

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MODEL HANNAFIN DAN PECK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 4 KAMPUNG BARU TAHUN 2017/2018**

Diolia Boangmanalu<sup>1</sup>, I Nyoman Jampel<sup>2</sup>, Ign. I Wayan Suwatra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: dioboang@gmail.com<sup>1</sup>, jampel@undiksha.ac.id<sup>2</sup>,  
[wayansuwatra@yahoo.co.id](mailto:wayansuwatra@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media komik IPS, (2) mengetahui hasil uji coba pengembangan media komik IPS dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan media komik IPS. Model pengembangan yang digunakan yaitu model Hannafin dan Peck. Kualitas Media komik diukur dengan melakukan uji ahli dan uji coba produk. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) metode angket, (2) wawancara, dan (3) tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis statistik deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian yaitu: (1) Rancang bangun media komik dibuat dalam kerangka komik. kerangka komik ini diwujudkan menjadi komik melalui model pengembangan Hannafin dan Peck. (2) Kualitas media komik berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 98% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 94% dengan kualifikasi sangat baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 91% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 91% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 93% dengan kualifikasi sangat baik. (3) Efektivitas media komik yang dikembangkan diperoleh  $t_{hitung} = 19,29$ , lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 0,677. Dengan demikian, media IPS efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

**Kata Kunci:** Hannafin dan Peck, komik, pengembangan

### **Abstract**

This purpose of this study were to (1) describe the design of IPS comic media, (2) to know the result of IPS comic media development trial, and (3) to know the effectiveness of using IPS comic media. The development model which is used was Hannafin & Peck model. The quality of the comic media was measured by conducting test by the experts and product trials. The method of the data collection used were: (1) questionnaire method, (2) interview, and (3) test. The data analysis techniques used were qualitative descriptive analysis techniques, quantitative descriptive statistical analysis, and inferential statistical analysis. The results of this study were: (1) The design of comic media was made in the comic framework. comic framework was realized to be a comic through the development of Hannafin & Peck model. (2) The quality of comic media based on experts. expertise content was 98% with excellent qualification. Based on the experts' assessment of instructional media, it obtained a percentage of 95% with excellent qualifications. Based on the assessment of the design of learning, obtained a percentage of 94% with very good qualifications. The percentage obtained from individual test results was 91% with very good qualification. The percentage which obtained from individual test results was 91% with very

good qualification. Small group test results obtained 91% with excellent qualifications. try out test results obtained 93% with excellent qualifications. (3) The effectiveness of comic media which is developed, it obtained  $t_{ob} = 19,29$ , bigger than  $t_{cv}$  which was 0.677. Therefore, IPS media was effective to improve the students' IPS learning outcomes.

Keywords : development, comik, Hannafin and Peck

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan harus mengikuti perkembangan IPTEK yang semakin hari semakin inovatif dan kreatif. Agar mampu menyediakan *output* yang berkualitas dan tidak kalah saing dengan *output* siswa yang sudah maju satu langkah dalam mempraktikkan IPTEK di era yang sudah canggih ini, maka guru harus memikirkan inovatif dan media apa yang cocok untuk setiap pembelajaran yang diajarkan.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta tuntutan peningkatan mutu pembelajaran semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Perkembangan IPTEK juga mendorong penciptaan media pembelajaran yang kreatif. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, tugas yang di emban oleh guru atau pengajar adalah mampu menciptakan secara inovatif dan kreatif media untuk membantu berlangsungnya proses belajar mengajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

“Teknologi Pendidikan sebagai produk maksudnya teknologi melibatkan penggunaan alat (bahan untuk membangun dan mengoperasikan sistem secara fisik) berbasis pada pengetahuan yang sistematis tentang cara merancang suatu alat pembelajaran” (Luppici dalam Mahadewi 2014:9). Mahadewi (2014:9) mengatakan bahwa, “Tidak merujuk pada alat (barang) semata,

teknologi dapat pula dipandang sebagai strategi dan metode pembelajaran”.

