

**LAPORAN TAHUNAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SOSIOLOGI UNTUK
MENINGKATKAN KETUNTASAN BELAJAR SOSIOLOGI SMA**

Tahun ke 1 dari Rencana 2 Tahun

Oleh:

**Grendi Hendrastomo, MA NIDN. 0017018201
Aran Handoko, M.Sn NIDN. 0002027803
Poerwanti Hadi Pratiwi, M.Si NIDN. 0013068302**

**Dibiayai oleh DIPA Universitas Negeri Yogyakarta
Dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka
Pelaksanaan Program Penelitian Hibah Bersaing Tahun Anggaran 2013
Nomor: 532a/BOPTN/UN34.21/2013 Tanggal 27 Mei 2013**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2013**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Kegiatan : Pengembangan Media Komik Sosiologi untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Sosiologi SMA

Peneliti / Pelaksana

Nama Lengkap : GRENDI HENDRASTOMO M.A.
NIDN : 0017018201
Jabatan Fungsional :
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Nomor HP : 08121556574
Surel (e-mail) : ghendrastomo@yahoo.com

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : ARAN HANDOKO
NIDN : 0002027803
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Anggota Peneliti (2)

Nama Lengkap : POERWANTI HADI PRATIWI S.Pd., M.Si.
NIDN : 0013068302
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Institusi Mitra (jika ada)

Nama Institusi Mitra :
Alamat :
Penanggung Jawab :

Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun

Biaya Tahun Berjalan : Rp. 40.000.000,00

Biaya Keseluruhan : Rp. 111.800.000,00

Mengetahui
Dekan FIS UNY



(Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M.Ag.)
NIP/NIK 196203211989031001

Yogyakarta, 27 - 11 - 2013,
Ketua Peneliti,

(GRENDI HENDRASTOMO M.A.)
NIP/NIK198201172006041002

Menyetujui,
Ketua LPPM UNY



(Prof. Dr. Anik Gufron)
NIP/NIK 196211111988031001

PRAKATA

Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA), pada umumnya dirasa membosankan dan disepelekan oleh sebagian besar siswa. Ada anggapan bahwa sosiologi mudah dipelajari dan tidak menarik karena hanya berisi teori-teori. Materi pembelajaran sosiologi terutama berkenaan dengan kehidupan sosial siswa ketika berada di lingkungan masyarakat. Berbagai kasus yang berkaitan dengan lingkungan sosial, misalnya penurunan pemahaman akan nilai dan norma, melunturnya jiwa sosial masyarakat, menjadi problem klasik yang bisa diminimalisir ketika pembelajaran ilmu sosial khususnya sosiologi diajarkan dengan menyenangkan.

Untuk mengatasi hal tersebut dan sekaligus untuk memodernisasi serta memperbaharui kegiatan belajar mengajar maka perlu ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah komik. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan penggunaan komik sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, partisipasi, respon, dan minat siswa; khususnya dalam pembelajaran sosiologi.

Berangkat dari pemikiran di atas, penelitian tentang pengembangan media komik sosiologi ini dilakukan untuk menjawab masalah dan tantangan pembelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini sekaligus dimaksudkan untuk melakukan terobosan dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik oleh guru maupun siswa. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama mengkonstruksi dan mengembangkan materi pembelajaran melalui media komik, dimana komik sosiologi merupakan jembatan teoritis dengan realitas sosial.

Tidak lupa pada kesempatan ini, Kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat – Dikti Kemdikbud, melalui LPPMP UNY yang telah memfasilitasi Kami untuk mengembangkan model komik sosiologi dan mendanainya dalam bentuk penelitian Hibah Bersaing.

Kami juga menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada penelitian ini. Atas dasar itu semua, maka Kami menerima segala bentuk saran, kritik, dan masukan dari berbagai pihak guna perbaikan penelitian ini ke depan. Akhirnya Kami berharap, semoga luaran yang dihasilkan dari penelitian Hibah Bersaing ini bermanfaat bagi para guru, siswa, dan praktisi di bidang pendidikan.

Yogyakarta, November 2013
Tim Peneliti

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SOSIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KETUNTASAN BELAJAR SOSIOLOGI SMA

Oleh:

Grendi Hendrastomo, Aran Handoko, Poerwanti Hadi Pratiwi

RINGKASAN

Komik merupakan media pembelajaran alternatif yang interaktif dan membuat penikmatnya untuk menyelami realitas yang dituangkan dalam cerita bergambar. Media pembelajaran ini dirasa dekat dengan dunia remaja dan mendorong remaja untuk mengembangkan sosiologi sehingga menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sosiologi materi nilai dan norma sosial dengan menggunakan media komik, mengetahui hasil belajar sosiologi dengan media komik dan mengetahui efektifitas penggunaan media komik dalam pembelajaran sosiologi di SMA.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dimana pada tahap awal dikembangkan media komik dan selanjutnya akan diterapkan pada pembelajaran sosiologi SMA. Penelitian ini dilaksanakan di SMA di Yogyakarta dan Jawa tengah. Lokasi waktu penelitian direncanakan selama dua tahun. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* yang dikembangkan Borg dan Gall dengan beberapa modifikasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi sesuai dengan langkah-langkah kegiatan dalam penelitian. Untuk mendukung pengumpulan data, digunakan juga *Focus Group Discussion (FGD)* dan buku catatan/ *logbook*.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu: 1) Tahap pengumpulan data awal terkait proses pembelajaran sosiologi di SMA. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya kemandegan (stagnan) dalam proses pembelajaran sosiologi di tingkat SMA. Beberapa materi dirasa sulit untuk dipahami dan memiliki pemahaman ganda yang menyulitkan baik guru maupun siswa. Informasi lain menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Proses selanjutnya adalah mengadakan *Focus Group Discussion (FGD)*, dengan hasil: a) kompetensi yang dianggap sulit untuk kemudian dibuat komik, b) pokok bahasan Nilai dan Norma ditetapkan sebagai materi yang akan dibuat, c) komik dibuat pertama yang dekat dengan realita kehidupan siswa sehari-hari. 2) Tahap pembuatan *storyboard*. Berisi gambaran secara umum isi dari komik yang akan dibuat. Dalam *storyboard* dimunculkan ilustrasi, latar belakang gambar, naskah cerita, dan situasi yang diinginkan. Hasil dari *storyboard* memunculkan tiga cerita yang berkenaan dengan topik yang telah dipilih. 3) Tahap pembuatan sketsa. Proses ini meliputi dua tahapan, yaitu: a) pembuatan sketsa kasar, dan b) review sketsa (ahli komik). 4) Tahap pembuatan gambar. Proses ini dilakukan dengan menebalkan gambar yang sudah jadi agar terlihat lebih jelas dan menambahkan detail yang kurang. 5) Tahap pemberian warna (pewarnaan). Meliputi dua tahapan yang harus dilakukan, yaitu digitalisasi dan pewarnaan. 6) Tahap pencetakan komik menjadi bentuk buku. 7) tahap review komik dari ahli materi dan ahli komik. 8) Tahap uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa.

Kata kunci: Komik, Sosiologi, Media

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PRAKATA	iii
RINGKASAN	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Proses dan Media Pembelajaran	4
B. Komik	6
C. Evaluasi Efektivitas Pembelajaran	7
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	10
A. Tujuan Penelitian	10
B. Manfaat Penelitian	10
BAB IV METODE PENELITIAN	12
A. Desain Penelitian	12
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	12
C. Alur dan Proses Penelitian	12
D. Teknik Pengumpulan Data	13
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	14
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	14
B. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penelitian	24
C. Jalan Keluar/ Solusi	25
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	26
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	28
A. Kesimpulan	28
B. Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	30

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan kegiatan yang terus menerus dilakukan. Belajar merupakan inti dari proses pembelajaran yang banyak dilakukan di sekolah. Melalui proses pembelajaran, siswa akan mempelajari berbagai macam materi ajar yang akan menambah pengetahuan siswa terhadap subyek pembelajaran yang diajarkan. Proses pembelajaran diartikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas dan prosedur yang saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2004). Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan guru, siswa, materi ajar, lingkungan belajar, sumber belajar, media pembelajaran dan sarana pendukung lainnya. Pembelajaran yang efektif perlu melibatkan semua komponen atau setidaknya dapat dilakukan dengan mengoptimalkan beberapa komponen. Salah satu komponen yang sangat dinamis dan bisa didorong optimalisasinya adalah media pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu disampaikan melalui kata-kata tertentu. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam hal mengkonkretkan bahan yang abstrak. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media (Mediawati, 2011:70).

Proses pembelajaran mengenai ilmu sosial mengalami penurunan motivasi yang dikarenakan ketidakpaduan antar komponen pembelajaran. Salah satu mata ajar yang dikeluhkan karena materinya yang sulit dipahami adalah mata pelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA), pada umumnya dirasa membosankan dan disepelekan oleh sebagian besar siswa. Ada anggapan bahwa sosiologi mudah dipelajari dan tidak menarik karena hanya berisi teori-teori. Materi pembelajaran sosiologi terutama berkenaan dengan kehidupan sosial siswa ketika berada di lingkungan masyarakat. Berbagai kasus yang berkaitan dengan lingkungan sosial, misalnya penurunan pemahaman akan nilai dan norma, melunturnya jiwa sosial masyarakat, menjadi problem klasik yang bisa diminimalisir ketika pembelajaran ilmu

sosial khususnya sosiologi diajarkan dengan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan mutlak diperlukan agar pemahaman siswa tentang materi mampu ditangkap secara maksimal.

Akibat ketidaktepatan posisi guru dalam mengajar sosiologi menyebabkan nilai siswa menjadi tidak terlalu bagus. Karena terkesan mudah dan sepele maka sosiologi dikesampingkan sehingga nilai siswa cenderung standar. Padahal sosiologi menjadi salah satu mata ujian nasional yang diharapkan selain menghasilkan nilai yang tinggi, materinya juga menjadi pegangan siswa dalam menganalisis permasalahan sosial yang sering muncul di masyarakat. Kondisi ini semakin diperparah dengan metode pengajaran yang masih mengandalkan ceramah, *one-way communication*, tidak tersedianya alternative sumber belajar dan media pembelajaran yang menarik, menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan tidak paham akan apa yang diajarkan. Apabila hal ini terus terjadi maka yang akan terjadi adalah pelajaran menjadi membosankan, siswa mengantuk, kurang perhatian dan materi yang disampaikan guru tidak sampai pada tujuannya.

Untuk mengatasi hal tersebut dan sekaligus untuk memodernisasi serta memperbaharui kegiatan belajar mengajar maka perlu ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah komik. Pilihan media pembelajaran berbasis komik mampu meningkatkan kegiatan pembelajaran ke arah yang lebih baik (Wahyuningsih, 2011; Mediawati, 2011; Novianti & Syaichudin, 2010), dimana ada peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa dalam diskusi, respon dan minat yang positif pada proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik dilakukan dengan pengambilan salah satu topik di dalam kompetensi inti yang harus dicapai siswa SMA. Kompetensi inti yang dipilih merupakan bagian dari observasi mengenai topic pelajaran yang dirasa sulit untuk diterangkan oleh guru dan memiliki beberapa alternative pemahaman yang berbeda. Oleh sebab itu nantinya penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran dan implementasinya dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran sosiologi berbasis komik?

2. Bagaimana implementasi komik pembelajaran dalam proses pembelajaran sosiologi SMA?

Rumusan masalah pertama merupakan pertanyaan penelitian yang diselesaikan pada tahun pertama, sedangkan rumusan masalah yang kedua akan dijawab pada proses penelitian tahun kedua.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Proses dan Media Pembelajaran

Belajar merupakan aspek dari perkembangan yang menunjuk kepada perubahan (modifikasi) perilaku sebagai hasil dari praktik dan pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya (Arsyad, 2003:1). Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Belajar meliputi tidak hanya mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita. Menurut Hamalik (2002:45) belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.

Hilgard dan Bower (Hamalik, 2002) mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek, dan pengalaman. Ada berbagai teori belajar dalam Hamalik (2002: 49) yaitu antara lain:

1. *Simple conditioning* atau teori *contiguity* menekankan bahwa belajar terdiri atas pembangkitan respons dengan stimulus yang pada mulanya bersifat netral atau tidak memadai untuk menimbulkan respon tadi akhirnya mampu menimbulkan respon.
2. *Connectionism*, stimulus-respons atau teori *reinforcement* yang dijelaskan oleh E.L. Thorndike menekankan bahwa belajar terdiri atas pembentukan ikatan atau hubungan-hubungan antara stimulus-respons yang membentuk melalui pengulangan.
3. *Field theory* dirumuskan sebagai reaksi terhadap teori *conditioning* dan *reinforcement* yang dipandang bersifat atomistis. *Field theory* menekankan keseluruhan dari bagian-bagian, bahwa bagian-bagian itu erat sekali berhubungan dan saling bergantung satu sama lain.
4. *Psikologi Fenomenologis* dan *Humanistis*, menaruh perhatian besar terhadap kondisi-kondisi di dalam diri individu, yaitu *psikologikal state* siswa.
5. Definisi S-R (Secara Relatif), ide ini dilandasi oleh konsep hukum sebab akibat yang dipergunakan dalam ilmu pengetahuan alam perilaku mekanistik. Perilaku manusia merupakan akibat pengaruh dari luar tanpa

mengasumsikan adanya faktor dinamis dalam tingkah laku manusia itu. Perilaku manusia merupakan moral ehavior dan keseluruhan perilaku terhadap stimulus.

Proses belajar memerlukan peran serta aktif siswa, sehingga pembelajaran seharusnya lebih berorientasi pada siswa. Solusi dari proses pembelajaran yang hanya berorientasi pada ceramah adalah dengan menggunakan metode presentasi yang menggunakan media audio visual. Media audio visual digunakan karena dengan media ini proses pembelajaran tidak lagi mendengarkan, tetap melihat dan merasakan.

Menurut konsep Einstein (Wenger, 2004) penglihatan (visual) berisi lebih banyak informasi daripada indera kita yang lain. Kita juga memproses banyak informasi melalui pendengaran. Dari berbagai penelitian terbukti bahwa 80% dari area otak kita terlibat dalam respon visual, lebih banyak dari indera lainnya. Dari argumentasi tersebut yang mendasari mengapa media audio visual lebih atraktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Alat pengajaran sebagai media komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat dikelompokkan dalam tiga golongan. Pertama, alat yang merupakan benda sebenarnya yang dapat memberikan pengalaman langsung dan nyata, kedua, alat yang merupakan benda pengganti (tiruan), dan ketiga adalah bahasa baik lisan atau tulisan (Sardiman, 1994).

Media/ sumber belajar memegang peranan yang penting dalam rangka menciptakan suasana belajar. Karena melalui media motivasi belajar akan meningkat. Media belajar memberi rangsangan kepada peserta didik untuk mempelajari hal hal yang baru, mengaktifkan respon belajar karena dapat memberikan umpan balik hasil belajar dengan segera. Melalui media belajar dapat digalakkan latihan-latihan yang tepat. Media belajar akan menimbulkan kegemaran belajar kepada peserta didik.

