

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPS
MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SDN
JEMUNDO 1 TAMAN**

Fahmi Syahrul Rozy

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Fahmirozy87@gmail.com

Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
KhusnulKhotimah@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media komik pembelajaran dan mengetahui keefektifan media komik pembelajaran pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V SDN Jemundo 1 Taman.

Dalam pengembangan media komik pembelajaran ini digunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D). Dalam pelaksanaannya model pengembangan R&D ini dilakukan modifikasi agar sesuai dengan keperluan pelaksanaan pengembangan media. Media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Jemundo 1 Taman, sehingga media ini layak digunakan.

Hasil yang diperoleh dari uji T menunjukkan rata-rata uji coba post-test lebih tinggi yaitu 75,16 lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test yaitu 60,64. Selain itu, berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikansi 5% , $db = 31 - 1 = 30$, sehingga diperoleh $t_{tabel} 2,021$. Jadi t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $4,59 > 2,021$. Dengan demikian perbedaan hasil pretest dan posttest tersebut dinyatakan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan Media Komik Pembelajaran mengalami peningkatan.

Kata Kunci : Pengembangan, media komik pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Sosial.

Abstract

The purpose of this study was to determine the feasibility of learning comic media and to find out the effectiveness of learning comic media on the material of the Indonesian independence proclamation to students of class V SDN Jemundo 1 Taman

In the development of learning comic media was used Research and Development (R&D) development model. In the implementation of this R & D development model was modified to suit the needs of the implementation of media development. Media validated by material experts and media experts and has been tested to students of class V SDN Jemundo 1 Taman, So this media is worthy of use.

The results obtained from the T test show the average of the higher post-test trial that is 75.16 higher than the pre-test value is 60.64. In addition, based on testing using a significant level of 5%, $db = 31 - 1 = 30$, so obtained $T_{table} 2.021$. So t_{hitung} is bigger than T_{table} that is $4.59 > 2.021$. Thus the difference of pretest and posttest result is stated significant. So it can be concluded that the results of student learning using Learning Comic Media has increased.

Keywords: development, comic learning media, Social Sciences.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Wikipedia.com)

Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 42 menyatakan setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan (UU Sisdiknas Tahun 2003 No. 20:86).

Ketercapaian kompetensi dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Wina Sanjaya (2012;15) ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana prasarana, dan faktor lingkungan. Kualitas dan kemampuan guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Media juga membantu siswa dalam membentuk sebuah pengalaman belajar. Edgar Dale Wina Sanjaya yang dikenal dengan kerucut pengalamannya atau lebih dikenal dengan *cone of experience* menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka semakin banak pengalaman belajar yang diperoleh siswa.

Penggunaan media pada sekolah dasar merupakan hal yang penting, dalam kegiatan belajar-mengajar disekolah, materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia merupakan salah satu materi yang terdapat dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) untuk siswa SD kelas V yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kompetensi Dasar yang ditetapkan "Menghargai Jasa dan Peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan indonesia". Hal tersebut dapat diartikan tugas guru kelas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah memberikan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, sehingga siswa memiliki pemahaman tentang materi tersebut.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Jemundo 1 Taman, ditemukan beberapa fakta di antaranya kegiatan pembelajaran tentang materi "Proklamasi Kemerdekaan Indonesia" yang diajarkan di kelas V hanya menggunakan sumber belajar berupa buku paket sekolah serta LKS dan papan tulis yang dapat mendukung proses pembelajaran. Sedangkan media yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga mengakibatkan pesan yang akan disampaikan oleh guru menjadi tidak optimal. Hal tersebut juga dapat dilihat dari contoh Instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran yang terlampir pada halaman 67.

Sesuai dengan isi permasalahan pada mata pelajaran maka diperlukan media instruksional untuk memecahkan permasalahan. Sehingga alur pemilihan media menurut Ronald H Anderson (1987 : 34 - 38) sebagai berikut;

1. Diperlukan kemampuan kognitif
2. Tidak diperlukan pelajaran yang melibatkan objek atau benda - benda yang masih asing bagi siswa.
3. Diperlukan pelajaran yang melibatkan keterampilan antar personal.
4. Tidak diperlukan peragaan gerak.
5. Tidak diperlukan peragaan suara