Teknologi Pendidikan haruslah membantu guru dalam pembuatan produk, yang mendukung materi pada setiap mata pelajaran. Karena guru masih banyak kebingungan dalam penyesuaian dan memilih media apa yang cocok untuk digunakan. Belum banyaknya pengalaman tentang media, hanya sekedar tahu beberapa contoh Media Presentasi (PPT), Video, Youtube, Gambar, dan Media dari botol barang bekas. Maka media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa komik sejarah Peristiwa Proklamasi kemerdekaan Indonesia. Media komik dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan, yaitu: 1) anak-anak pada umumnya suka membaca komik, 2) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, 3) penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun siswa, 4) komik bisa dibaca kapan saja dan dimana saja.

Salah satu mata pelajaran yang disajikan disekolah dasar adalah pendidikan IPS tema 7. Sebagaimana tercantum dalam pasal 37 undang-undang No 20 tahun 2003 yaitu : “Pendidikan Dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik dan untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat

manusia serta mempersiapkan peserta didik mengikuti pendidikan menengah". Dari dasar pemikiran tersebut sangat nyata bahwa IPS sangat besar perannya dalam membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam dunia pendidikan, IPS mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, pembentukan sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

*"A medium, conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude"* (Gerlach dan Ely dalam Sanjaya 2008: 204). Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, *slide*, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar.

Pembelajaran IPS dengan materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia disekolah senantiasa memiliki persepsi yang kurang baik ketertarikan siswa terhadap pelajaran tersebut selalu dianggap rendah dan bahkan dianggap sebagai salah satu pembelajaran yang membosankan. Masalah ini yang perlu di tuntaskan karena kita ketahui pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap penting dalam dunia pendidikan. Sejarah dijadikan mata pelajaran yang sangat diperlukan sebagai dasar pembentukan rasa Nasionalisme (Nasionalism), kesadaran sejarah (*historical consciousness*) dan kecakapan akademik (*academic skill*) bagi para

peserta didik. Pembelajaran sejarah ditujukan untuk membentuk karakter bangsa yang cinta tanah air dan memiliki semangat berbangsa.

Indonesia sendiri sebenarnya memiliki banyak kisah sejarah yang diturunkan turun-temurun dari generasi ke generasi, yang merupakan identitas bangsa, namun sayangnya kisah-kisah sejarah mulai tergerus oleh era modernisasi dan terkesan kuno. Padahal kisah sejarah sebenarnya memiliki potensi untuk dikembangkan sehingga membentuk karakter, cerita pada sejarahlah yang harusnya layak untuk disampaikan ke generasi penerus karena dalam cerita sejarah tersebut menggambarkan perjuangan suatu bangsa, dan menjadikan cerita sejarah merupakan identitas bangsa, karena itu untuk menarik perhatian generasi penerus terhadap cerita sejarah maka media komik yang merupakan media populer yang berkembang saat ini merupakan pilihan yang tepat. Komposisi antara gambar dan teks menjadikan komik mudah dimengerti dan menarik bagi generasi penerus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru, Gede Sudarmawan, pada tanggal 13 November 2017 menyatakan bahwa media komik tidak pernah dipergunakan sebagai alat media pembelajaran dikelas, karena kurangnya alat dan dana untuk mempersiapkan suatu media yang untuk satu materi pada mata pelajaran. Terutama pada pembelajaran Sejarah, guru kualahan dalam mencarikan media hanya ada foto pahlawan saja yang bisa dipertunjukkan padahal materi sejarah sangatlah susah di cerna oleh siswa karena menceritakan atau Flashback ke masa lampau saat penjahatan maupun materi lain yang

menyangkut tentang masa lalu. Maka Bapak Gede Sudarmawan selaku wali kelas V menyatakan bahwa media komik sangatlah bagus untuk di kembangkan. Selama ini belum ada media yang mendukung untuk setiap materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia jadi siswa sulit untuk membayangkan bagaimana peristiwa tersebut kalau di buku hanya materi saja tidak didukung oleh gambar. Buku pelajaran sekarang juga sebagian besar berupa buku teks yang lebih didominasi dengan informasi berupa uraian tertulis, karena itu siswa juga malas untuk membaca apalagi materi sejarah yang hanya berisi uraian tidak didukung dengan gambar. Media komik ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran sejarah yang sering diketahui sebagai pembelajaran yang sangat membosankan maka dari latar belakang masalah tersebut perlu dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Komik IPS dengan Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017/2018".