Media belajar memang memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Dengan media belajar dapat menghemat waktu belajar, memudahkan pemahaman, meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan aktivitas siswa, dan mempertinggi daya ingat siswa (Sardiman, 1994).

Media belajar sangat membantu dan menarik dalam proses belajar mengajar, karena media dapat dipergunakan untuk memperbesar yang kecil dan mengecilkan yang besar, menyederhanakan yang kompleks, mempercepat proses atau memperlambat proses dan sebagainya (Gafur, 1998). Lebih jauh lagi media belajar membuat pendidikan berdaya

kemampuan tinggi, produktif, serempak, merata, aktual dan menarik (Gafur, 1998). Wilbur Schramm, sebagaimana dikutip Gafur (1998), menjelaskan bahwa, idealnya proses komunikasi atau proses pendidikan itu melalui pengalaman langsung. Jika pengalaman langsung tidak dapat dilaksanakan baru kemudian dimediasi, beturut-turut mulai dari tiruan pengalaman (kongkret) sampai penggunaan media berupa lambang digital (abstrak).

Malcom Fleeming (1988) menyebutkan bahwa dalam rangka penyampaian pesan pendidikan atau pesan instruksional media sangat efektif untuk mengendalikan perhatian. Dalam proses belajar mengajar perhatian memegang peranan penting. Padahal perhatian mempunyai sifat sukar terkonsentrasi dalam waktu yang lama. Dengan menggunakan media maka perhatian peserta didik dapat dikendalikan.

Esta, dalam Gafur (1998) menjelaskan bahwa media yang efektif untuk belajar mengajar adalah media yang bersifat interaktif. Peserta didik diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif memberikan respon disaat menggunakan media. Komik menawarkan efektifitas media karena siswa nantinya akan menyenangi membaca komik dan harapannya dapat memberikan respon yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Komik

Komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Scout McCloud (2009: 9) memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik bukan cuma bacaan bagi anak-anak. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Dewasa ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop. Komik adalah juga media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan

sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi.

Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pebelajar (mahasiswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Pesan pembelajaran yang baik memenuhi beberapa syarat. Pertama, pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pebelajar. Pemilihan isi dan gaya penyampaian pesan mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pebelajar. Kedua, isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang pebelajar memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru. Ketiga, pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pebelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pebelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

C. Evaluasi Efektivitas Pembelajaran

Evaluasi program merupakan evaluasi yang menilai aktivitas di bidang pendidikan dengan menyediakan data yang berkelanjutan. Dengan demikian evaluasi program merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan secara cermat untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan atau keberhasilan suatu program dengan cara mengetahui efektivitas masing-masing komponennya, baik terhadap program yang sedang berjalan maupun program yang telah berlalu. Evaluasi program biasanya dilakukan untuk kepentingan pengambilan keputusan dalam rangka menentukan kebijakan selanjutnya. Melalui evaluasi suatu program dapat dilakukan penilaian secara sistematis, rinci dan menggunakan prosedur yang sudah diuji secara cermat. Dengan metode tertentu akan diperoleh data yang handal, dapat dipercaya sehingga penentuan kebijakan akan tepat, dengan catatan data yang digunakan sebagai dasar pertimbangan tersebut adalah data yang tepat, baik dari segi isi, cakupan, format maupun tepat dari segi waktu penyampaian.

Salah satu model evaluasi dikembangkan oleh Kirkpatrick. Model evaluasi yang dikembangkan oleh Kirkpatrick dikenal dengan *Evaluating*

Training Programs: The Four Levels atau Kirkpatrick's evaluation model. Evaluasi terhadap program training mencakup empat level evaluasi, yaitu: *reaction, learning, behavior, dan result.*

1. Evaluasi Reaksi (*Evaluating Reaction*)

Evaluasi terhadap reaksi peserta training berarti mengukur kepuasan peserta (*customer satisfaction*). Program training dianggap efektif apabila proses training dirasa menyenangkan dan memuaskan bagi peserta training sehingga mereka tertarik termotivasi untuk belajar dan berlatih. Dengan kata lain peserta training akan termotivasi apabila proses training berjalan secara memuaskan bagi peserta yang pada akhirnya akan memunculkan reaksi dari peserta yang menyenangkan. Sebaliknya apabila peserta tidak merasa puas terhadap proses training yang diikutinya maka mereka tidak akan termotivasi untuk mengikuti training lebih lanjut. Dengan demikian dapat dimaknai bahwa keberhasilan proses kegiatan training tidak terlepas dari minat, perhatian dan motivasi peserta training dalam mengikuti jalannya kegiatan training. Orang akan belajar lebih baik manakala mereka memberi reaksi positif terhadap lingkungan belajar.

Kepuasan peserta training dapat dikaji dari beberapa aspek, yaitu materi yang diberikan, fasilitas yang tersedia, strategi penyampaian materi yang digunakan oleh instruktur, media pembelajaran yang tersedia, jadwal kegiatan sampai menu dan penyajian konsumsi yang disediakan. Mengukur reaksi dapat dilakukan dengan *reaction sheet* dalam bentuk angket sehingga lebih mudah dan lebih efektif.

2. Evaluasi Belajar (*Evaluating Learning*)

Menurut Kirkpatrick (1988:20) belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan sikap, perbaikan pengetahuan, dan atau kenaikan ketrampilan peserta setelah selesai mengikuti program.

3. Evaluasi Perilaku (*Evaluating Behavior*)

Evaluasi perilaku ini berbeda dengan evaluasi terhadap sikap. Penilaian sikap ada evaluasi level 2 difokuskan pada perubahan sikap yang terjadi pada saat kegiatan training dilakukan sehingga lebih bersifat internal, sedangkan penilaian tingkah laku difokuskan pada perubahan tingkah laku

4. Evaluasi Hasil (*Evaluating Result*)

Evaluasi hasil dalam level ke 4 ini difokuskan pada hasil akhir (*final result*) yang terjadi karena peserta telah mengikuti suatu program. Termasuk dalam kategori hasil akhir dari suatu program *training* di antaranya adalah

kenaikan produksi, peningkatan kualitas, penurunan biaya, penurunan kuantitas terjadinya kecelakaan kerja, penurunan *turnover* dan kenaikan keuntungan. Beberapa program mempunyai tujuan meningkatkan moral kerja maupun membangun *teamwork* yang lebih baik. Dengan kata lain adalah evaluasi terhadap *impact* program. Tidak semua *impact* dari sebuah program dapat diukur dan juga membutuhkan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu evaluasi level 4 ini lebih sulit di bandingkan dengan evaluasi pada level-level sebelumnya. Evaluasi hasil akhir ini dapat dilakukan dengan membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok peserta training, mengukur kinerja sebelum dan setelah mengikuti pelatihan, serta dengan melihat perbandingan antara biaya dan keuntungan antara sebelum dan setelah adanya kegiatan pelatihan, apakah ada peningkatan atau tidak (Kirkpatrick, 1988:61).

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkonstruksi dan mengembangkan materi pembelajaran melalui media komik, dimana media komik ini merupakan jembatan teoritis dengan realitas sosial. Komik sebagai alternatif sumber belajar akan disesuaikan dengan materi pembelajaran di SMA. Media komik akan dicetak dan diimplementasikan di SMA untuk mencari tahu sejauh mana media komik ini mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran sosiologi di SMA. Evaluasi diperlukan sebagai salah satu instrumen untuk mencari kelemahan media komik sekaligus untuk mengoptimalkan dan memperbaiki media komik sehingga menghasilkan luaran media komik yang terstandar yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran sosiologi di tingkat SMA.

B. Manfaat Penelitian

Pengembangan sumber belajar di tingkat SMA menjadi salah satu urgensi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Komik sosiologi mendekatkan materi dengan gaya belajar peserta didik. Pembelajaran yang menarik dan efektif sekaligus menyenangkan diperlukan untuk menghapus stigma negatif bahwasanya pembelajaran ilmu sosial membosankan dan susah dipahami karena berbicara sesuatu yang abstrak. Pembuatan komik sosiologi menjadi penting untuk membuka pemahaman yang lebih holistik tentang materi-materi sosiologi di tingkat SMA.

Komik sosiologi akan menjadi bahan bacaan yang menarik sehingga materi tersampaikan tepat sasaran. Hal ini sekaligus mendukung sasaran utama pembelajaran berkenaan dengan kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa SMA dalam satu mata pelajaran. Komik sosiologi juga bisa menjawab keinginan untuk mensinergikan pembelajaran sehingga pembelajaran sesuai dengan prinsip PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).

Pengembangan komik sosiologi akan sangat bermanfaat untuk semua level pengampu kebijakan hingga penerapannya di tingkat sekolah. Di tingkat pemerintahan, dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,

keberadaan komik sosiologi mendukung program kurikulum yang fungsional. Artinya pembelajaran harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa dalam menganalisis fenomena masyarakat.

Bagi perguruan tinggi terutama dalam hal ini LPTK, sebagai pihak yang bertugas untuk mengorganisasikan seluruh tuntutan perbaikan pembelajaran, maka penelitian ini memiliki nilai guna yang tinggi bagi peningkatan kinerja pembelajaran Bagi sekolah dan guru, komik sosiologi ini memiliki arti penting untuk memaksimalkan peran siswa aktif sehingga kualitas siswa secara keseluruhan meningkat.

Keberhasilan penelitian ini nantinya dengan output berupa produk komik sosiologi apabila tepat, efektif dan bermanfaat dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lain khususnya yang serumpun dengan sosiologi, sekaligus menawarkan alternatif pengembangan media pembelajaran yang lebih tepat sasaran, pasti dibaca karena menyenangkan dan mudah dipahami.

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini membutuhkan beberapa tahapan pelaksanaan dalam rentang waktu 2 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2009: 297). Penelitian ini bersifat longitudinal (*multi years*).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk tahun pertama sesuai dengan tujuan penelitian untuk membuat model/produk komik pembelajaran, maka lokasi penelitian difokuskan di laboratorium pendidikan sosiologi, sedangkan untuk validasi dan focus group discussion diselenggarakan di MGMP Daerah Istimewa Yogyakarta. Alokasi waktu penelitian untuk tahun pertama ini dilakukan selama 6 bulan.

C. Alur dan Proses Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development yang dikembangkan Borg dan Gall (2007:784), diadaptasi dan diadakan sedikit modifikasi dalam tahapannya menjadi seperti berikut:

1. meneliti dan mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pengembangan komik sosiologi,
2. merencanakan prototipe komponen yang akan dikembangkan termasuk mendefinisikan materi yang akan dibuat komik, merumuskan tujuan, menentukan urutan kegiatan dan membuat skala pengukuran (instrumen penelitian),
3. mengembangkan pola gambar awal sebagai prototipe,
4. melakukan validasi model konseptual kepada para ahli atau praktisi.
5. melakukan ujicoba terbatas (tahap I) terhadap model awal,
6. merevisi model awal, berdasarkan hasil ujicoba dan analisis data,
7. melakukan ujicoba secara luas (tahap II),
8. melakukan revisi akhir atau penghalusan model, apabila peneliti dan pihak terkait menilai proses dan produk yang dihasilkan model belum memuaskan, dan

9. membuat laporan penelitian dan melakukan diseminasi kepada berbagai pihak.

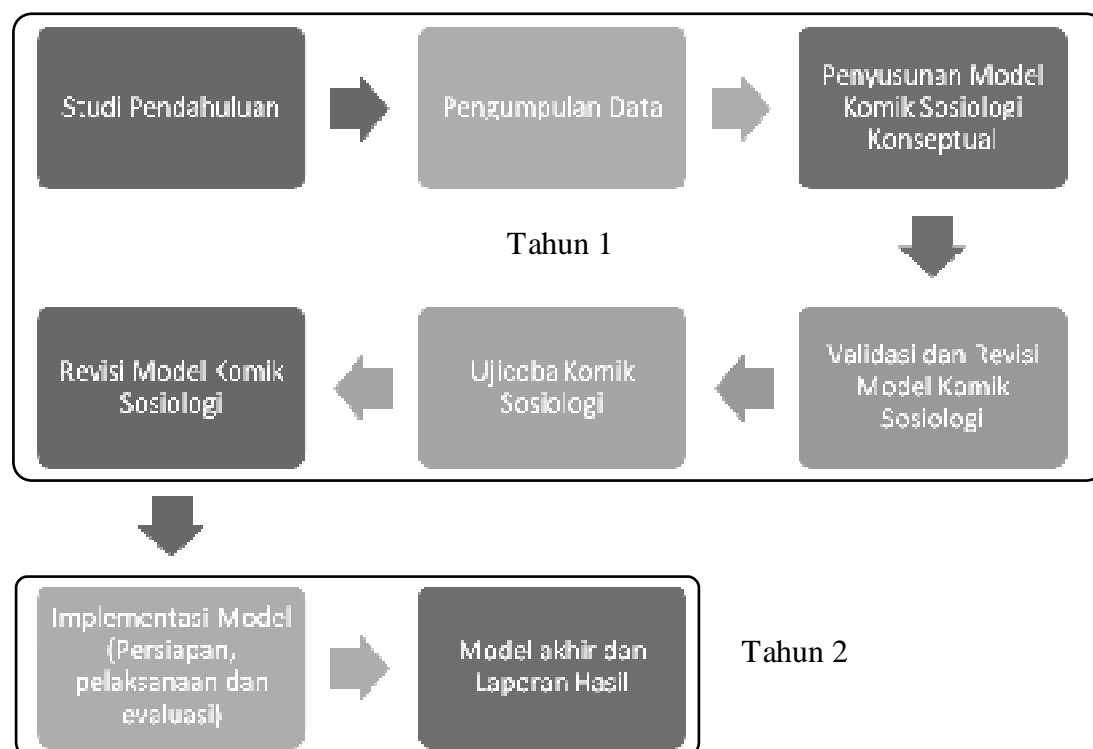


Diagram 1.