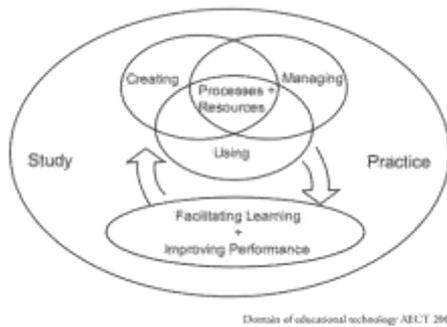
Dari alur pemilihan media tersebut disarankan oleh Ronald H Anderson untuk mempertimbangkan media Golongan II, III, dan X. Melihat permasalahan mata pelajaran yang terjadi disekolah tersebut maka lebih cocok untuk mempertimbangkan media yang ke II yaitu Bahan Cetak.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka diperlukan pengembangan media komik pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis untuk menjelaskan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada mata pelajaran IPS. Yang disajikan secara menarik dalam media pembelajaran. Dan juga dengan adanya media tersebut ada harapan dapat memotivasi dan merangsang kegiatan belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar yang hendak dicapai. Dengan menggunakan media Komik sebagai media pembelajaran, metode mengajar guru akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru yang berdasarkan pada sumber belajar berupa buku paket dan buku LKS.

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan dalam kawasan Teknologi

Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan dengan menciptakan, memanfaatkan, dan memproses pengelolaan teknologi yang sesuai dan sumber belajar. (AECT,2008). Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski & Molenda, 2008). Domain teknologi pendidikan itu dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan
(Januzewski dan Michael Molenda, 2008:5)

Dalam kawasan ini penelitian masuk dalam domain Penciptaan (*creating*). Media komik pembelajaran ini termasuk pada proses penerjemahan spesifikasi desain ke bentuk fisik. Pada Teknologi Pendidikan meningkatkan performance biasanya paling perlu satu pengakuan pada efektifitas, bahwa proses mengarah penaksiran kualitas produk, dan produk membawa prediksi efektifitas pembelajaran.

B. Media Komik Pembelajaran

Komik adalah suatu bentuk media grafis yang mengungkapkan berbagai karakter dan menyajikan suatu cerita bersambung dalam urutan yang dihubungkan dengan gambar berfungsi untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik lebih memusatkan perhatian pada masyarakat. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru dalam hal meningkatkan minat dan motivasi, mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca siswa. Kelebihannya adalah ceritanya ringkas, menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, dibuat lebih hidup dengan pemakaian berbagai warna (Andi Kristanto, 2015) Menurut (Daryanto, 2012:126) Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:69) komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya.

C. Efektifitas Media Komik Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran IPS

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia adalah salah satu materi pokok yang terdapat dalam mata pelajaran IPS. Materi pokok tersebut merupakan salah satu materi yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

yang saat ini masih dipakai oleh siswa SDN Jemundo 1 Taman pada kelas V.

Pada penggunaan gambar secara efektif, Hamalik (1982:84) mengemukakan bahwa penggunaan gambar secara efektif dapat dilakukan apabila gambar disesuaikan dengan kegiatan siswa, baik dalam hal besarnya gambar, detail warna dan latar belakang yang perlu penafsiran, dijadikan untuk pengalaman kreatif, untuk memperkaya fakta dan memperbanyak fakta serta memperbaiki kekurangjelasan.

METODE

A. Model Pengembangan

Dalam mengembangkan media terdapat acuan untuk mempermudah tahapan-tahapan memproduksi media serta untuk mengetahui keefektifitasan media sesuai dengan model pengembangan yang digunakan. Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan media komik adalah model pengembangan *Research and Development* (R & D). Borg and Gall (2003 : 572) mendefinisikan *Research and Development* dalam pendidikan adalah;

“Research and development is a process used develop and validate educational product.”

Dari definisi tersebut dapat dipahami penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Model pengembangan *Research and Development* (R&D) dalam setiap pelaksanaannya lebih terkontrol, dimana dalam pengembangan draft produk harus melalui tahap uji coba awal dan revisi untuk mengetahui kelayakan media

B. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah pihak-pihak yang terkait dalam kegiatan penelitian pengembangan. Adapun subyek uji coba dalam pengembangan media audio pembelajaran negosiasi kelas X ;

a. Ahli RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), merupakan seseorang dosen yang menguasai RPP Kriteria ahli Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Kreteria ahli RPP, sebagai berikut;

1) Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

2) Minimal S-2

b. Ahli Materi, merupakan seseorang dosen yang menguasai materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kreteria ahli materi sebagai berikut;

1) Dosen Jurusan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Negeri Surabaya.