Sejalan dengan paparan di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media Komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Negeri 4 Kampung Baru?, (2) Bagaimanakah kualitas hasil pengembangan media Komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Negeri 4 Kampung Baru?, (3) Bagaimanakah efektifitas pengembangan media Komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Negeri 4 Kampung Baru?

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan media Komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Negeri 4 Kampung Baru. (2) Untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan media Komik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Negeri 4 Kampung Baru. (3) Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media Komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media komik IPS yaitu model Hannafin dan Peck. Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan yang dipilih. Menurut Tegeh, dkk (2014:1)

"Model Hannafin dan Peck terdiri atas tahap, tahap pertama model ini adalah tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi. Model desain Hannafin dan Peck adalah model yang sederhana, namun elegan. Ketiga tahap terhubung kegiatan " evaluasi dan revisi ". Model ini berfokus pada pemecahan kendala kualitas dan kompleksitas pengembangan".

Penelitian ini menggunakan empat metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, kuesioner dan tes. Adapun penjabaran dari masing-masing metode adalah sebagai berikut. Metode angket/kuesioner

digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain dan ahli materi, siswa saat uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan. Metode observasi dan

N = banyak subjek  
 (Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

(Tegeh & Kirna, 2010:101)

wawancara digunakan mengumpulkan data mengenai masalah-masalah pembelajaran yang terjadi di lapangan. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar yaitu tes objektif atau pilihan ganda. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektivitas produk hasil belajar siswa. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t).

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\Sigma$  = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas). Rumus untuk menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Liliefors. Adapun rumusnya sebagai berikut.

Menurut Koyan (2012: 109) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik liliefors yaitu sebagai berikut.

- (a) Urutkan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi setiap data.
- (b) Tentukan nilai z dari setiap data.
- (c) Tentukan besar peluang untuk setiap nilai z berdasarkan tabel z dan diberi nama F(z).
- (d) Hitung frekuensi kumulatif relatif dari setiap nilai z yang disebut dengan

- (e)  $S(z) \rightarrow$  Hitung proporsinya, kalau  $n = 20$ , maka setiap frekuensi kumulatif dibagi dengan  $n$ . Gunakan nilai  $L_0$  yang terbesar.
- (f) Tentukan nilai  $L_0 = |F(z) - S(z)|$ , hitung selisihnya, kemudian bandingkan dengan nilai  $L_t$  dari tabel Lilifors.

Jika  $L_0 < L_t$ , maka  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok data terpisah dari satu sampel. Untuk menguji homogenitas varians data sampel digunakan uji Fisher (F) dengan rumus sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian tolak  $H_0$  jika  $F_{hit} \geq F_{tabel(n_1-1, n_2-1)}$ , yang berarti sampel tidak homogen sedangkan tolak  $H_1$  jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel(n_1-1, n_2-1)}$  yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n_1 - 1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n_2 - 1$

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji-t. Dasar penggunaan teknik uji-t ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan

media komik terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji-t berkorelasi adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:34)

**Keterangan:**

- $\bar{X}_1$  = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)
- $\bar{X}_2$  = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)
- $S_1$  = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)
- $S_2$  = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)
- $S_1^2$  = varians sampel 1
- $S_2^2$  = varians sampel 2
- R = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media komik.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada hasil dan pembahasan akan dibahas lima hal pokok, yaitu (1) Rancang bangun media komik (2) Hasil uji coba pengembangan media komik IPS, (3) Revisi pengembangan produk, (4) Uji prasyarat analisis data dan (5) Uji hipotesis.

Penilaian kebutuhan dilakukan sebagai tahapan awal dalam mengembangkan media komik. Tahap penilaian kebutuhan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS yaitu Gede Agus Sudarmawan. Berdasarkan wawancara diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran adalah materi

pembelajaran disampaikan dengan cara menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan tugas-tugas. Permasalahan yang dijumpai menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya Kelas V antara lain, Pertama, sumber materi hanya menggunakan buku paket, Kedua, pada saat proses pembelajaran siswa hanya datang, duduk, dengar, catat, dan menghafal mata pelajaran yang sudah diajarkan dan pembelajaran masih didominasi oleh pendidik saja. Ketiga, penerapan siklus belajar EEK (eksplorasi, elaborasi, konfirmasi) seperti yang diharapkan oleh standar proses belum dilaksanakan dengan baik. Melalui media komik IPS berbasis dapat menambah sumber belajar bagi siswa serta siswa mampu belajar secara mandiri.