Diagram Alur dan Proses Penelitian

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi sesuai dengan langkah-langkah kegiatan dalam penelitian. Untuk mendukung pengumpulan data, digunakan juga *Focus Group Discussion (FGD)* dan buku catatan/ *logbook*. Penyusunan dan pengembangan alat pengumpulan data disesuaikan dengan tahap penelitian yang sedang dilakukan, secara rinci sebagai berikut:

1. Pada saat studi pendahuluan terhadap komik sosiologi yang akan dikembangkan, digunakan observasi dan wawancara.
2. Pada saat *Focus Group Discussion (FGD)* penentuan pokok bahasan yang akan digunakan sebagai materi dalam pengembangan komik, digunakan teknik pencermatan dokumen (kurikulum) dan wawancara.
3. Pada tahapan sosialisasi, digunakan teknik observasi, wawancara, dan angket.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

1. Pengumpulan Data Awal

Penelitian mengenai komik sosiologi ini dilakukan dengan didasarkan atas keluhan dari guru dan siswa yang ditemui dalam penelitian terdahulu terutama yang berkenaan dengan media pembelajaran. Pada awalnya observasi yang dilakukan adalah dengan melihat secara langsung pembelajaran di kelas dan mengumpulkan informasi yang disampaikan guru, siswa dan mahasiswa yang sedang melaksanakan kegiatan KKN/PPL di sekolah. Informasi yang berhasil dikumpulkan menunjukkan adanya kemandegan (stagnan) dalam proses pembelajaran sosiologi di tingkat SMA. Beberapa materi dirasa sulit untuk dipahami dan memiliki pemahaman ganda yang menyulitkan baik guru maupun siswa dalam memahami soal beserta jawabannya. Informasi lain juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang memanfaatkan media yang ada. Selama ini media yang paling banyak digunakan adalah memanfaatkan powerpoint. Media yang digunakan dirasa kurang memihak pada siswa, dikarenakan media yang digunakan tidak ubahnya alat untuk mempresentasikan dan tidak melibatkan siswa sebagai actor utama dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang telah kami lakukan terutama berkenaan dengan kecenderungan siswa untuk merasa senang dan paham ketika mereka diminta untuk membuat alur cerita dalam proses pembelajaran juga menjadi bahan pertimbangan untuk melaksanakan penelitian ini. Siswa merasa senang ketika melihat buku ajar atau media yang dipenuhi dengan gambar. Bagi siswa cerita bergambar lebih mudah dinikmati dan membekas dibandingkan dengan bacaan teks.

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan maka pada tahap awal penelitian ini, peneliti melakukan diskusi terbatas dengan guru, rekan sejawat dan beberapa mitra dari perwakilan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sosiologi dari beberapa kota dan kabupaten di Yogyakarta. Diskusi awal ini perlu dilakukan untuk menjangkau informasi actual mengenai proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Untuk menjaga keakuratan informasi, peneliti juga bertanya ke siswa

mengenai model pembelajaran yang paling nyaman untuk diimplementasikan di dalam kelas.

Dalam proses persiapan ini koordinasi antara peneliti yang dibantu beberapa mahasiswa dilakukan dalam beberapa kali pertemuan. Tahap persiapan ini dilakukan untuk memastikan tahapan penelitian yang akan dilaksanakan mampu dan realistis untuk dilakukan terutama dengan waktu yang sangat terbatas. Koordinasi juga dilakukan dengan beberapa guru dan reviewer ahli yang nantinya akan dilibatkan dalam proses penelitian. Persiapan ini juga meliputi penyediaan perangkat kegiatan dan alat-alat penunjang proses penelitian.

Focus Group Discussion (FGD) yang dilakukan, merupakan diskusi terbatas yang melibatkan peserta dengan kriteria (guru sosiologi SMA) tertentu yang pembahasannya terfokus pada pembelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA). FGD dilakukan dengan maksud untuk memperoleh gambaran mengenai penyelenggaraan pembelajaran sosiologi di sekolah-sekolah dan mengapa pembelajaran sosiologi saat ini kurang optimal, tanpa harus ada kesepakatan antar peserta.

Peneliti sekedar menggali sejauh mana pendapat, persepsi, dan sikap peserta dalam kaitannya dengan pembelajaran sosiologi. Hasil dari FGD akan dimanfaatkan sebagai masukan bagi keseluruhan prosedur yang ditempuh dalam penelitian, mulai dari penyusunan instrumen sampai dengan pengolahan data. Peserta FGD adalah guru-guru mata pelajaran sosiologi di SMA.

Hasil dari *Focus Group Discussion (FGD)* untuk menentukan data awal meliputi:

- a. Kompetensi yang dianggap sulit untuk kemudian dibuat komik.
- b. Pokok bahasan Nilai dan Norma ditetapkan sebagai materi yang akan dibuat
- c. Komik dibuat pertema yang dekat dengan realita kehidupan siswa sehari-hari

2. Pembuatan *Storyboard*

Berdasarkan hasil FGD, kelas yang dipilih adalah kelas X. Alasannya bahwa siswa di kelas X baru saja mengenal mata pelajaran sosiologi secara khusus. Ketika di SMP, materi sosiologi memang

sudah mulai dikenalkan secara umum bersama dengan rumpun ilmu sosial lainnya dalam mata pelajaran IPS Terpadu. Pembelajaran sosiologi di SMA banyak berhubungan dengan pemahaman konsep-konsep dasar. Agar siswa kelas X dapat memahami dengan baik apa yang sebenarnya dipelajari dalam sosiologi, maka sejak di kelas-kelas awal media pembelajaran yang digunakan pun hendaknya bersifat aplikatif agar konsep-konsep tersebut mudah dipahami oleh siswa.

Standar Kompetensi (SK) yang dipilih adalah memahami perilaku keteraturan hidup sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) yang dipilih adalah mendeskripsikan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Alasan pemilihan SK dan KD tersebut karena konsep dasar dari materi nilai dan norma sosial sangat abstrak, sehingga komik sosiologi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dengan baik dan tepat. Pilihan materi ini juga disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang mana materi tentang nilai dan norma ini masuk pada kompetensi inti Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Kompetensi Dasar Menerapkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antar kelompok.

Setelah didapatkan SK dan KD yang menjadi dasar membuat cerita komik sosiologi, maka langkah selanjutnya adalah menentukan alur dan setting cerita komik sosiologi. Agar tujuan awal pembuatan media pembelajaran ini tercapai, maka diputuskan untuk membuat alur cerita dalam beberapa bagian. Tujuannya agar siswa memahami konsep nilai dan norma sosial dalam beberapa situasi atau kondisi yang berbeda. Setting cerita dibuat mirip dengan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh siswa. Tujuannya agar siswa mudah memahami konsep-konsep tersebut karena contoh yang diberikan sangat aplikatif dan dekat dengan kehidupan siswa.

Proses selanjutnya setelah pokok bahasan yang akan dikembangkan dalam komik sosiologi ditentukan adalah koordinasi peneliti untuk pembuatan *storyboard*. Tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah membuat *storyboard* yang berisi gambaran secara umum isi dari komik yang akan dibuat. Dalam *storyboard* dimunculkan ilustrasi, latar belakang gambar, naskah cerita, dan situasi yang diinginkan. Hasil dari *storyboard* memunculkan tiga cerita yang berkenaan dengan topik yang telah dipilih.

Pada proses ini penekanan pada kemudahan pemahaman siswa menjadi ide yang pada mulanya sulit untuk diimplementasikan, akan tetapi pada akhirnya pembuatan *storyboard* dapat berjalan dengan lancar, walaupun mengalami penyempurnaan berulang kali. Pembuatan *storyboard* dapat dilihat pada contoh berikut:

Kompetensi Dasar Kelas X:

3.3 Menganalisis berbagai gejala sosial dengan menggunakan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial di masyarakat

Skenario Umum:

- Menceritakan tentang kehidupan sehari-hari sebuah keluarga dalam beberapa setting
- Cerita tentang kehidupan ini sehari-hari diharapkan dapat membimbing siswa memahami KD (Kompetensi Dasar) yang dituju

BAGIAN 1: FAMILY

1. Diawali dengan sketsa suasana kota besar yang hiruk pikuk dengan aktivitas penduduknya
2. Cerita dimulai dari aktivitas di pagi hari sebuah keluarga yang tinggal di kompleks perumahan. Keluarga itu terdiri dari ayah, ibu, dan 3 orang anak. Si Ayah bekerja di sebuah perusahaan swasta supplier buah dan sayur, sedangkan si Ibu bekerja sebagai Customer Service sebuah perusahaan seluler. Anak no 1 kelas 2 SMA, anak no 2 kelas 3 SMP, dan anak no 3 sekolah di TK
3. Dalam sesi ini, internalisasi nilai dan norma dalam keluarga digambarkan secara tersirat dalam setiap percakapan yang terjadi antar anggota keluarga
4. Pada bagian akhir, terjadi diskusi panjang di antara anggota keluarga karena mereka harus berpindah tempat tinggal ke lingkungan sosial yang baru

<i>Keterangan sketsa</i> : 1 – 5	Ibu: x,y; sarapan sudah siap di ruang makan	Sambil berbicara, si ibu memakaikan seragam z di kamar (3) dan memeriksa kuku tangan z (5)
Suasana kota besar yang terlihat dengan padatnya kendaraan yang berlalu lalang dan banyaknya kompleks perumahan (1)	x: ya bu..., sebentar lagi. Sedang menyiapkan buku z: kata bu guru, hari ini kuku tanganku akan diperiksa. Kukuku sudah bersih ato belum buk? Ibu: coba ibu liat. Sudah bersih kok.. z: buk, kenapa ya bu guru itu selalu tanya sudah potong kuku apa blm?? Sudah bisa makan sendiri ato masih disuapin?? Ibu: supaya sejak kecil adik terbiasa rajin dan mandiri z: mandiri itu apa buk?? Ibu: kalo mengerjakan apa2 ya dikerjakan sendiri. Tidak sebentar2 nyuruh atau manggil ibuk atau bapak z: ooo.....	x tergesa-gesa memasukkan buku ke dalam tas (4)
Tampak aktivitas pagi di sebuah keluarga yang tinggal di kompleks perumahan. Ayah dan Ibu bersiap kerja dan anak-anak bersiap ke sekolah (2)		

Setelah *storyboard* tersebut jadi, proses selanjutnya adalah review *storyboard* dari ahli materi yang terdiri atas guru mata pelajaran sosiologi di SMA dan dosen yang berkompeten.

3. Pembuatan Sketsa

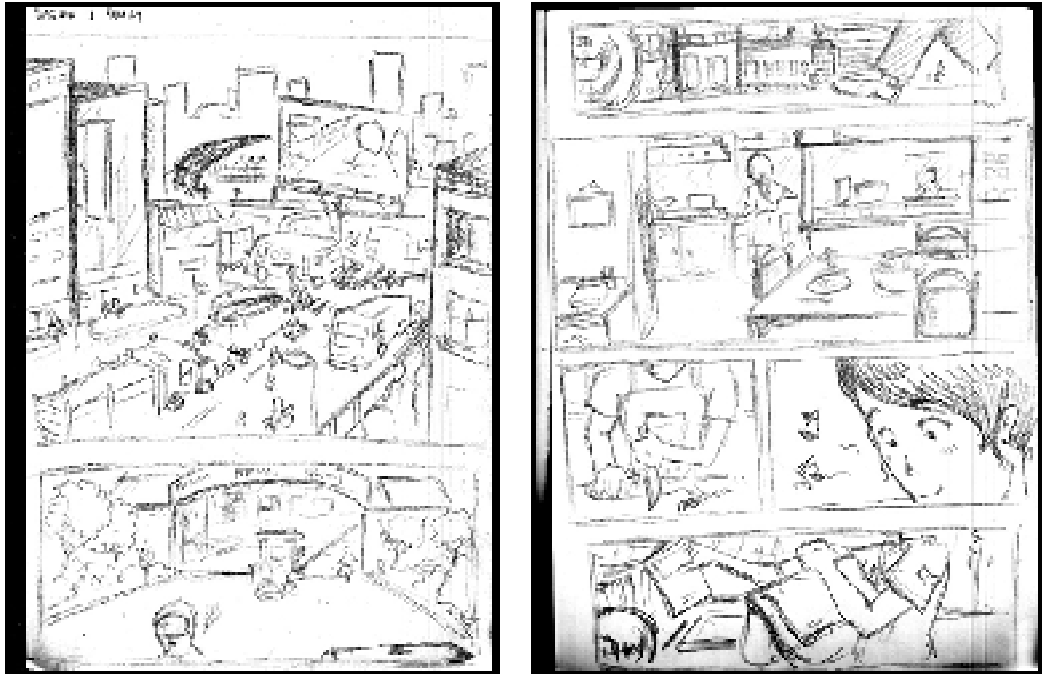
Pada tahapan ini peneliti meminta bantuan mahasiswa untuk membuat sketsa seperti yang sudah dituliskan di dalam *storyboard*. Pada proses ini sketsa yang dibuat didiskusikan Antara pembuat sketsa dengan tim peneliti. Pembuatan sketsa didasarkan pada apa yang sudah dirancang didalam *storyboard*. Pembuatan sketsa, memakan waktu yang lumayan lama dengan proses penyamaan ide antara isi *storyboard* dengan sketsa yang dibuat. Proses ini meliputi dua tahapan, yaitu

- a. Pembuatan sketsa kasar
- b. Review sketsa (ahli komik)

Selama proses berjalan, ternyata perlu dilakukan perbaikan sketsa komik. Dalam sketsa komik terlihat bahwa tampilan dan tokoh yang dibuat perlu penyempurnaan dan perubahan. Misalnya, latar belakang keluarga kecil dengan anak kecil dirasa tidak tepat sebagai

bahan cerita remaja, sehingga perlu diganti dengan tokoh yang seusia dengan sasaran.

Berikut disajikan contoh sketsa kasar yang telah dibuat



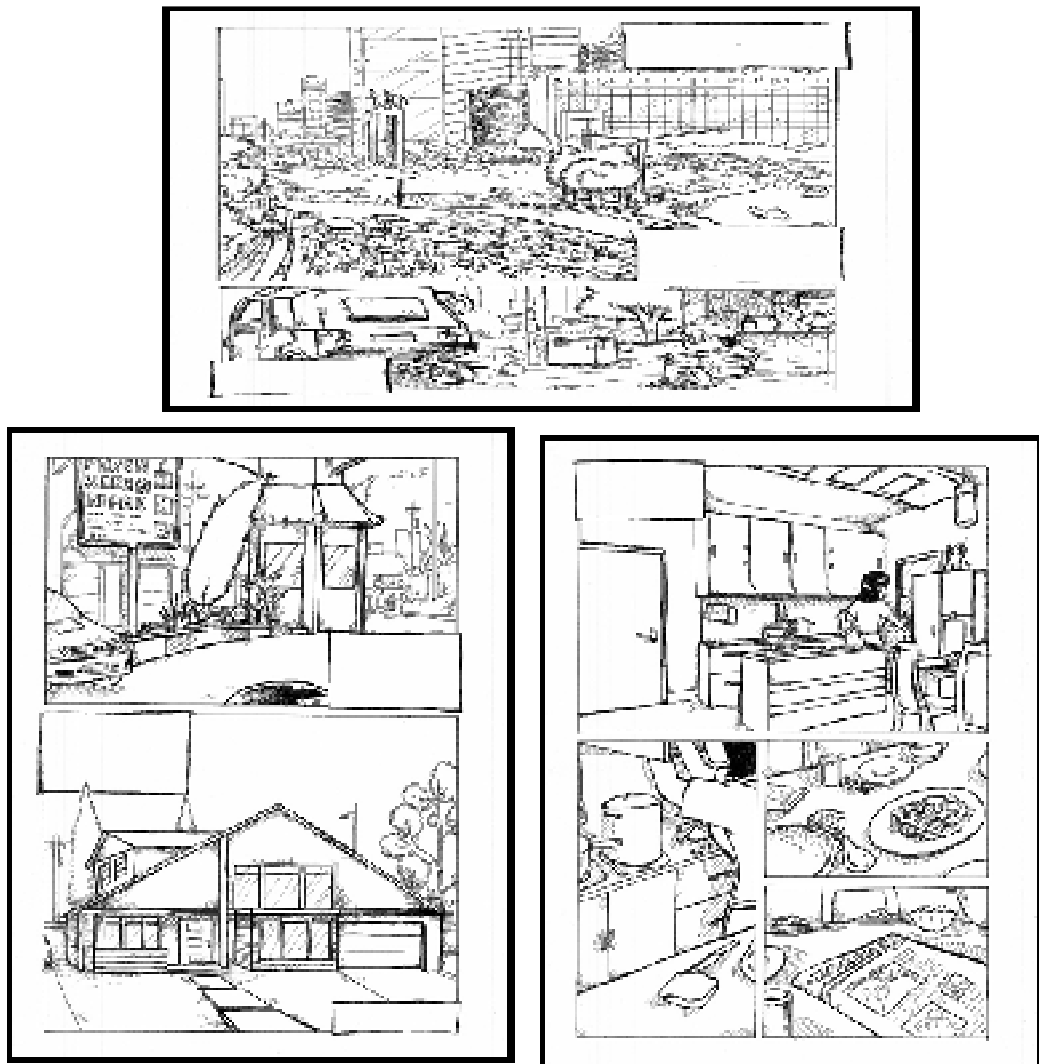
Gambar 1.

