dikehidupan mereka, pernyataan ini menegaskan bahwa masyarakat kerajaan Tarumanegara menganut kepercayaan?
- a. Animisme
 - ☒ b. Hindu
 - c. Kristen
 - d. Islam

B. JAWABLAH PERTANYAAN DIBAWAH INI DENGAN JAWABAN YANG BENAR

1. Jelaskan bukti yang menyatakan bahwa kerajaan Tarumanegara pernah berdiri! *Prasasti Ciaruten tulisan huruf Pallawa*
2. Pada masa kepemimpinan siapakah kerajaan Tarumanegara memasuki masa kejayaan? Dan di tahun berapa kah masa kejayaan tersebut?
3. Sebutkan faktor yang menyebabkan kerajaan tarumanegara mengalami masa kejayaan yang sangat cepat
- ☒ 4. Pada kerajaan Tarumanegara, para masyarakat memiliki mata pencaharian yang berupa?
5. Sebelum raja Punawarman memegang kuasa di kerajaan trauma negara, siapakah raja yang memimpin pada masa awal berdirinya kerajaan Tarumanegara? Serta tahun berapa itu terjadi?

1 Prasasti Ciaruten, tulisan huruf
 2 raja Purnawarman 397m
 3 Keban Sungai
 4 Perikanan
 5 Raja Singa Warman 358m

Lampiran 8 : Soal Pre Test Kelas IV E

NAMA : Ahmad Zidan Maulidi
KELAS : 4E
NO. ABSEN : 5

50

SOAL PRE-TEST

LATIHAN SOAL

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D YANG DIANGGAP PALING BENAR!

1. Di abad berapa kerajaan tarumanegara didirikan?
a. 4
b. 3
c. 6
d. 5
2. Pada masa kejayaan kerajaan traumanegara, raja siapa yang memimpin pada saat itu?
a. Jayasingawarman
b. Hayam wuruk
c. Mulawarman
d. Punawarman
3. Puncak kejayaan kerajaan tarumanegara terjadi pada tahun?
a. 365 M
b. 393 M
c. 359 M
d. 395 M
4. Indonesia memiliki banyak kerajaan, salah satunya kerajaan tarumanegara yang terletak di provinsi?
a. Jawa Tengah
b. Kalimantan
c. Jawa Barat
d. Banten
5. Pada awal berdirinya kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh raja yang bernama?
a. Hayam Wuruk
b. Brawijaya V
c. Jayasingawarman
d. Airlangga
6. Perhatikan tabel berikut

No	Peninggalan
1	Prasasti ciareteun
2	Sungai cupu
3	Kebun kopi
4	Ligor
5	Muara Cianten

Diantara peninggalan-peninggalan yang ditinggalkan kerajaan tarumanegara, yang manakah yang bukan peninggalan kerajaan tarumanegara?

- a. 1
- b. 3
- c. 4
- ☒ d. 2

Pada penulisan prasasti kerajaan Tarumanegara, huruf apakah yang digunakan untuk menuliskan prasasti tersebut?

- a. Huruf Pallapa
- b. Huruf Pegon
- ☒ c. Huruf Pallawa
- d. Huruf Jawa

Pada salah satu prasasti yang dibuat, ada satu prasasti yang menggambarkan kaki Yang mulia raja Punawarman yang bernama prasasti?

- a. Prasasti Kebun Kopi
- b. Prasasti Tugu
- ☒ c. Prasasti Muara Ciaten
- d. Prasasti Ciaruten

Kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh 12 raja, manakah yang dibawah ini yang bukan raja dari kerajaan Tarumanegara?

- a. Indrawarman
- b. Suryawarman
- ☒ c. Munawarman
- d. Kertawarman

Masyarakat Tarumanegara mayoritas mempercayai akan dewa-dewa dikhidupan mereka, pernyataan ini menegaskan bahwa masyarakat kerajaan Tarumanegara menganut kepercayaan?

- ☒ a. Animisme
- b. Hindu
- c. Kristen
- d. Islam

B. JAWABLAH PERTANYAAN DIBAWAH INI DENGAN JAWABAN YANG BENAR

1. Jelaskan bukti yang menyatakan bahwa kerajaan Tarumanegara pernah berdiri! *Prasasti Ciaruten*
2. Pada masa kepemimpinan siapakah kerajaan Tarumanegara memasuki masa kejayaan? Dan di tahun berapa kah masa kejayaan tersebut? *Pulawarman*
3. Sebutkan faktor yang menyebabkan kerajaan tarumanegara mengalami masa kejayaan yang sangat cepat *Sungai*
4. Pada kerajaan Tarumanegara, para masyarakat memiliki mata pencaharian yang berupa? *dagang*
5. Sebelum raja Punawarman memegang kuasa di kerajaan trauma negara, siapakah raja yang memimpin pada masa awal berdirinya kerajaan Tarumanegara? Serta tahun berapa itu terjadi? *583*

Lampiran 9 : Soal Post Test Kelas IV E

NAMA : Ahmad Zidan Maulidi
KELAS : 4 E
NO. ABSEN : 5

70

SOAL POST-TEST

LATIHAN SOAL

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D YANG DIANGGAP PALING BENAR!