Setelah dilakukan penelitian awal dan pengumpulan informasi, tahap selanjutnya adalah tahap desain yang meliputi: 1) Pastikan sudah memiliki *software photoshop* di laptop untuk memudahkan pendesainan dan menggambar tokoh-tokoh juga gambar yang terkait dengan materi yang sudah ditentukan, 2) Menetapkan desain tampilan, meliputi rancangan tampilan sampul, jenis huruf, ukuran huruf, spasi dan pewarnaan dalam komik, pada pembuatan rincian media yang akan dikembangkan didasari dengan teori-teori desain pesan pembelajaran, 3) Pada tampilan komik IPS ini didasari pada teori yang dikemukakan oleh (Sudarma, dkk, 2015) tentang kesesuaian penggunaan warna, dimana teori warna yang baik untuk perpaduan *background* dengan teks adalah jika warna *background* gelap maka tulisan berwarna terang, begitupun sebaliknya dan 3) Komik ini menggunakan jenis huruf *comic sans*

*MS*, gambar di *download* dan dikembangkan pada *software photoshop*. Sumber ataupun acuan komik adalah buku guru, RPP.

Tahap berikutnya yakni pengembangan komik IPS dari wujud desain dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya. Pada tahap ini akan menghasilkan produk. Implementasi difokuskan untuk mengimplementasikan media yang dibuat setelah melalui proses penilaian kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi, dalam hal ini dimaksudkan untuk menerapkan efisiensi dan efektivitas produk yang telah dibuat di lapangan.

Dalam proses implementasi melibatkan seluruh komponen yang menjadi fokus tujuan dari pembuatan produk media komik IPS ini. Setelah pembuatan media komik selesai, akan di evaluasi dengan melaksanakan uji.

Pada tahap akhir penilaian dilakukan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat melalui uji ahli produk. Uji validasi produk bertujuan untuk menguji tingkat keajegan produk yang sudah dibuat, sedangkan uji efektivitas bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas dalam produk yang dibuat. Uji ahli produk ini terdiri dari ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Evaluasi untuk siswa meliputi pemberian *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media. Pada Tahap evaluasi ini akan melalui tahap-tahap evaluasi para ahli perorangan, ahli kelompok kecil dan ahli lapangan.

Uji coba hasil pengembangan produk. Dalam hal ini akan dipaparkan enam hal pokok, yaitu Uji Ahli Isi Mata Pelajaran, Uji Ahli Desain Pembelajaran, Uji Ahli media, Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan uji coba Lapangan. Keenam data

tersebut akan disajikan secara berturut-turut sesuai dengan hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan uji coba. Uji ahli isi mata pelajaran. Produk media komik dinilai oleh seorang ahli isi sekaligus sebagai guru mata pelajaran IPS di SD Negeri 4 Kampung Baru atas nama Gede Agus Sudarmawan. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli isi mata pelajaran ini adalah angket/kuesioner. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuesioner. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 98% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga dari segi isi/substansi materi yang disajikan dalam media komik ini tidak perlu direvisi.

Uji ahli desain pembelajaran. Produk media komik ini diujikan kepada seorang ahli desain pembelajaran atas nama Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi persentase tingkat pencapaiannya sebesar 95% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga dari segi desain pembelajaran dalam media komik ini tidak perlu direvisi.

Uji ahli media komik. Media komik diujikan kepada seorang ahli media atas nama Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 94% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga dari segi media komik tidak perlu direvisi.

Uji Coba Perorangan. Sebagai subjek dari uji coba perorangan ini

adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Kampung Baru berjumlah 3 (tiga) orang. Siswa tersebut menggunakan media komik di kelas V SD Negeri 3 Kampung Baru dengan jumlah siswa 25 orang.

Sebelum menguji efektivitas produk, terlebih dahulu dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran butir tes. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan melalui validasi ahli isi, serta uji coba kepada siswa kelas VI sebanyak 41 orang.