Contoh Sketsa Kasar

4. Pembuatan Gambar

Pada proses penajaman gambar, hasil sketsa yang berupa gambar kasar dilengkapi dengan detail latar dengan menggunakan pensil terlebih dahulu. Proses pembuatan detail latar belakang dengan menggunakan tampilan gambar atau foto yang *ditracing* diatas meja gambar.

Penajaman gambar dibuat per tema. Proses ini dilakukan setelah gambar yang menggunakan pensil dirasa sudah sempurna. Proses ini dilakukan dengan menebalkan gambar yang sudah jadi agar terlihat lebih jelas dan menambahkan detail yang kurang. Berikut disajikan contoh gambar yang telah dibuat



Gambar 2.
Gambar yang *ditracing*

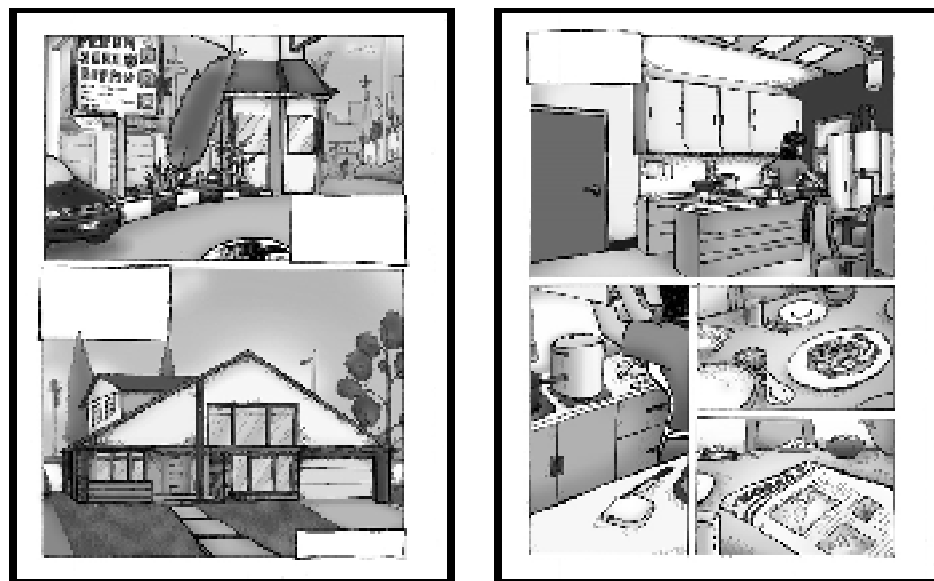
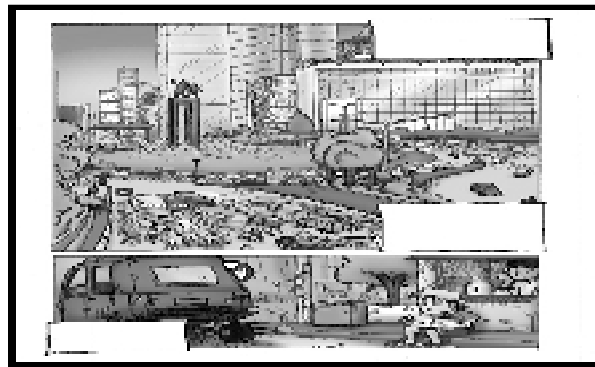
5. Pemberian Warna (Pewarnaan)

Pada proses pemberian warna (pewarnaan) ada dua tahapan yang harus dilakukan, yaitu digitalisasi dan pewarnaan.

- a. Digitalisasi. Proses ini merupakan proses yang dilakukan untuk membuat gambar dalam bentuk digital. Pada proses ini gambar yang telah ditebalkan dengan tinta akan discan agar menjadi file gambar. Proses ini membutuhkan bantuan *scanner* sebagai alat pembaca gambar. Proses ini dilakukan karena nantinya proses pewarnaan akan menggunakan bantuan komputer dan tidak diberi warna secara manual. Proses pemberian warna dengan bantuan komputer dirasa sebagai satu hal yang tepat mengingat nantinya

produk/komik yang dihasilkan akan dapat pula dibuat dalam bentuk softfile. Proses pemberian warna dilakukan dengan bantuan program adobe photoshop.

- b. Pewarnaan. Proses ini memakan waktu yang lama. Proses dimulai dengan membuka hasil *scan* di program *adobe photoshop* untuk kemudian dimasukkan warna. Proses ini terkendala dengan detail gambar yang kurang sempurna terutama ada lubang-lubang kecil di garis gambar yang menyulitkan proses pewarnaan. Dalam proses pewarnaan ini juga dilakukan secara trial and error dimana warna yang dihasilkan ada 2 model, model pertama dengan memilih warna solid, sedangkan model yang kedua dengan memainkan gradasi warna. Untuk menonjolkan gambar sekaligus karakteristik tokoh akhirnya peneliti memilih warna dengan gradasi. Pilihan ini memberikan efek nyata pada gambar sehingga terkesan real (sesuai dengan keadaan sebenarnya). Walaupun demikian, proses gradasi ini membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pemberian warna solid.



Gambar 3.
Gambar yang sudah diwarnai

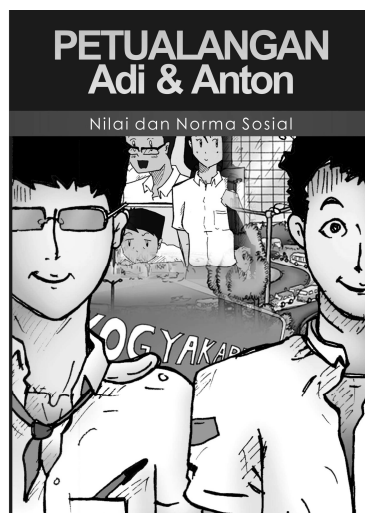
6. Pemberian Teks

Pemberian teks dilakukan setelah proses pewarnaan selesai. Tahapan ini dilakukan dengan memberikan ilustrasi kata-kata untuk menonjolkan cerita yang ada di komik. Pemberian teks dilakukan dengan program komputer baik dengan adobe photoshop maupun corel.

7. Pembuatan Cover dan Judul Komik

Tahapan ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan komik. Cover yang dibuat harus mencerminkan isi secara keseluruhan, sedangkan judul komik paling tidak merepresentasikan kegemaran remaja yang suka akan tantangan, sekaligus mendorong siswa untuk membaca komik ini. Hal inilah yang menjadi pertimbangan peneliti untuk menentukan cover dan judul komik. Pada akhirnya peneliti memutuskan untuk memberi judul komik ini Petualangan Adi dan

Anton, Nilai dan Norma Sosial. Pemilihan judul ini didasarkan atas keinginan untuk memberi tantangan pada siswa, sekaligus mengkondisikan dengan psikis siswa yang masih suka berpetualang mencari pengalaman.



Gambar 4.
Cover Komik Sosiologi

8. Uji Validitas

Pengujian terhadap validitas media komik sosiologi dilakukan sebagai salah satu tahapan untuk memastikan keabsahan komik, agar paling tidak telah sesuai dengan materi yang diajarkan, gambar yang disajikan dan bahasa yang digunakan. Pada tahapan ini peneliti melibatkan ahli materi, ahli gambar dan ahli bahasa. Ahli materi terdiri dari dosen dan guru yang kompeten di bidang sosiologi, validitas ahli materi diperlukan untuk mengecek kesamaan konsep yang diberikan sehingga dapat meminimalkan kesalahan pemahaman konsep. Ahli gambar melibatkan dosen seni rupa yang kompeten untuk menilai gambar yang telah jadi. Validasi gambar diperlukan untuk memberikan masukan terkait dengan gambar yang dibuat, termasuk didalamnya komposisi warna dan atribut gambar lainnya. Ahli bahasa juga dilibatkan dalam penelitian ini untuk memberi masukan terkait dengan struktur kata dan ejaan yang paling tidak sesuai dengan tata bahasa yang baku walaupun dalam hal ini terkadang kontradiktif dengan bahasa yang digunakan siswa.

9. Uji Coba terbatas

Tahapan ini dilakukan untuk memastikan penerimaan siswa terhadap komik yang telah dibuat. Tahapan ini tidak menjadi justifikasi bahwa komik ini layak untuk diproduksi, tetapi paling tidak dari tanggapan siswa diperoleh masukan untuk penyempurnaan komik ini untuk tahapan implementasi pada tahun berikutnya.

10. Sosialisasi

Sosialisasi merupakan tahapan untuk memberikan informasi terkait dengan keberadaan komik ini, sebagai langkah awal sebelum tahapan implementasi. Pada tahapan ini guru diberi informasi mengenai media yang dikembangkan, yang nantinya akan diimplementasikan pada beberapa sekolah yang terpilih.

B. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penelitian

Faktor-faktor yang mendukung proses penelitian ini antara lain:

1. Kerjasama tim LPPM terutama dalam kegiatan seminar dan pencairan anggaran yang cepat
2. Masukan dari rekan sejawat dan reviewer di dalam seminar dan diluar seminar yang menjadikan penelitian ini semakin focus
3. Kerjasama guru-guru yang terlibat, termasuk informasi yang telah disampaikan berkenaan dengan proses pembelajaran sosiologi
4. Peran siswa untuk memberikan informasi yang sebenarnya tentang proses pembelajaran sosiologi
5. Kerjasama tim peneliti yang solid, sehingga mampu memecahkan semua kendala yang muncul sejak awal penelitian
6. Peran mahasiswa yang membantu proses penelitian
7. Peran institusi yang mensupport kegiatan penelitian ini dengan meminjamkan dan memberikan beberapa fasilitas untuk kelancaran proses penelitian
8. Melimpahnya data-data sekunder yang didapat dari perpustakaan maupun melalui internet

Sedangkan faktor-faktor penghambat yang muncul dalam penelitian antara lain:

1. Penyamaan waktu dan persepsi antar anggota peneliti yang memerlukan saling pengertian satu sama lain
2. Kemunculan kurikulum 2013

3. Pemilihan topik/materi pelajaran yang akan dibuat komik
4. Pembuatan storyboard yang memakan waktu lama
5. Munculnya informasi bahwa dalam pembuatan komik setelah storyboard, sketsa dan setelah sketsa ternyata masih memerlukan penyempurnaan gambar sebelum siap untuk digunakan, termasuk kesulitan untuk mencari orang yang membantu pembuatan sketsa dengan criteria juga mengerti mengenai sosiologi
6. Minimnya contoh komik pembelajaran yang bisa dijadikan acuan
7. Proses penajaman dan pemberian detail gambar yang membutuhkan ketelitian dan waktu yang lumayan lama
8. Proses pewarnaan yang terkendala garis gambar yang tidak nyambung sehingga ada kebocoran apabila langsung diberi warna, perlu penyempurnaan terlebih dulu.

C. Jalan Keluar/ Solusi

Hambatan-hambatan yang ditemukan dalam proses penelitian pada akhirnya ditemukan beberapa solusi, yaitu:

1. Mencari waktu luang terutama diakhir pekan dan sore hari untuk melakukan koordinasi peneliti
2. Kemunculan kurikulum 2013 disikapi secara positif, bahkan dijadikan sebagai landasan dalam pembuatan komik sosiologi
3. Berbagai materi pembelajaran yang sempat muncul akhirnya dipilah disesuaikan dengan kesulitan guru, dan kurikulum yang digunakan
4. Mengintensifkan koordinasi dan mempercepat pembuatan storyboard
5. Mempercepat alur dan waktu termasuk pembuatan sketsa, dan meminta bantuan mahasiswa yang bisa menggambar dan mengerti sosiologi untuk pembuatan sketsa.
6. Mengambil sumber data sebagai bahan acuan ditengah minimnya komik pembelajaran
7. Menjadikan gambar/foto yang ada sebagai referensi dalam pembuatan latar komik
8. Menyempurnakan terlebih dahulu garis gambar untuk mempermudah proses pewarnaan

BAB VI

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Pada penelitian tahun pertama ini, peneliti telah menyelesaikan komik sosiologi sebagai media pembelajaran yang siap untuk dikembangkan lebih lanjut, dilakukan validasi, serta diimplementasikan pada tahun ke dua. Perbaikan pada tahun kedua akan dilakukan melalui kegiatan penelitian pengembangan dengan melanjutkan pada tahap pengembangan produk, validasi ahli, uji coba revisi produk hingga menghasilkan produk final, dan diakhiri dengan kegiatan sosialisasi dan diseminasi hasil penelitian.

Rencana tahapan berikutnya yang akan dilakukan difokuskan pada implementasi hasil produk komik untuk diterapkan di beberapa SMA di Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Tengah. Implementasi ini perlu dilakukan sebagai kesempurnaan tahapan penelitian *research and development*. Proses implementasi mencakup tiga tahapan, persiapan pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan yang akan dilakukan adalah dengan melakukan validasi ulang pada komik setelah mendapatkan masukan pada tahun pertama, kemudian sosialisasi, pengurusan perijinan dan menentukan lokasi sekolah yang akan dipilih sebagai sekolah model untuk implementasi media komik ini.