2) Minimal S-2

c. Ahli media, merupakan seseorang dosen yang menguasai media pembelajaran. Kriteria ahli media sebagai berikut ;

- 1) Dosen mata kuliah pengembangan media pembelajaran di Universitas Negeri Surabaya.
- 2) Minimal S-2

d. Peserta didik kelas V SDN Jemundo 1 Taman.

C. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto, 2013:194). Instrumen yang digunakan dalam memperoleh data pengembangan menggunakan instrumen tertutup. Pengujian kelayakan media audio pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, peserta didik dan ahli RPP ini menggunakan angket non test dengan skala Guttman, yaitu 2 kriteria penilaian "ya" (layak) dan "tidak" (tidak layak).

b. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *achievement test*, yaitu tes prestasi untuk mengukur pencapaian pemahaman seseorang setelah mempelajari materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia menggunakan media komik pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari beberapa soal. Berikut kisi-kisi instrument tes yang digunakan pada penelitian ini

D. Teknik Analisis Data

a. Analisis Angket

Skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti adalah skala Guttman. Karena skala dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas, yaitu "ya-tidak", "benar-salah", "pernah-tidak pernah", "positif-negatif" (Sugiyono, 2015:96).

Untuk menghitung data angket siswa, ahli media dan ahli materi, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang sedang di cari persentasinya

N = Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal

b. Validitas dan Reliabilitas

1) Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Instrument dikatakan valid apabila dapat mengukur dan menilai apa yang diinginkan. Perhitungan rumus validitas tes menggunakan rumus korelasi *point biserial* :

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{P}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbis} = koefisien korelasi biserial

Mp = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

Mt = rerata skor total

St = standar deviasi dari skor total

P = proporsi subjek yang menjawab betul

$$P = \frac{\text{banyaknya siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

q= proporsi siswa menjawab salah (q =1-p)

Setelah ditemukan r hitungnya maka dilanjutkan dengan r table, jika r hitung lebih besar dari r table maka soal dinyatakan valid.

2) Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data yang baik (Arikunto, 2013:221). Sehingga instrument yang sudah reliable akan dapat menghasilkan data yang dapat dipercaya. Adapun rumusan untuk menghitung reliabilitas instrumen penelitian menggunakan rumus Spearman Brown (belah dua) ganjil-genap, yaitu :

$$r_{11} = \frac{2X r_{1/2 \ 1/2}}{(1 + r_{1/2 \ 1/2})}$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas Instrumen

$r_{1/2 \ r_{xy}}$ yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrumen.

Setelah ditemukan r hitungnya maka dilanjutkan dengan r tabel, jika r hitung lebih besar dari r tabel, maka soal dinyatakan reliabel.

c. Analisis Hasil Uji Tes

1) Uji normalitas

Uji normalitas data ini dapat disimpulkan untuk mengetahui apakah data penelitian yang digunakan berdistribusi sudah normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan rumus Chi-kuadrat rumusnya adalah:

$$P = \frac{\text{banyaknya siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

Keterangan :

- = nilai Chi-kuadrat
- = frekuensi yang diobservasi
- = frekuensi yang diharapkan

2) Uji homogenitas

Selain pengujian normal tidaknya distribusi data pada sampel, peneliti juga melakukan pengujian terhadap kesamaan pada beberapa bagian sampel, yaitu seragam atau tidaknya variansi sampel-smpel yang diambil dari populai yang sama. Rumusnya sebagai berikut :

$$g^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Taraf signifikannya adalah 5%, uji homogenitas dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila > dari maka memiliki varian yang homogen.

Data tes untuk menilai keefektifan dan melihat kemampuan peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan. Data tes diambil dengan membandingkan antara pre test dan post test untuk mengetahui adanya perbandingan antara siswa sebelum menggunakan media video dengan siswa yang sudah menggunakan media video. Untuk data hasil belajar siswa dari tes, akan di analisis menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 \cdot d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan post test dengan pre test

$\sum d$ = deviasi masing masing subyek

\sum = jumlah deviasi kuadrat

N = subyek pada sampel

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

1. *Research and information collecting* (**Penelitian dan pengumpulan data**)

Penelitian dan pengumpulan data bertujuan sebagai acuan untuk merencanakan sebuah produk pemecah masalah belajar yang ada di sekolah. Pada tahapan ini dilakukan dengan observasi langsung di SDN Jemundo 1 Taman mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui kegiatan wawancara serta pengamatan dilingkungan sekolah untuk memperoleh data.