Setelah dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran butir tes, selanjutnya dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

Uji normalitas merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji efektivitas. Pada uji normalitas, digunakan uji Liliefors. Uji ini dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians. Menurut Koyan (2012:40) "salah satu persyaratan yang harus dipenuhi dalam menggunakan uji-t adalah varians dalam kelompok harus homogen." Untuk itu dilakukan uji Fisher (F). Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan uji efektivitas.

Pada hasil uji efektivitas, rata-rata nilai *pretest* 55,76 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 86,63. Kemudian dilakukan perhitungan dengan uji-t sampel berkorelasi dan diperoleh harga  $t_{hitung} = 19,29$  dan  $t_{tabel} = 0,677$  untuk  $db = 90$  dari taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan kriteria pengujian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan



(5%) hasil belajar siswa sebelum menggunakan media komik IPS dan sesudah menggunakan media komik IPS berbasis pada siswa kelas V tahun pelajaran 2017/2018 di SD Negeri 4 Kampung Baru. Oleh karena itu, dapat diinterpretasikan bahwa dengan menggunakan media komik IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media cetak komik tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi pada mata pelajaran IPS kelas V yang layak dipakai sesuai dengan kebutuhan dan mengikuti aturan yang ada serta mampu memberikan daya tarik agar siswa mampu menyerap isi materi pembelajaran lebih maksimal.

Berdasarkan hasil analisis data, tingkat pencapaian media komik ini adalah sebagai berikut.

1. Kualitas media ditinjau dari review ahli yaitu: a) ahli isi materi pelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 98%; b) kualitas media ditinjau dari aspek media pembelajaran termasuk kriteria sangat baik dengan persentase 95%; c) kualitas media ditinjau dari aspek desain pembelajaran 94%.
2. Pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan semuanya dengan kriteria sangat baik dengan rincian persentase uji coba perorangan 91%, uji coba kelompok kecil 91%, dan uji coba lapangan 93%.

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media komik ini yaitu (1) Kepada Siswa: Siswa disarankan agar dapat memanfaatkan media komik secara optimal. Media komik tidak hanya dapat dimanfaatkan di sekolah saja, namun dapat dimanfaatkan di mana saja dan kapan saja pada saat siswa ingin belajar. Dengan pemanfaatan media komik IPS secara maksimal, maka diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat lebih optimal. (2) Kepada Guru: Disarankan kepada guru agar menjadikan pembelajaran lebih efektif dan inovatif dengan menggunakan media, salah satunya adalah media komik guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. (3) Kepada Peneliti Lain Kepada peneliti lain disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi melakukan penelitian sejenis yang bersifat pengembangan lebih lanjut dan lebih luas.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

- 1) Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
- 2) Dr. I Made Tegeh, M.Pd., sebagai Pembantu Dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
- 3) Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada

- penulis untuk menyusun skripsi ini.
- 4) Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
  - 5) Drs. Ign. I Wayan Suwatra, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
  - 6) Wayan Arjana, M.Pd., selaku Kepala SD Negeri 4 Kampung Baru yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
  - 7) I Wayan Kantun Toni, M.Pd., selaku Kepala SD Negeri 3 Kampung Baru yang telah memberikan izin untuk melakukan uji kelompok perorangan dan kelompok kecil.
  - 8) Siswa-siswi Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru yang telah dengan tekun berpartisipasi dan mengikuti secara langsung penelitian ini.
  - 9) Semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini Penulis mengucapkan terima kasih.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Agung, A.A. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Malang: Aditya Media Publishing.
- Arsad. Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Candiasa, I Made. 2011. Statistika Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS. Singaraja: Undiksha Pers.
- Edi & Sumiati. 2007. Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- Koyan, I Wayan. 2012. Statistik Pendidikan: Teknik Analisis data Kuantitatif. Singaraja: Undiksha Press.
- Lesmana. Eka & Dkk. 2015. Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Ma. Bandung. Jurnal Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Vol. 2, No 1: 112
- Mahadewi. Putrini. 2014. Problematika Teknologi Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sanjaya. Wina. 2008. Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Supriyanta, E.Y. 2015." Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V Sd Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo" Skripsi (tidak Pernah di terbitkan). Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.