Sekolah yang dipilih diusahakan mencakup semua kategori sekolah, sehingga nantinya hasil dari implementasi bisa diterapkan disemua sekolah dengan karakteristik siswa yang heterogen. Sekolah yang dipilih didasarkan pada tingkat akreditasi yang ada di BAN-SM, kualifikasi sekolah, ranking sekolah hingga ketercakupan wilayah, yang nantinya akan menjadi sekolah yang dipilih sebagai lokasi implementasi.

Peserta didik yang dipilih disesuaikan dengan materi yang disampaikan terkait dengan nilai dan norma yang disampaikan di kelas X semester 1. Setelah tahap persiapan, tahapan pelaksanaan merupakan tahapan yang paling penting pada tahap implementasi, pada tahapan ini direncanakan menggandeng guru sebagai fasilitator. Pemilihan guru untuk memberikan materi dengan tambahan atau penggunaan komik sosiologi dilakukan dengan alasan meminimalkan penyimpangan yang terjadi terkait dengan media yang digunakan. Dengan kata lain apabila tetap dilakukan oleh guru maka kemungkinan siswa lebih paham dipastikan karena medianya bukan karena orang yang mengajar, sehingga harapannya efektifitas media ini tidak tergantung pada yang menyampaikan.

Tahapan terakhir dalam tahap implementasi adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan, tes, focus group discussion, dan angket yang diberikan ke siswa dan guru. Proses ini untuk memastikan kebermanfaatan media komik, sekaligus melihat efektifitas media komik ini.

Nantinya setelah diimplementasikan di beberapa sekolah yang dipilih sebagai sample, produk ini akan menjadi model untuk disebarluaskan demi peningkatan proses pembelajaran sosiologi di SMA. Selain itu keberhasilan implementasi menjadi tolak ukur untuk mengembangkan media komik ini untuk materi yang lain. Sehingga harapannya semua materi sosiologi akan dibuat media komik.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan media komik pembelajaran sosiologi untuk tingkat SMA ini dilakukan berdasarkan kesulitan siswa pada pembelajaran sosiologi. Pembelajaran sosiologi sering diremehkan, padahal beberapa konsep dasar sosiologi lebih susah untuk dipahami oleh siswa. Berawal dari kondisi tersebut penelitian ini dilakukan dengan langkah awal membuat prototipe komik pembelajaran sosiologi.

Proses yang dilakukan untuk membuat komik pembelajaran sosiologi dimulai dengan menentukan tema dan materi yang akan dibuat komik pembelajaran. Dari diskusi dengan guru dan hasil dari penelitian sebelumnya, diperoleh masukan beberapa materi yang sulit dipahami oleh siswa. Salah satu materi tersebut adalah tentang nilai dan norma sosial. Materi ini diajarkan di kelas X semester 1 dan untuk kurikulum 2013 juga akan tetap ada, sehingga materi inilah yang terpilih untuk dijadikan contoh pembuatan model komik pembelajaran sosiologi.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah dengan membuat dan menentukan tema sebagai dasar pembuatan storyboard. Storyboard meliputi latar belakang (situasi), percakapan dan latar cerita. Storyboard yang telah jadi di review oleh ahli materi untuk mendapatkan masukan terkait dengan ide cerita yang akan dituangkan dalam bentuk gambar. Tahapan selanjutnya adalah membuat sketsa komik. Pembuatan sketsa komik dilakukan sebagai langkah awal untuk menuangkan cerita dalam storyboard dalam bentuk gambar. Sketsa merupakan gambar kasar yang menjadi dasar untuk pembuatan gambar yang lebih baik.

Tahapan selanjutnya setelah sketsa jadi adalah proses gambar dimana pada proses ini dilakukan dengan terlebih dahulu membuat sket latar belakang dengan cara menduplikasi gambar sebenarnya dengan media meja gambar. Proses ini dilakukan dengan menggunakan pensil. Setelah gambar jadi secara keseluruhan dan direview, dilanjutkan dengan proses tinta (memberi/menebalkan garis gambar dengan tinta). Tujuan proses tinta ini untuk menebalkan garis gambar sehingga memudahkan dalam proses digitalisasi.

Gambar yang telah selesai akan didigitalisasi dengan scan supaya gambar dapat diolah menggunakan program computer, proses ini dilakukan

karena pilihan untuk memberi warna dilakukan dengan menggunakan bantuan computer. Pemberian warna dilakukan dengan bantuan program adobe photoshop. Penggunaan program computer dilakukan untuk memberi pewarnaan dan memasukkan detail teks.

Gambar yang telah diwarnai dicetak dan diuji secara materi, gambar dan bahasa sekaligus diujicoba secara terbatas pada siswa. Harapannya ada masukan dari uji validasi termasuk masukan dari siswa demi kesempurnaan hasil pengembangan komik sosiologi.

Secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Seluruh tahapan penelitian pada tahun pertama telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana (desain) penelitian yang disusun.
2. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa media pembelajaran yang inovatif dan kreatif diperlukan bagi siswa agar dapat memahami materi pelajaran sosiologi, khususnya yang berkaitan dengan pemahaman konsep-konsep penting.
3. Telah dikembangkannya draft model komik sosiologi sebagai media pembelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA). Draft model komik sosiologi telah diujicoba terbatas kepada siswa SMA untuk mengetahui respon siswa terhadap komik yang telah dikembangkan.
4. Draft model komik sosiologi untuk pembelajaran sosiologi di SMA telah berhasil dikembangkan dan siap untuk dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk model akhir pada penelitian berikutnya.

B. Saran

Untuk menunjang ketuntasan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sosiologi, perlu usaha yang terus-menerus. Oleh sebab itu, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Perlunya mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan kreatif untuk membantu meningkatkan ketuntasan belajar siswa.
2. Perlu mengembangkan lebih lanjut draft model komik sosiologi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di SMA, tidak hanya di Yogyakarta, namun juga di wilayah Indonesia pada umumnya.
3. Perlu mengembangkan lebih lanjut draft model komik sosiologi sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dalam bentuk *electronic komic (e-komic)* agar mudah diakses bagi siswa dan guru yang membutuhkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur, 1998. *Pemanfaatan Teknologi dan Media Pendidikan untuk Meningkatkan Kemampuan Profesional Tenaga Kependidikan*. Yogyakarta: IKIP
- Arysad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Cajas, F. 2000. Technology education research: Potential directions. *Journal of Technology Education*, 12 (1), 75-85.
- Davis, R. S. 1997. Comics: A Multi-dimensional Teaching Aid in Integrated-Skill Classes. Japan: Nagoya City University, tersedia di [<http://www.esl-lab.com/research/comics.htm>] (diakses 12 Oktober 2013)
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. 2007. *Educational research: An Introduction*. Boston: Pearson Education.
- Budiningsih, C. Asri, 1995. *Strategi Menggunakan Media Pengajaran bagi Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: LPM IKIP Yogyakarta.
- Fleming, Malcom dan W Howard Levie. 1988. *Instructional Masage Design*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Gagne, R.M, 1974. *Essentials of Learning for Instruction*. Hindsdal: The Dryden Press.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Kinder, J.S, 1973. *Using Instructional Media*. New York: D. Van Nostradrn Company.
- Kirkpatrick, D.L. 1998. *Evaluating training programs, The four levels, 2nd ed*. San Francisco: Berrett-Koehler Publisher, Inc.
- Mediawati, Elis. 2011. Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 12 No. 1, April 2011 hal 68-76 .
- Novianti & Syaichudin, 2010. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk meningkatkan Pemahaman bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol 10 No 1, April 2010 Hal 74-85.
- Scout McCloud, 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Gramedia
- Soedjono, Soeprapto, 2005. *Pot-Pourri Fotografi*, Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



Wahyuningsih, Ari Nur. 2011. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal Pp*. Volume 1, No. 2, Desember 2011. Hal 102-110

Wenger, Win, 2004. *Beyond Teaching & Learning*. Bandung: Nuansa.

Instrumen Penelitian Pengembangan Media Komik Sosiologi Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Sosiologi

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Keterangan	
1	Analisis tekstual perancangan desain media	Bahan dan alat	Bahan yang digunakan		
			Alat yang digunakan		
		Unsur visual			
		Gambar	Bentuk gambar		
			Gaya gambar		
			Warna		
			Komposisi		
		Tipografi	Kesatuan		
			Jenis huruf		
			Karakter huruf		
		Teknik pembuatan	Kesesuaian penulisan kata dan kalimat		
Cara/langkah pembuatan					
2	Analisis kontekstual rancangan desain media	Tujuan	Menjelaskan tujuan		
		Isi	SK, KD, pokok bahasan		
		Sasaran	Pengguna/pemakai		
		Latar belakang ide cerita	Dasar ide		
			Kesesuaian dengan nilai budaya		
			Kemenarikan		
		Sifat media	Kepraktisan		
			ekonomis		
			Informative		
			Rekreatif		
		komunikatif			

Instrumen Isi/ Content Media Komik

Standar Kompetensi	Memahami perilaku keteraturan hidup sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat
Kompetensi Dasar (Kelas X Semester 1)	Mendeskripsikan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat
Pokok-pokok Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian nilai dan norma sosial 2. Fungsi nilai dan norma sosial 3. Ciri-ciri nilai dan norma sosial 4. Jenis-jenis nilai dan norma sosial 5. Peranan nilai dan norma sosial dalam proses sosialisasi
Alternatif Isi Cerita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perubahan sikap dan kebiasaan siswa yang merantau 2. Sikap dan kebiasaan sehari-hari siswa di sekolah 3. ... dll ...
Skrip Rancangan Gambar dan Teks	
	

Instrumen Uji Skrip Media Komik oleh Ahli Materi dan Calon Pengguna

No.	EVALUASI TAMPILAN MEDIA	JAWABAN	
		Ya	Tidak
1	Gambar menarik		
2	Gambar jelas/ tidak kabur		
3	Moment penting diperbesar/ terfokus		
4	Kombinasi warna menarik		
5	Teks mudah dibaca		
6	Teks membantu memperjelas gambar/ pesan		
7	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas		
8	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		
9	Sajian gambar memperjelas materi		
10	Materi lengkap sesuai dengan cakupan media		
11	Materi mudah untuk diikuti		
12	Penyajian materi sistematis		
13	Media mendukung siswa untuk belajar mandiri		

Instrumen Story Board Komik

Bagian	Sketsa	Dialog	Keterangan
Membagi komik kedalam sub bagian/materi	Menjelaskan deskripsi latar dan gambaran cerita	Menjelaskan percakapan antar beberapa tokoh	

Instrumen Uji Skrip Media Komik oleh Ahli Materi dan Calon Pengguna

Mohon untuk memberikan tanda \surd pada kolom yang sesuai dan memberikan komentar apabila diperlukan.

No	Indikator	Jawaban		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Gambar menarik			
2	Gambar jelas/tidak kabur			
3	Moment penting diperbesar/ terfokus			
4	Kombinasi warna menarik			
5	Teks mudah dibaca			
6	Teks membantu memperjelas gambar/pesan			
7	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas			
8	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran			
9	Sajian gambar memperjelas materi			
10	Materi lengkap sesuai dengan cakupan media			
11	Materi mudah untuk diikuti			
12	Penyajian materi sistematis			
13	Media mendukung siswa untuk belajar mandiri			

Komentar Umum:

_____, _____ 2013
Ahli Materi

()

Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Tugas
1	Grendi Hendrastomo, MM, MA/0017018201	UNY	Sosiologi	5 jam/minggu	Bertanggungjawab atas seluruh proses pelaksanaan penelitian Tugas utama: memberikan kerangka agar model yang dikembangkan feasible menjadi kebijakan
2	Aran Handoko, M.Sn/0002027803	UNY	Seni Rupa, Komputer dan Fotografi	5 jam/minggu	Bersama-sama tim melaksanakan penelitian dengan optimal Tugas utama: Bertanggungjawab atas penyiapan draft kerangka model komik bergambar
3	Poerwanti Hadi Pratiwi, M.Si/0013068302	UNY	Pendidikan Sosiologi	5 jam/minggu	Bersama-sama tim melaksanakan penelitian dengan optimal Tugas utama: Memastikan keterlaksanaan Evaluasi dan peer discussion dengan baik serta dihasilkannya output sesuai dengan tujuan penelitian

STORY-BOARD KOMIK SOSIOLOGI
“PETUALANGAN ADI DAN ANTON”
(NILAI DAN NORMA SOSIAL)

Kompetensi Dasar Kelas X:

3.3 Menganalisis berbagai gejala sosial dengan menggunakan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial di masyarakat

Skenario Umum:

- Menceritakan tentang kehidupan sehari-hari sebuah keluarga dalam beberapa setting
- Cerita tentang kehidupan sehari-hari ini diharapkan dapat membimbing siswa memahami KD (Kompetensi Dasar) yang dituju

BAGIAN 1: FAMILY

1. Diawali dengan sketsa suasana kota besar yang hiruk pikuk dengan aktivitas penduduknya
2. Cerita dimulai dari aktivitas di pagi hari sebuah keluarga yang tinggal di kompleks perumahan. Keluarga itu terdiri dari ayah, ibu, dan 2 orang anak. Anak no 1 kelas 3 SMA dan anak no 2 kelas 2 SMP
3. Dalam sesi ini, internalisasi nilai dan norma dalam keluarga digambarkan secara tersirat dalam setiap percakapan yang terjadi antar anggota keluarga
4. Pada bagian akhir, terjadi diskusi panjang di antara anggota keluarga karena mereka harus berpindah tempat tinggal ke lingkungan sosial yang baru

STORYBOARD

SKETSA	DIALOG	KETERANGAN
<i>Sketsa tanpa dialog</i>	<i>Dialog dengan sketsa</i>	<i>Teks yang ada pada nomor sketsa</i>
Suasana kota besar yang terlihat dengan padatnya kendaraan yang berlalu lalang (1)		(1) Jakarta, kota yang dikenal sibuk dan kota yang dijuluki kota yang tidak pernah tidur. Kata orang sih ...
Banyaknya kompleks perumahan yang ada di kota besar (2)		(2) Kita tidak membahas tentang kota ini. Tapi sebuah keluarga yang ada di kota ini. Dialog para aktor menggambarkan konsep nilai dan norma secara tersirat
Kompleks PERUM SAKA REPMU, dimana rumah keluarga tokoh cerita berada (3)		(3) Kita semua tahu bahwa keluarga adalah tempat pertama untuk kita mengenal lingkungan sekitar yang belum kita tahu. Di keluarga kita diajarkan cara makan yang baik, tata kelakuan, cara menghormati orang yang lebih tua, dsb.
Rumah dengan halaman yang cukup luas (4)	Ibu: Adi...Anton. Ayo buruan ke bawah, sarapan sudah siap ... Nanti telat kalo tidak segera turun! (9)	(4) Daripada cuma membaca prolog, langsung saja kita mengikuti "Petualangan Adi dan Anton" berikut ini. Keluarga Pak Sigit yang menjadi objek cerita beranggotakan 4 orang. Ayah, ibu, dan 2 orang anak
Tampak seorang ibu yang sedang beraktivitas di dapur yang dilengkapi kitchen set atas dan bawah, lemari pendingin, meja dan kursi makan, serta peralatan dapur lainnya (5)	Adi: Iya bu ..., sebentar!! (10)	(5) Dapur, biasanya menjadi 'wilayah kekuasaan' kaum ibu. Meskipun tidak semuanya keluarga begitu
Si ibu sedang memasak nasi, sayur dan lauk di dapur (6)	Anton: Iya bu ..., baru siap-siap. Sebentar ... (11)	(12) Ini si ibu, panggil saja bu Yuli ya ...
Sarapan sudah siap di meja makan. Ada sayur, nasi, lauk dan peralatan makan lainnya (7)	Bapak: Lho... anak-anak mana bu?? (13)	(14) Kalo ini Pak Sigit. Sang Kepala Keluarga
	Ibu: Bapak, ayo sarapan dulu ... (13)	
	Bapak: Kirain Adi dan Anton udah ke bawah, bu... apa masih di kamar mereka?? (14)	
Koran harian pagi ikut menemani sarapan di meja makan (8)	Ibu: Tadi sudah ibu panggil pak. sebentar lagi mereka juga ke bawah kok..(15)	
Terlihat si ibu sedang membawa tempat nasi (12)		

Terlihat tangan Adi menyikut tangan Anton (16)

Anton: Aduuuuhhh ... pelan-pelan kenapa sih !! (16)

Anton – Adi menuruni tangga bersama-sama (17)

Anton: H H H dasar ... (17)

Adi: Bodo ... weeeekkk.... (17)

Tampak Anton – Adi berjalan beriringan menuju meja makan (18)

Bapak: wah...ibu, pagi-pagi udah masak lengkap begini ... (19)

Bapak: tapi kok, nasinya kayak buat 18 porsi ya bu ?? (20)

Ibu: he...he...he... gak apa-apa pak, terlanjur masak (21)

Bapak: Lho, nanti kalo mubazir gimana bu ?? banyak banget nasinya (21)

Ibu: ya nanti siang ibu masak lagi jadi nasi goreng bisa pak. Asal belum basi , 'kan masih bisa di olah koq ... (22)

Adi terlihat sangat buru-buru (23)

Adi: Pagi bu !! Pagi pak!! Udah lengkap aja nih pagi-pagi (23)

Ibu: Pagi juga, Adi. Pelan-pelan, nak (23)

Anton: Pagi pak ... Pagi bu ... (24)

Bapak: Adi ... pelan-pelan nak. Gimana sekolahnya? Tugas yang tadi malam selesai?? (25)

Adi: Beres semua komandan !! he..he..he.. lagi semangat pak !! (26)

Sambil bertanya kepada Anton, Ayah membaca koran (27)

Bapak: Kamu Anton? Tugas seni sudah dikerjakan? Katanya dikumpul besok pagi? (27)

Anton: Udah pak, tinggal finishing ... he..he..he..Makasih bantuannya tadi malam ya pak ... (28)

(18) Yang kalem ini si kakak, namanya Anton. Kelas 3 SMA... Kalo yang ini si adik, namanya Adi. Kelas 2 SMP

Bapak: Bagus kalo begitu...Itu baru anak bapak...Mari sarapan mantap ini.. (29)

Ibu: Bapak bisa aja deh ... Jangan lupa berdoa dulu sebelum makan, bapak, Adi, Anton ... (30)

Anton: Hmmmm, udah berdoa kok bu ... biar barokah (31)

Adi: Iya, biar rezeki gak putus-putus. He..he..he.. (32)

Ibu: Adi gak makan? Kalo gak sarapan nanti lemes lho di sekolah ... (33)

Bapak: Lho, Adi? Gak sarapan? Sakit ?? (33)

Adi: Adi puasa bu! Puasa senin kamis pak, he..he.. (34)

Anton: Anak hiperaktif gito kok puasa, gak yakin deh ... (35)

Adi: Hmmmm!! (35)

Anton: Yaa,tau kok rasanya ditolak gebetan, mentah-mentah pula..aduuhh..(36)

Adi: R**#@;...&@>>..Hmm..^^00>>... *&@#.... (37)

Anton: Y@*#..):!!!*##^o^....#*RR...GHH (37)

Ibu: Looohhh...??? Kok... (37)

Bapak: Adii..!! Antoonnn...!!! Malah berantem, aduu..!! (38)

Bapak: Adi...! Anton...!! Ya ampun ...anak-anak!!! (39)

Anton dan Adi: Hmmmm ...hmmm.... (40)

Ayah

Anton terlihat berpikir keras untuk memberi komentar pada Adi (35)

Anton dan Adi rebut, saling ejek-ejekan, ibu dan ayah tampak bingung (37)

Ibu dan ayah tampak bingung (42)

Bapak: Bisa berhenti nggak...??? (41)

Anton dan Adi: Siap..!! (43)

Ibu: Gitu dong, kan' ganteng kalo akur gitu ... (44)

Ibu: Bukannya kamu hari ini upacara,Adi? Nanti pingsan gimana??(45)

Anton mengeryitkan dahinya (46)

Adi: Insya Allah kuat bu, yang penting kan' niat ...(46)

Anton: Bener kan' itu sama aja gak niat puasa ... (47)

Adi: Apaan!! Gue niatlah ...buat apa sahur kalo gak niat !! (47)

Anton: Bodo, dari tadi energik gitu...gak yakin lu puasa ... (47)

Adi: Terserah!! Yang penting Gue puasa, titik!! (47)

Bapak: Ya ampun, berantem terus. Ya udah...bapak mau berangkat..(48)

Bapak: Adi...puasa kalo marah-marah batal kan??? (48)

Jam dinding menunjukkan jam 06.45 (49)

Adi: ehh...iya pak!! Lupa... (49)

Ayah: Udah jam tujuh kurang tuh ... (49)

Ibu: Iya..cepatan berangkat, di jalan mulai macet lho pak. Ati-ati gak usah ngebut...bahaya... (50)

Anton: Iya bu...pelan-pelan kok ..(51)

Anton: Aku duduk depan (51)

Ibu tampak membereskan meja makan (53)

Adi: Kakak 'kan udah sabtu kemarin di depan!! (52)

Anton: Masa bodo ... (52)

Ayah menunggu di depan rumah, bersiap masuk ke mobil (56)

Anton menjawab dari dalam mobil (58)

Mobil pun berjalan dan menjauh dari rumah (59)

Malam hari pun tiba (60)

Jam dinding menunjukkan pukul 20.00 (61)

Bapak sedang kerja di ruang kerja (62)

Anton sedang belajar di kamar (63)

Sementara Adi menonton bola (64)

Ibu terlihat sibuk di dapur mengerjakan sesuatu (65)

Tiba-tiba terdengar bunyi Handphone bapak (66 – 67)

Di HP bapak terlihat "Simbah calling" (69)

Bapak: Bapak berangkat dulu ya... Assalamu'alaikum ... (54)

Ibu: Iya pak...hati-hati lho ya di jalan...Wa'alaikumsalam.. (54)

Adi: Aku di depan lho kak !! (55)

Anton: Bodo' amat... (55)

Ayah: Adi...Anton...cium tangan dulu ke ibu (56)

Adi dan Anton: Yaaa.... (56)

Adi: Tuh'kan pak?!! Aku depan Kak ... (57)

Ayah: Anton! Duduk di belakang, ngalah 'knapa sih..?? (58)

Anton: HUUUHHH...dasar manja!! (58)

Bapak: Hmm..?? (68)

Bapak: Bapak? Kok tumben telpon jam segini?? (69)

Bapak pun bergegas mengangkat HP (70)	Simbah: Haloo..Assalamu'alaikum 'Le!! (71) Bapak: Haloo...Pak...??? Wa'alaikumsalam... (71) Bapak: Tumben Pak.. Dalem?? Ada apa?? (71)
Terlihat simbah sangat asyik bercerita lewat telpon (73)	Simbah: Haha...haha....Gek sekali iki aku iso telepon kowe lancar, 'Le tanpa bantuan mencetke, hahaha...bapak wis modern yo Le'??...(72)
Bapak pun dengan serius mendengarkan cerita simbah (74 – 75)	Simbah: Piye kabarmu Sigit?? (72)
Simbah tertawa dengan memperlihatkan giginya yang sudah ompong sebagian (76)	
Bapak terlihat setia mendengarkan obrolan simbah (77)	Simbah: hmm... dadi gitu Le' gak apa-apa ya? Semoga Yuli dan cucuku bisa mau ya Le' ya??...(78)
Dari suara HP bapak terdengar suara simbah yang bingung mematikan HP (80)	Bapak: Nggih Pak, nanti saya coba bicara ke anak-anak dan Yuli (79) Simbah: Nduukk...Iki Le' mateni kepiye??? (80) Bapak: Ckckck...(80)
Dari luar ruangan Ibu memanggil bapak (81)	Bapak: Hmmm..Gimana ya??? (81) Ibu: Pak??...(81) Ibu: Pak...bapak... (82) Ibu: Ini aku bawakan kopi pak!!...(82)
Bapak terlihat keluar dari ruang kerja (83)	Bapak: Oohh ibu. Pas ini waktunya, ada hal penting yang harus diomongin (83) Ibu: Oohh... (83)

Sambil menyerahkan secangkir kopi, Ibu bertanya beberapa hal kepada bapak (84)	Ibu: yang telepon tadi? Memang ada pak? Serius banget kayaknya...(84) Ibu: Kantor?? Proyek??? (84)
	Bapak: Tadi Bapak yang telepon.Bapak menyuruh kita ke Jogja bu..(85) Ibu: Hmm..(85)
Ibu mengingatkan bapak yang hendak meminum kopinya (86)	Bapak: Bapak ada gejala stroke bu, jadi bapak minta kita ke Jogja.. (86) Ibu: Awas, masih panas lho pak !! (86)
Sambil minum kopi, bapak menjawab pertanyaan ibu (87)	Ibu: Ke Jogja, maksudnya berkunjung atau gimana pak?? (87) Bapak: Bukan berkunjung. Istilahnya aku diminta untuk nge'jagain bapak... merawat bapak, gitu bu ... (87)
Tampak bapak berjalan menuju ruang keluarga dan menghampiri Adi yang sedang asyik menonton bola (88)	Bapak: Adi!! Nontonnya agak mundur...nanti sakit mata kamu (88) Adi: He..he..iya pak ... (88)
Ibu menyusul bapak dan meletakkan gelas di meja (89)	Ibu: jadi gimana pak?? (89)
Bapak duduk di ruang keluarga sambil menjawab pertanyaan ibu (90)	Bapak: Huftt..agak susah sih bu... (90) Bapak: Mau gak mau sebagai anak berbakti harus mengikuti apa kata orang tua. Lagipula simbah sedang sakit (90)
	Ibu: Iya sih pak. Tapi perlu dibahas dulu sama Anton dan Adi. Mereka pada mau nggak pak.. (91)
Adi terlihat mendengarkan percakapan bapak dan ibu sambil menonton TV (92)	Ibu: Kita tunggu Anton aja dimana pak? (92) Bapak: Iya bu, anak-anak juga harus dimintai pendapat terkait sekolah mereka (92)

Adi terlihat semakin bingung mendengarkan percakapan bapak dan ibu (93)

Bapak: Agak berat rasanya meninggalkan rumah yang sudah lama kita tempati. Tapi insya Allah bakal ada rezeki di tempatnya bapak. Tinggal kita ikhlas 'gak... (93)

Ibu: Anton ada di kamar kayaknya pak ... (94)
Ibu: Tapi, ngomong-ngomong...Simbah tadi bilang gimana pak?? (94)

Bapak: Ibu ini, kayak gak kenal simbah aja. Ya..minta kita pindah... selebihnya kangen, katanya ... (95)

Adi nyeletuk menyatakan ketidaksetujuannya (96)

Ibu: Hahaha....aku juga kangen simbah pak... Lama 'gak ketemu... Moga simbah makin sehat kalo kita jadi ke sana (96)
Adi: Aku gak mau pindah bu !! (96)

Adi: Aku mau tetap di Jakarta. Aku gak mau sekolah di desa !!.. (97)
Bapak: Hei...hei..hei...menurutmu bapak berasal dari mana? Bapak dulu juga dari desa!! Tapi bapak tetap bisa sukses di Jakarta toh... lagian gak 'ndeso-ndeso banget nak!...(97)
Adi: Sekolahnya bagus , 'gak?? (97)
Bapak: Ya...kalo secara fisik jangan dibandingkan dengan Jakarta!! (97)
Bapak: Kalo kualitas gak kalah sama yang di Jakarta (97)

Terlihat Anton berjalan menuruni tangga sambil membaca buku di tangannya (98)
Adi dan Bapak masih terlibat percakapan panjang (98)

Ibu: Ah,, itu Anton. Kebetulan sekali. Sini nak, ada yang mau ibu bicarakan ke kamu... (98)
Adi: Hmmm..ntar aku mesti ninggalin temen-temen pak?? (98)
Bapak: Tenang aja, kayak di desa gak ada manusia aja..(98)

Anton menghampiri bapak ibu di ruang keluarga (99)

Anton: Iya bu?? Ada apa?? (99)
Bapak: Ohh...Pas banget, sini nak.,sebentar ... (99)

Anton terlihat kaget mendengar jawaban bapak (100)

Bapak: Gimana kalo kita sekeluarga pindah ke Yogja ?? (100)

Anton: Heehhh..?? tiba-tiba banget pak? Kok gitu?? (100)

Anton: Simbah sakit, jadi kita diminta simbah pindah untuk merawat simbah ... (101)

Anton: Ohh, gitu.. bapak mau pindah ?? (101)

Bapak: Ya..Bapak mau gak mau harus pindah 'kan..tugas anak berbakti itu salah satunya ya ini ... (102)

Bapak: Gimana Anton ?? (102)

Anton: Ibu juga setuju pindah?? Kerjaan ibu di kantor gimana?? (103)

Ibu: Ibu sih setia sama bapak. Jadi ibu juga setuju pindah. Mau ikut merawat simbah... untuk kerjaan, ibu bisa buka warung makan di Yogja (104)

Dengan santainya Anton menjawab, sedangkan Adi dengan bersemangatnya memberi komentar pada Anton (105)

Anton: Ya udah sih kalo gitu. Aku terserah aja ama bapak dan ibu... baiknya gimana (105)

Adi: Heehh...!! Gitu doank..!?! (105)

Anton: Lha gimana, 'Di?? Kamu mau sendirian disini? (106)

Adi: Ya gak gitu juga Kak!! Ada beberapa hal penting yang aku khawatirkan Kak!! (107)

Adi terlihat sangat bimbang (108)

Ibu: Emang apa aja itu, 'Di?? (108)

Adi: Ya banyak bu. Ntar aku disana temenan sama siapa? Ntar aku sekolah dimana? Pacarku gimana? Tinggal dimana? Trus Yolanda??(108)

Adi mulai terlihat santai dan mendengarkan omongan bapak (109)	Adi: Masa aku ngulang pelajaran lagi pak?? Aduhhh... (108)
	Bapak: Ada banyak gantinya kok. Bukannya kamu pengen ke Pantai Gunungkidul?? (109)
	Bapak: Trus juga kamu pengen nyobain kuliner Yogja'kan?? Apa lagi itu,.. oo.,iya malioboro dan bule-bule yang dulu kamu tanyain ke bapak ... (109)
Mata Adi terbelalak lebar, menunjukkan rasa senangnya (111)	Bapak: Kalo kamu mau pindah, kamu bisa jelajahin tuh ' <i>hunting-list</i> -mu di Yogja ... Apa aja yang kamu lakukan disana bebas, asal jangan sampe gak belajar !!.. (110)
Sambil melambat berdiri, Adi mengucapkan Yess (112)	Adi: Yess..!! Ayo kita segera pindah pak !! Ayoo.. kapan ke tempat simbah ??? (112)
Ibu hanya tersenyum melihat tingkah Adi (113)	Bapak: Sabar dong.Kita harus ngurus ini itu.Disekolahmu juga ... (113)
Sementara Anton tetap asyik membaca bukunya (114)	Adi: Kira-kira kapan Pak? Besok? Lusa? Kapan Pak? (114)
	Bapak: Ya ampun, sabar !! Masih banyak persiapan juga!! (114)
	Ibu: Sabar nak,..sabar ... (114)
Sambil tetap membaca buku, Anton memberikan komentar kepada Adi (115)	Anton: Katanya banyak hal yang sulit ditinggalin?? (115)
	Adi: Hahaha...gampang Kak, apa aja tadi ya...Temen? Pacar? Cari lagi aja ... hahaha... (116)
	Anton: Ngawur... (116)
	Adi: Hahaha.... , 'kan becanda Kak ... (117)
	Anton: Sebenarnya kakak yang masih ragu buat pindah, masih mikirin sekolah juga ... (117)

Ibu: Lho??? Bukannya tadi kamu setuju, 'kan Anton?? (118)

Anton: Iya sih bu. Tapi 'kan aku masih sedikit bingung... (119)

Anton: Aku dah kelas 3 SMA. Bentar lagi ujian dan aku harus nyesuai'in diri lagi di Yogya... gak yakin aku nyaman di sana secara instan (120)

Kali ini komentar Adi sepakat dengan Anton (120) Adi: Hooo..iya juga (120)

Bapak: Jadinya gimana Anton?? Tinggal sendiri?? (121)

Anton: Itu juga aku masih bingung pak. Masa rumah ini mau dijadikan kost?? Gak prospek banget ... (122)

Cklik...suara remote TV yang dimatikan ibu (123) Ibu: Hemat,...matikan dulu deh... (123)

Bapak: Bapak gak maksa deh. Cuma mau tanya saja. Mungkin iya di Yogja nanti kamu bakal ngulang ... (124)

Anton mendengarkan pendapat bapak dengan serius (125) Bapak: Tapi bapak juga gak mau sekolahmu jadi terganggu keputusan yang tiba-tiba ini... Jadi, dipikirkan saja dulu matang-matang nak.. (125)

Bapak: Mau tetap disini, apa mau ikut pindah ke Yogja?? (126)

Adi: Ikut aja kak!! Ngulang mah gampang..!!! (127)

Ibu: Ngawurrr ... (127)

Sambil berpikir, Anton menutup buku yang sejak tadi dibacanya (128) Adi: Hmmm, gimana ya... (128)

Ibu mendengarkan Anton sambil berpikir (129) Anton: Aku juga pengen sih pindah ke Yogja pak. Tapi mending aku disini dulu pak, nyelesaikan SMA disini. Trus.., ikut SNMPTN di Yogja. Pengen masuk UNY pak.. jadi guru. Hehehe.....(129)

Anton: Jadi Anton milih gak pindah dulu pak ... (130)

Sambil merangkul pundak Anton, Ibu menjadi penengah dan menyemangati Anton (131) Ibu: Kalo gitu, ibu nemenin Anton dulu deh di Jakarta. Pindahnya setelah kamu lulus aja ya ?? (131)
Anton: He...he... iya bu... (131)
Bapak: Ya udah kalo gitu. Semoga keputusan kita semua tepat ya... dan semoga simbah makin sehat nanti (131)
Adi: Amin pak ... jadi kapan pindahnya ??? Minggu ini..?? (131)

Bapak: Sabar..., ngawur!! (132)
Anton: Insya Allah Anton bakal diterima di UNY beberapa bulan lagi pak ... (132)

Bapak: Siipp!!.. (133)
Bapak: aminnn, 'Le... Semoga cita-citamu kesampaian. Rajin belajar ya!! (133)

Tiba-tiba dari arah dapur terdengar suara "TING" (134) Bapak: Opo kae Bu ??? (134)
Ibu: Ohh..itu masakan ibu udah mateng. Gak kerasa... (134)
Anton: Kayaknya cocok deh ibu buka warung makan di Yogja... (135)

Sambil berjalan menuju dapur, Ibu promosi masakan barunya (136) Ibu: Kebetulan ibu nyoba resep baru ... (136)
Bapak: Emang masak apa bu?? (136)

Bapak, Anton, Adi terlihat bersemangat mendengar info dari ibu (137) Ibu: Gudeg Jogja..hehehe..tadi udah jadi tapi dingin. Akhirnya ibu angetin di oven ... (137)

Adi berjalan menyusul ibu ke dapur, sambil berujar
"ASEEK GUDHEG.." (138)

Sementara Bapak dan Anton terlihat berbincang sambil
berjalan menuju dapur menyusul ibu dan Adi (138)

Bapak: Jadi inget kata bijak, 'nak. "Orang sukses itu, orang yang berani
meninggalkan zona amannya" (138)

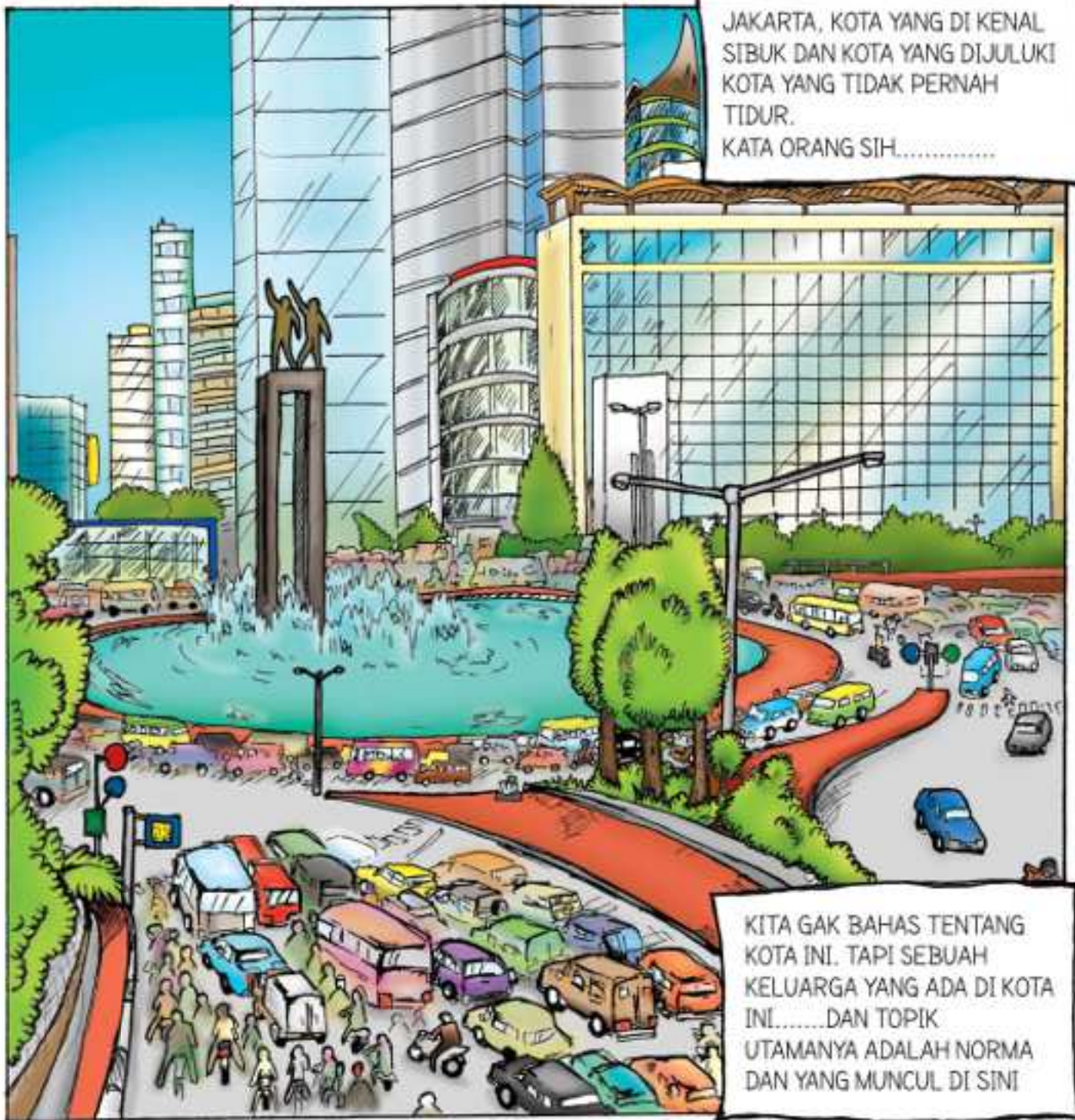
Anton: He..he..he..iya pak. Kayaknya ibu bakalan jadi chef di Jogja
nih!! (138)

PETUALANGAN Adi & Anton

Nilai dan Norma Sosial



JAKARTA, KOTA YANG DI KENAL
SIBUK DAN KOTA YANG DIJULUKI
KOTA YANG TIDAK PERNAH
TIDUR.
KATA ORANG SIH.....



KITA GAK BAHAS TENTANG
KOTA INI. TAPI SEBUAH
KELUARGA YANG ADA DI KOTA
INI.....DAN TOPIK
UTAMANYA ADALAH NORMA
DAN YANG MUNCUL DI SINI



INGET. SEMUA NAMA DAN
KEJADIAN CUMA FIKSI. KALAU
ADA YANG MIRIP ATAU
SAMA.....
MALES GANTINYE.....



KITA SEMUA TAU KELUARGA ADALAH TEMPAT PERTAMA BUAT KENAL LINGKUNGAN SEKITAR KITA YANG BELUM KITA TAU. KAYAK GIMANA KITA MAKAN YANG BAIK, TATA KELAKUAN, DSB.....

DARIPADA CUMA MEMBACA INI PROLOG, LANGSUNG AJA DEH.....

INI RUMAH KELUARGA YANG JADI OBJEK KITA, SEBUT SAJA "KELUARGA PAK SIGIT"



KELUARGA PAK SIGIT BERANGGOTAKAN 4 ORANG, 2 ANAK CUKUP

INI DAPURNYA,
WILAYAH KEKUASAAN IBU-IBU
PADA UMUMNYA.....
BIASANYA SIH.....





KALO INI SI BAPAK.
PAK SIGIT
SANG KEPALA KELUARGA

KIRAIN
ADI SAMA ANTON
UDAH KE BAWAH.
BU.....APA MASIH DI
KAMAR MEREKA?

TADI SUDAH IBU
PANGGIL PAK....
BENTAR LAGI JUGA
KE BAWAH KOK
MEREKA.....

ADUUHH....
PELAN-PELAN
KENAPA SIH !!

H H H....
DASAR.....

BODO.....
WEEKKKK.....

YANG KALEM INI
SI KAKAK,
NAMANYA ANTON,
KELAS 3 SMA.....



KALO YANG INI
SI ADIK,
NAMANYA ADI,
KELAS 2 SMP....



WAH...IBU,
PAGI-PAGI UDAH
DIMASAKIN
LENGKAP GINI....



TAPI KOK.....
NASINYA KAYAK BUAT
18 PORSI YA BU ??



HE..HE..HE..
GA'PAPA PAK.
TERLANJUR
MATENG...

LHO,
NANTI KALO MUBAZIR
GIMANA BU ??
BANYAK BANGET
GITU.

YA NANTI SIANG, IBU MASAK LAGI
JADI NASI GORENG BISA PAK,
ASAL BELUM BASI 'KAN MASIH
BISA DI OLAH LAGI KOK.....





PAGI BU !!
PAGI PAK !!
UDAH LENGKAP
AJA NIH
PAGI-PAGI...

PAGI JUGA 'DI...
PELAN-PELAN
NAK.



PAGI PAK...
PAGI BU...



ADI...
PELAN-PELAN NAK.
GIMANA
SEKOLAHNYA ?
TUGAS
YANG TADI MALEM
SELESAI ??



BERES SEMUA
KOMANDAN !!
HE..HE..HE...
LAGI SEMANGAT
PAK !!

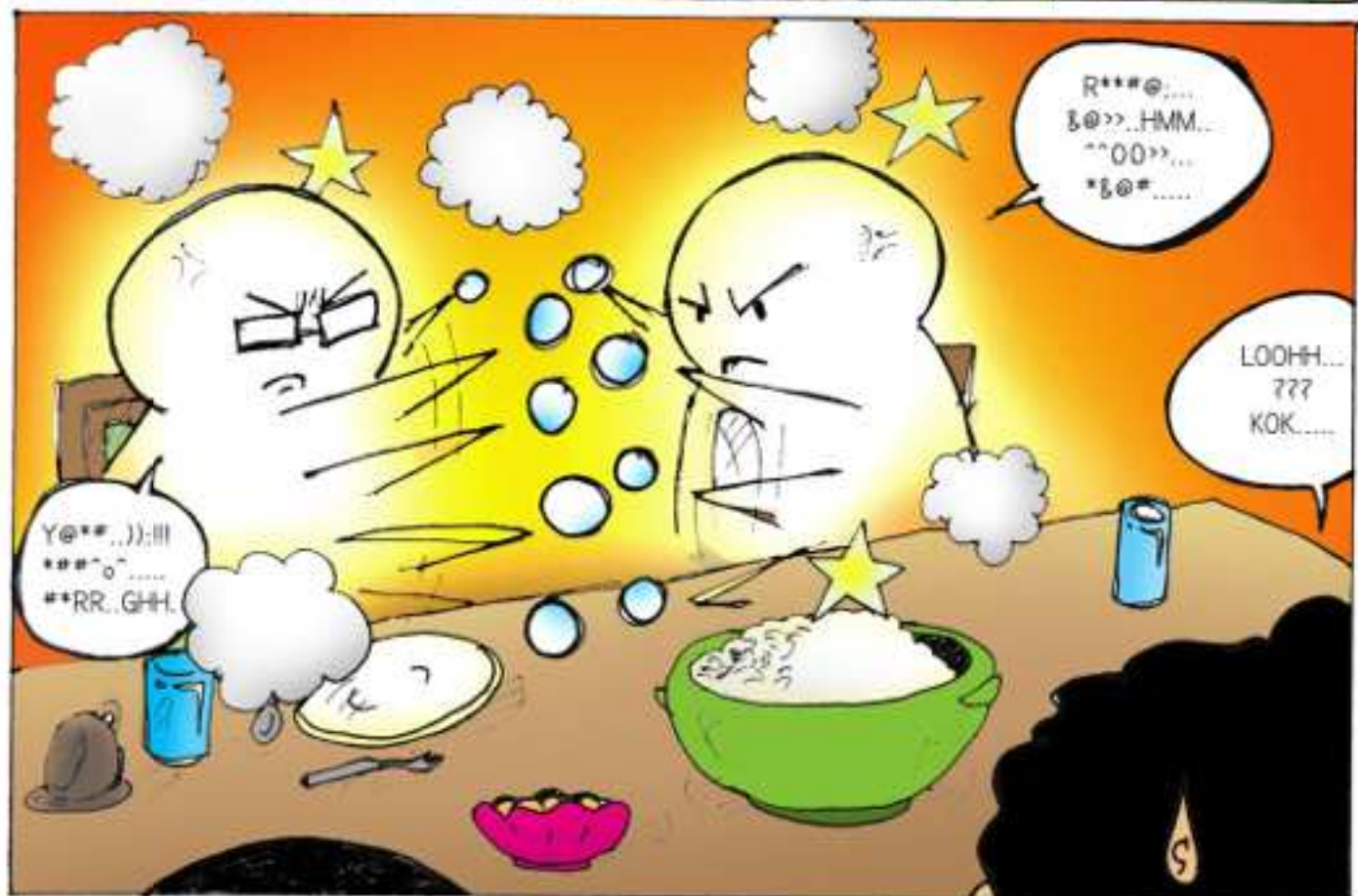


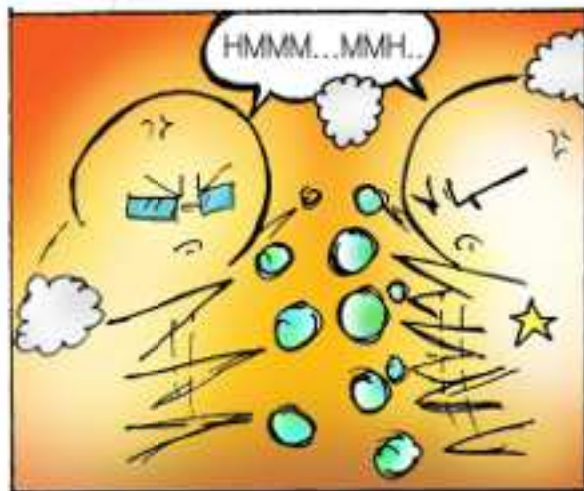
KAMU ANTON ?
TUGAS BUAT SENI
SUDAH DIKERJAKAN ?
KATANYA.....
DI KUMPUL BESOK
PAGI ?



UDAH PAK,
TINGGAL FINISHING...
HE..HE..HE..
MAKASIH BANTUANNYA
TADI MALAM YA PAK...



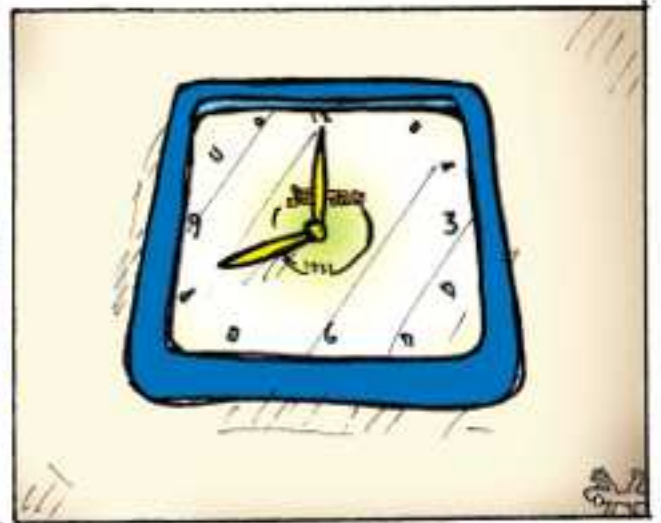
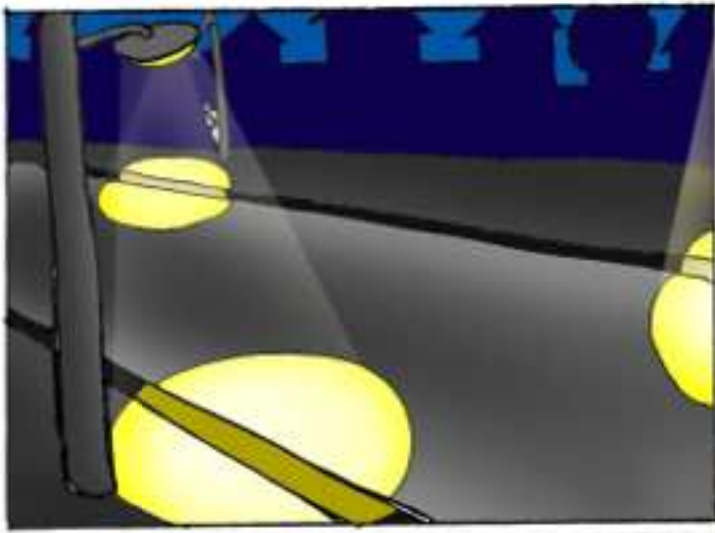














HMM..?



BAPAK ?
KOK TUMBEN
TELPON JAM
SEGINI ??



HALO....
PAK....??
WALAIKUMSSALAM.

TUMBEN PAK,
DALEM ?
ADA APA ?

HALOO...
ASSALAMU'
ALAIKUM 'LE !!



HA..HA..HAAHAA.....
GEK' SEKALI IKI AKU ISO TELEPON
KOWE LANCAR LE' TANPA BANTUAN
MENCETKE.
HAHA.... BAPAK WIS MODERN
YO LE'...

PIYE
KABARMU
SIGIT ??







HMM...

TADI BAPAK YANG TELEPON. BAPAK NYURUH KITA KE JOGJA BU...



BAPAK ADA GEJALA STROKE BU, JADI BAPAK MINTA KITA KE JOGJA...

AWAS MASIH PANAS LHO PAK...!!



KE JOGJA MAKSUDNYA BERKUNJUNG ATAU GIMANA PAK ??

BUKAN BERKUNJUNG. ISTILAHNYA AKU DIMINTA UNTUK NGE'JAGAIN BAPAK... MERAWAT BAPAK GITU BU...



ADI !! NONTONNYA AGAK MUNDUR... NANTI SAKIT MATA KAMU!

HE..HE.. IYA PAK ...

BUKU CATATAN HARIAN PENELITIAN (LOGBOOK)

JUDUL PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SOSIOLOGI UNTUK
MENINGKATKAN KETUNTASAN BELAJAR SOSIOLOGI SMA

JENIS/SKIM PENELITIAN	BIDANG PENELITIAN
HIBAH BERSAING	Pendidikan Sosiologi (Ilmu Sosial)

KETUA PENELITI	ANGGOTA
Nama : Grendi Hendrastomo, MA	1. Aron Handoko, M.Sn
Jurusan : Pendidikan Sosiologi	2. Poerwanti Hadi Pratiwi, M.Si
Fakultas : Ilmu Sosial	

NILAI KONTRAK
Rp. 40.000.000,-

HASIL/SASARAN AKHIR TAHUN 2013
Model/Media Pembelajaran Komik Sosiologi

CATATAN KEMAJUAN/PELAKSANAAN PENELITIAN

No.	Tanggal *)	Kegiatan/Aktivitas	Catatan Kemajuan/Hasil Aktivitas**)
1	17 Juni 2013	Persiapan Penelitian	Tim Peneliti siap untuk melaksanakan penelitian
2	18 Juni 2013	Penyusunan Instrumen Penelitian	Instrumen Penelitian telah tersusun
3	19 Juni 2013	Persiapan Seminar Proposal	Atribut seminar berhasil telah dipersiapkan
4	4 Juli 2013	Seminar Proposal Penelitian	Mendapatkan masukan dari reviewer dan peserta seminar berkaitan dengan judul, rumusan masalah dan tahapan penelitian
5	8 Juli 2013	Koordinasi Hasil Seminar Proposal	Perbaikan proposal sesuai dengan masukan
6	11 Juli 2013	Koordinasi tahapan penyusunan	Disepakati tahapan aktivitas dan persiapan diskusi terbatas dengan guru
7	16 Juli 2013	Diskusi terbatas dengan guru	Mendapatkan masukan tentang proses pembelajaran yang sudah ada dan media yang digunakan
8	18 Juli 2013	Pencarian informasi dari siswa	Mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran melalui wawancara dengan siswa SMA
9	22 Juli 2013	Diskusi penentuan materi bahan penyusunan komik	Disepakati materi norma dan nilai sosial
10	25 Juli 2013	Diskusi penentuan kurikulum yang dipakai (KTSP/2013)	Disepakati demi untuk kebermaknaan penelitian maka digunakan kurikulum 2013
11	26 Juli 2013	Mengumpulkan sumber bahan sebagai tema/topik komik	Beberapa sumber diperoleh baik dengan meminjam maupun membeli
12	27 Juli 2013	Koordinasi Peneliti untuk pembuatan storyboard	Kesepakatan dan pembagian tugas pembuatan storyboard
13	29 Juli 2013	Diskusi isi draft storyboard komik sosiologi	Isi Draft awal storyboard disepakati
14	1 Agustus 2013	Pembuatan draft storyboard komik sosiologi	Draft storyboard
15	12 Agustus 2013	Diskusi hasil pembuatan draft storyboard	Masukan dan perbaikan draft storyboard
16	13 Agustus 2013	Perbaikan draft storyboard	Storyboard siap untuk direview ahli
17	15 Agustus 2013	Review storyboard komik sosiologi	Mendapatkan masukan untuk penyempurnaan storyboard
18	16 Agustus 2013	Perbaikan storyboard	Storyboard perbaikan siap untuk dibuat sketsa
19	17 Agustus 2013	Pembuatan sketsa komik berdasar storyboard	Sketsa awal telah selesai disusun
20	24 Agustus 2013	Diskusi hasil sketsa awal komik	Perlu ada penyempurnaan dalam hal latar dan kalimat (penyempurnaan naskah)
21	25 Agustus 2013	Perbaikan sketsa komik	Sketsa komik selesai dikerjakan

22	27 Agustus 2013	Review sketsa komik	Terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki
23	28 Agustus 2013	Perbaiki sketsa komik berdasarkan masukan reviewer	Masukan untuk melihat gakekat cerita komik sebenarnya yang merupakan cerita ringan dengan naskah pendek Sketsa komik hasil perbaikan selesai dikerjakan
24	10 September 2013	Diskusi hasil perbaikan sketsa komik	Perlu perbaikan untuk cerita ketiga, meliputi perlu tidaknya cerita dengan naskah yang panjang
25	16 September 2013	Perbaiki sketsa komik	Sketsa komik siap untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya
26	18 September 2013	Diskusi hasil sketsa komik	Perlunya untuk memperinci dan merasionalkan latar belakang gambar dan situasi untuk memperkuat cerita
27	20 September 2013	Diskusi perlunya menambah alat tulis kantor terutama yang berkaitan dengan meja gambar sebagai alat bantu mempertajam gambar komik	Mencari meja gambar yang sesuai spesifikasi untuk memperkuat latar belakang komik
28	25 September 2013	Diskusi untuk mempercepat pembuatan komik	Diputuskan untuk menyelesaikan per tema komik
29	25-28 September 2013	Penajaman gambar dan penambahan latar belakang yang diperoleh dari foto sunguhan	Komik untuk tema pertama selesai dikerjakan, masih perlu penambahan dan penyempurnaan pada karakter tokoh dan memberi kata-kata
30	2 Oktober 2013	Perbaiki komik	Komik yang diperbaiki untuk tema pertama
31	3-10 Oktober 2013	Penajaman gambar untuk tema pertama	Gambar dipertajam siap untuk tahap digitalisasi dan pewarnaan
32	11 Oktober 2013	Review hasil gambar jadi untuk tema pertama	Siap untuk tahap selanjutnya digitalisasi (Scan)
33	11 Oktober 2013	Scan gambar komik tema pertama	Komik pertama siap di beri warna
34	12-17 Oktober 2013	Penajaman gambar untuk tema kedua Proses pewarnaan untuk tema pertama	Gambar dipertajam siap untuk tahap digitalisasi dan pewarnaan Gambar tema pertama telah selesai di beri warna
35	18 Oktober 2013	Review hasil gambar jadi untuk tema kedua Review hasil pewarnaan untuk tema pertama	Siap untuk tahap selanjutnya digitalisasi (Scan)
36	18 Oktober 2013	Scan gambar komik tema kedua	Komik tema kedua siap di beri warna
37	19-25 Oktober 2013	Penajaman gambar untuk tema ketiga Proses pewarnaan untuk tema kedua	Gambar dipertajam siap untuk tahap digitalisasi dan pewarnaan Gambar tema kedua telah selesai di beri warna
38	26 Oktober 2013	Review hasil gambar jadi untuk tema ketiga Review hasil pewarnaan untuk tema kedua	Siap untuk tahap selanjutnya digitalisasi (Scan)
39	27 Oktober 2013	Scan hasil gambar komik	Digitalisasi gambar komik siap untuk tahap pewarnaan
40	28 Oktober 2013	Proses pewarnaan	Proses Pewarnaan memunculkan dua pilihan, model gradasi dan model solid (terpilih model gradasi dekat

			dengan realitas
41	1 – 7 November 2013	Proses pewarnaan	Gambar komik telah diwarnai, persiapan untuk memberi detail isi percakapan
42	8 November 2013	Proses pemberian Teks	Gambar komik lengkap termasuk detail isi percakapan siap divalidasi
43	12 November 2013	Validasi ahli Materi, Gambar dan Bahasa	Komik telah tervalidasi dengan sedikit koreksi terutama pada bahasa
44	15 November 2013	Uji Terbatas pada siswa	Masukan dari siswa mengenai komik yang telah dibuat
45	18 November 2013	Sosialisasi terbatas pada pertemuan guru MGMP	Tersosialisasikan secara terbatas produk protipe komik

Notasi:

*) jika perlu diisikan pula jam

**) Berisi data yang diperoleh, keterangan data, sketsa, gambar, analisis singkat, dsb.

Tambahan halaman ini sesuai kebutuhan

Pemonitor

Ketua Peneliti

.....
NIP.

Grendi Hendrastomo, MA
NIP. 198201172006041002