2. *Planning* (**Perencanaan**)

Persiapan langkah untuk pengembangan selanjutnya adalah dengan membuat *planning* atau perencanaan terhadap media yang akan dikembangkan sesuai dengan informasi dan pengumpulan data sebelumnya

3. *Develop preliminary form of product* (**Pengembangan draf produk**)

Langkah ini meliputi pengembangan desain rancangan media yang akan dikembangkan, Termasuk di dalamnya antara lain pengembangan bahan pembelajaran dan proses pembelajaran.

4. *Preliminary field testing* (**Uji coba awal**)

Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan pertimbangan logis dari para ahli baik saran maupun kritik, setelah itu dilakukan kegiatan penyempurnaan produk berdasarkan masukan dari para ahli. Dalam uji coba awal ini meliputi uji coba terhadap perangkat pembelajaran dan media pembejaran (produk media).

a. **Review ahli RPP**

Dalam pengembangan media ini tidak hanya sebuah media yang dihasilkan, namun juga perangkat pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian di sekolah dalam proses mengetahui tingkat kelayakan media komik. Untuk ahli RPP pengembang memilih ahli RPP yang berasal dari dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, yaitu Bapak Dr. Fajar Arianto S.Pd, M.Pd

Berdasarkan dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa setiap aspek yang dilakukan oleh ahli RPP mendapatkan hasil prosentase 100%. Nilai menunjukkan hasil dari perhitungan setiap seluruh aspek termasuk kedalam kategori baik sekali. Nilai ini menunjukkan bahwa RPP yang akan diaplikasikan pada pembelajaran sangat baik.

b. Review ahli Materi

Materi yang disajikan harus sesuai dengan sasaran dan kebutuhan siswa. Sehingga pengembang memilih ahli Materi yang berasal dari dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar(PGSD), yaitu Bapak Hendrik Pandu Paksi, M.Pd sebagai ahli materi.

Berdasarkan dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa setiap aspek yang dilakukan oleh ahli Materi mendapatkan hasil prosentase 75%. Nilai menunjukkan hasil dari perhitungan setiap seluruh aspek termasuk kedalam kategori baik. Nilai ini menunjukkan bahwa media Komik Pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori Baik.

c. Review ahli Media

Tahap validasi media merupakan penilaian oleh ahli media terhadap media komik yang telah dikembangkan. Kegiatan validasi media merupakan salah satu bentuk dari penyempurnaan media komik. Berikut merupakan hasil penilaian oleh ahli media 1 yaitu Dra. Sulistiowati, M.Pd. selaku dosen di jurusan Kurikulum dan teknolog pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dan Ahli media 2 yaitu Utari Dewi S.sn, M.Pd selaku dosen di jurusan Kurikulum dan teknolog pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Berdasarkan dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa setiap aspek yang dilakukan oleh ahli Media 1 mendapatkan hasil prosentase 100%. Nilai menunjukkan hasil dari perhitungan setiap seluruh aspek termasuk kedalam kategori baik sekali. Nilai ini menunjukkan bahwa media Komik Pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori Baik Sekali.

5. Main product revision (Revisi hasil uji coba)

Revisi ini merupakan langkah yang berupa perbaikan terhadap perangkat pembelajaran dan media yang telah dikembangkan. Perbaikan ini dilakukan untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran dan media dengan kritik atau saran penilaian dari tiga ahli yakni ahli RPP, ahli materi, dan ahli media pembelajaran.

a. Review ahli RPP

Berdasarkan perhitungan dari hasil reviewer ahli RPP yang terdapat pada lampiran maka didapatkan presentase sebesar 100%, termasuk dalam katagori “**baik sekali**”. Sehingga perangkat

pembelajaran ini layak digunakan untuk kegiatan penelitian disekolah dalam mengetahui tingkat kelayakan media komik pembelajaran. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil review dari ahli RPP bahwa “RPP Layak digunakan dalam pembelajaran, tanpa revisi”

b. Review ahli Materi

Setelah dilakukannya validasi dari ahli materi, yaitu Hendrik Pandu Paksi, M.Pd, didapatkan presentase sebesar 75%, namun ada komentar di kolom saran yang diberikan oleh Hendrik Pandu Paksi.

c. Review ahli media pembelajaran

Setelah dilakukan validasi dari 2 ahli media, yaitu Dra. Sulistiowati, M.Pd. sebagai ahli materi I dan dilanjutkan dengan yaitu Utari Dewi S.sn, M.Pd. sebagai ahli materi II, didapatkan presentase sebesar 100%, namun ada komentar di kolom saran yang diberikan oleh Dra. Sulistiowati, M.Pd.

6. Main field testing (Uji coba lapangan atau uji coba lapangan skala kecil)

a. Uji coba perorangan

Berdasarkan dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa setiap butir soal yang dilakukan oleh siswa dalam uji coba perorangan mendapatkan hasil prosentase 87,5%. Nilai menunjukkan hasil dari perhitungan setiap seluruh butir soal termasuk kedalam kategori baik sekali. Nilai ini menunjukkan bahwa media Komik yang dikembangkan termasuk kategori Baik Sekali.

b. Uji coba kelompok kecil

Berdasarkan dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa setiap butir soal yang dilakukan oleh siswa dalam uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil prosentase 93,7%. Nilai menunjukkan hasil dari perhitungan setiap seluruh butir soal termasuk kedalam kategori baik sekali. Nilai ini menunjukkan bahwa media Komik yang dikembangkan termasuk kategori Baik Sekali.

7. Operational product revision

(Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan skala kecil)

Setelah dilaksanakan uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil, maka diperoleh presentase sebesar 93,7% dan termasuk kriteria “**Baik Sekali**”. Hasil yang didapat tersebut dapat dilihat bahwa pengembangan media yang dikembangkan sudah layak digunakan. Sehingga tidak perlu dilakukan revisi dan dapat dilanjutkan pada uji coba pemakaian dalam hal ini uji coba kelompok besar.

8. Operational field testing (Uji coba pelaksanaan lapangan) atau uji pemakaian.

Berdasarkan dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa setiap butir soal yang dilakukan oleh siswa dalam uji coba kelompok besar mendapatkan hasil prosentase 92,7%. Nilai menunjukkan hasil dari perhitungan setiap seluruh butir soal termasuk kedalam kategori baik sekali. Nilai ini menunjukkan bahwa media Komik yang dikembangkan termasuk kategori Baik Sekali.

9. Final product revision (Penyempurnaan produk akhir)

Berdasarkan pada uji coba pemakaian dapat diperoleh data presentase sebanyak 92,7 % dan termasuk kriteria “**Baik Sekali**”. Hasil yang di dapat tersebut dapat dilihat bahwa pengembangan media yang dikembangkan sudah layak digunakan. Sehingga tidak perlu dilakukan revisi dan dapat dilanjutkan pada pemakaian dalam penelitian media, dimana untuk mengetahui tingkat ke efektivitas media ini dapat diketahui ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

10. Desimination and Implementasi (Desiminasi dan Implementasi)

Produksi massal merupakan kegiatan tahap terakhir atau langkah ke 10 pada pengembangan R&D akan tetapi pada pengembangan ini tidak sampai pada tahap produksi massal dikarenakan keterbatasan dari berbagai faktor diantaranya dari keterbatasan biaya, waktu dan juga lingkungan masalah sekolah yang berbeda, maka produksi media ini hanya terbatas pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V SDN Jemundo 1 Taman.

B. Analisis Data

1. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

No. Soal	R Hitung	R Tabel	Status
1	0,486	0,396	Valid
2	0,580	0,396	Valid
3	0,519	0,396	Valid
4	0,179	0,396	Tidak Valid
5	0,469	0,396	Valid
6	0,397	0,396	Valid
7	0,197	0,396	Tidak Valid
8	0,398	0,396	Valid
9	0,612	0,396	Valid
10	0,573	0,396	Valid

b. Reliabilitas

Setelah melalui perhitungan diperoleh harga $r_{hitung} = 0,75187$. kemudian harga r_{11} yang diperoleh dikonsultasikan harga r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% yaitu $N=26$ maka $r_{tabel} = 0.388$. maka dapat menunjukkan bahwa $r_{hitung} = 0,75187 > 0.388$ maka soal dikatakan reliabel dengan kategori reliabilitas tinggi

2. Analisa hasil tes

Pre-tes dan post-tes ini digunakan untuk mengetahui keefektifan produk media audio pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data hasil tes diperoleh dengan membandingkan hasil pretest dan posttest peserta didik.

Berdasarkan dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata uji coba post-test lebih tinggi yaitu 75,16 lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test yaitu 60,64. Selain itu, berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% , $db= 31-1=30$, sehingga diperoleh $t_{tabel} 2,021$. Jadi t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $4,59 > 2,021$. Dengan demikian perbedaan hasil pretest dan posttest tersebut dinyatakan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan Media Komik Pembelajaran mengalami peningkatan

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan :

1. Telah dihasilkan media komik pembelajaran mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V SDN Jemundo 1 Taman dengan prosedur model pengembangan R & D

2. Hasil analisis data pada ujicoba media komik pembelajaran pada siswa kelas V SDN Jemundo 1 Taman menunjukkan bahwa media yang dikembangkan baik dengan rincian sebagai berikut :

A. Hasil analisis data oleh ahli RPP I diperoleh hasil presentase 100%, pada ahli materi diperoleh presentase 75%, pada ahli media I presentase 100% dan ahli media II juga diperoleh presentase 87,5%. Pada uji coba perorangan diperoleh hasil presentase 87,5%, uji coba kelompok kecil diperoleh data presentase dengan 93,7%, uji kelompok besar diperoleh dengan 92,7%. Dengan hasil analisis data seperti yang telah dipaparkan, bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat baik sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SDN Jemundo 1 Taman.

B. Penggunaan media komik pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Jemundo 1 Taman. Berdasarkan dari hasil perhitungan tersebut, bahwa hasil rata-rata uji coba post-test lebih tinggi yaitu 75,16 lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test yaitu 60,64. Selain itu, berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% , $db = 31 - 1 = 30$, sehingga diperoleh t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $4,59 > 2,021$. Dengan demikian perbedaan hasil pretest dan posttest tersebut dinyatakan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan Media Komik Pembelajaran mengalami peningkatan.

Maka, dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran telah membantu memecahkan masalah pembelajaran siswa kelas V di SDN Jemundo 1 Taman dalam materi proklamasi kemerdekaan Indonesia mata pelajaran IPS. Media ini telah membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Jemundo 1 Taman. Sehingga, media dapat dikatakan efektif dan layak digunakan untuk siswa kelas V di SDN Jemundo 1 Taman khususnya dalam materi proklamasi kemerdekaan Indonesia mata pelajaran IPS.

SARAN

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian lapangan yang hasilnya adalah suatu media pembelajaran dalam kelompok yang menghasilkan sebuah produk media cetak yaitu Komik Pembelajaran materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V SDN Jemundo 1 Taman. Oleh karena itu saran berkaitan dengan media komik pembelajaran yang dihasilkan adalah :

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media komik pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan guru memperhatikan hal-hal berikut:

 - a. Perlunya memberikan instruksi kepada siswa pada saat penggunaan media komik pembelajaran, karena tanpa adanya instruksi siswa tidak terarah dalam menggunakan media komik pembelajaran ini
 - b. Pembatasan waktu untuk siswa dalam membaca komik pembelajaran, sehingga tidak ada jam yang terbuang dikarenakan masih ada siswa yang belum selesai membaca.
2. Saran Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan produk ini menghasilkan media komik pembelajaran materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V SDN Jemundo 1 Taman Sidoarjo, apabila digunakan untuk sekolah lain atau pembelajaran lain maka harus di identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, kondisi lingkungan

sekolah, karakteristik siswa, waktu belajar, gaya belajar siswa dan fasilitas sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). 2006. Jakarta. www.bsnp-indonesia.org/id/?page_id=61, diakses pada tanggal 5 Oktober 2017.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Molenda, M., & Januzewsky, A. 2008. *Educational Technology: A Definition With Commentary*. New York:
- Rusijono, & Mustaji. (2008). *Penelitian Teknolohi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Pers.
- Anderson, H Ronald. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief., dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. 1994. *Teknologi Pendidikan: Definisi dan Kawasanya*. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Sadiman, S Arief, dkk. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Undang-undang sisdiknas system pendidikan nasional. 2009. Bandung: Fokusmedia.
- Sanjaya, W. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dick, W., Carey, L., & James, O. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Palo Alto, California: Scott: Foreman and Company.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Kristanto, Andi. 2017. *The Development of Instruction Materials E-learning Based on Blended Learning*. International education Studies Journal 10 (7):10-17
- Kristanto, Andi. 2018. *Developing Media Module Proposed to Editor in editorial divinson*. Journal of Physics. Conference Series 947(1):1-7
- Kristanto, Andi. 2011. *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 11 No.1 April 2011 (12-22): Universitas Negeri Surabaya