1. Di abad berapa kerajaan tarumanegara didirikan?
☒ a. 4
☐ b. 3
☐ c. 6
☐ d. 5
2. Pada masa kejayaan kerajaan traumanegara, raja siapa yang memimpin pada saat itu?
☐ a. Jayasingawarman
☐ b. Hayam wuruk
☐ c. Mulawarman
☒ d. Punawarman
3. Puncak kejayaan kerajaan tarumanegara terjadi pada tahun?
☐ a. 365 M
☐ b. 393 M
☒ c. 359 M
☐ d. 395 M
4. Indonesia memiliki banyak kerajaan, salah satunya kerajaan tarumanegara yang terletak di provinsi?
☐ a. Jawa Tengah
☐ b. Kalimantan
☒ c. Jawa Barat
☐ d. Banten
5. Pada awal berdirinya kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh raja yang bernama?
☐ a. Hayam Wuruk
☐ b. Brawijaya V
☒ c. Jayasingawarman
☐ d. Airlangga
6. Perhatikan tabel berikut

No	Peninggalan
1	Prasasti ciareteun
2	Sungai cupu
3	Kebun kopi
4	Ligor
5	Muara Cianten

Diantara peninggalan-peninggalan yang ditinggalkan kerajaan tarumanegara, yang manakah yang bukan peninggalan kerajaan tarumanegara?

- a. 1
 - b. 3
 - c. 4
 - ☒ d. 2
7. Pada penulisan prasasti kerajaan Tarumanegara, huruf apakah yang digunakan untuk menuliskan prasasti tersebut?
- a. Huruf Pallapa
 - b. Huruf Pegon
 - ☒ c. Huruf Pallawa
 - d. Huruf Jawa
8. Pada salah satu prasasti yang dibuat, ada satu prasasti yang menggambarkan kaki Yang mulia raja Punawarman yang bernama prasasti?
- a. Prasasti Kebun Kopi
 - b. Prasasti Tugu
 - c. Prasasti Muara Ciaten
 - ☒ d. Prasasti Ciaruten
9. Kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh 12 raja, manakah yang dibawah ini yang bukan raja dari kerajaan Tarumanegara?
- a. Indrawarman
 - b. Suryawarman
 - ☒ c. Munawarman
 - d. Kertawarman
10. Masyarakat Tarumanegara mayoritas mempercayai akan dewa-dewa dikehidupan mereka, pernyataan ini menegaskan bahwa masyarakat kerajaan Tarumanegara menganut kepercayaan?
- a. Animisme
 - ☒ b. Hindu
 - c. Kristen
 - d. Islam

B. JAWABLAH PERTANYAAN DIBAWAH INI DENGAN JAWABAN YANG BENAR

- 1. Jelaskan bukti yang menyatakan bahwa kerajaan Tarumanegara pernah berdiri! *Prasasti Ciaruten*
- ☒ 2. Pada masa kepemimpinan siapakah kerajaan Tarumanegara memasuki masa kejayaan? Dan di tahun berapa kah masa kejayaan tersebut? *Surawarman*
- ☒ 3. Sebutkan faktor yang menyebabkan kerajaan tarumanegara mengalami masa kejayaan yang sangat cepat *Surawarman*
- 4. Pada kerajaan Tarumanegara, para masyarakat memiliki mata pencaharian yang berupa? *Petani*
- 5. Sebelum raja Punawarman memegang kuasa di kerajaan trauma negara, siapakah raja yang memimpin pada masa awal berdirinya kerajaan Tarumanegara? Serta tahun berapa itu terjadi? *Surawarman 358*

Lampiran 10 : Bukti Konsultasi

KONSULTASI SKRIPSI
Konsultasi dan Bimbingan Skripsi

Tanggal	Bab/ Materi Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
2 juni 2022	BAB 4	Beberapa Catatan : 1. Deskripsi hasil	
3 juni 2022	BAB 4	Beberapa Catatan : 1. Kepenulisan 2. Deskripsi hasil	
6 juni 2022	BAB 4	Beberapa Catatan : 1. kepenulisan	
7 juni 2022	BAB 4 BAB 5	Beberapa Catatan : 1. kepenulisan	
8 Februari 2022	BAB 4 BAB 5	Beberapa Catatan : 1. kepenulisan	

Malang, 8 juni 2022

Dosen Pembimbing,



Dr. H. Langgeng Budianto, M.Pd

NIP. 197304152005011004

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ahmad Vicky Fachrudin

Tempat Tanggal Lahir : Gresik, 15 Juli 1999

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2017

Alamat Rumah : Dsn. Wonosari, Desa Banyuurip, Kec. Kedamean, Kab. Gresik

Email : ahmadvicky138@gmail.com

No. Telp : 085536460089

Riwayat Pendidikan : TK Dharmawanita
SDN 1 Banyuurip
SMPN 1 Kedamean
SMA Al-Islam Krian
S-1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang