

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL TENTANG SEJARAH PERSIAPAN
KEMERDEKAAN INDONESIA PADA KELAS V
SD MUHAMMADIYAH MUTIHAN
WATES KULON PROGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

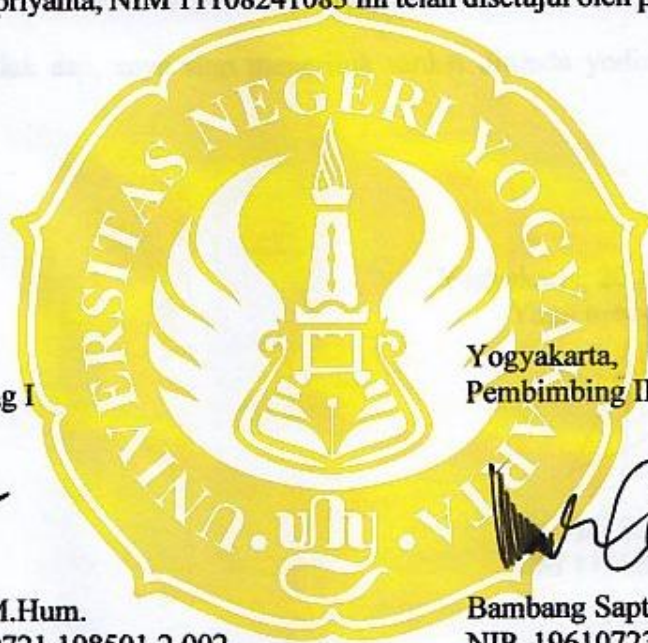


Oleh
Eko Yuli Supriyanta
NIM 11108241083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TENTANG SEJARAH PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA PADA KELAS V SD MUHAMMADIYAH MUTIHAN, WATES, KULON PROGO” yang disusun oleh Eko Yuli Supriyanta, NIM 11108241083 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujiikan.



Pembimbing I

Hidayati, M.Hum.
NIP 19560721 198501 2 002

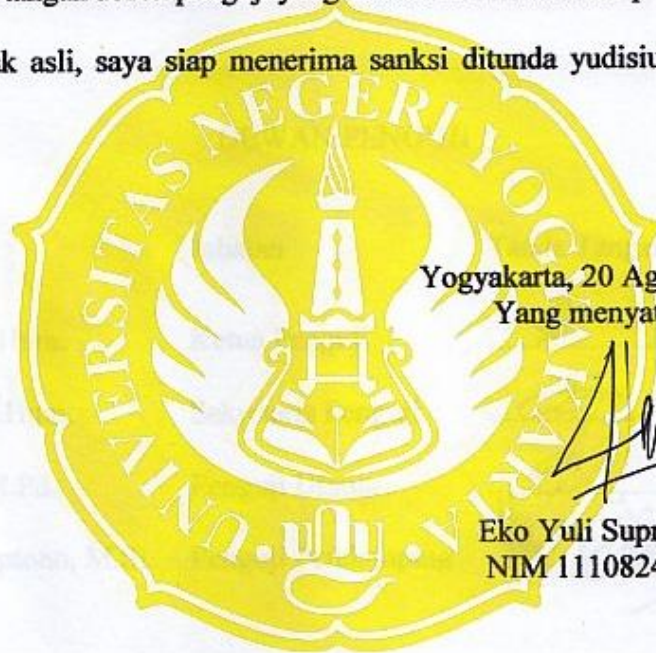
Yogyakarta, Juli 2015
Pembimbing II

Bambang Saptono, M.Si.
NIP 19610723 198803 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 20 Agustus 2015
Yang menyatakan

Eko Yuli Supriyanta
NIM 11108241083

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TENTANG SEJARAH PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA PADA KELAS V SD MUHAMMADIYAH MUTIHAN, WATES, KULON PROGO” yang disusun oleh Eko Yuli Supriyanta, NIM 11108241083 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 3 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hidayati, M.Hum.	Ketua Penguji		19/8 2015
Mujinem, M.Hum.	Sekretaris Penguji		19/8 2015
Sungkono, M.Pd.	Penguji Utama		19/8 2015
Bambang Saptono, M.Si.	Penguji Pendamping		19/8 2015

Yogyakarta, 24 AUG 2015

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Sebuah gambar menyimpan ribuan makna dibalik proses penciptaannya.”

(Eko Yuli Supriyanta)

“Education is the most powerfull weapon which you can change the world.”

(Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta
2. Nusa, Bangsa, Negara, dan Agama

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TENTANG SEJARAH
PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA PADA
KELAS V SD MUHAMMADIYAH MUTIHAN
WATES KULON PROGO**

Oleh
Eko Yuli Supriyanta
NIM 11108241083

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik yang layak untuk pembelajaran tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan, Wates, Kulon Progo.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Mutihan, Wates, Kulon Progo semester II. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Instrumen penelitian diuji dengan menggunakan validitas isi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Media komik dikembangkan mengacu pada tahap pengembangan Borg dan Gall yang dikelompokkan dalam empat tahap, yakni studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, serta diseminasi dan sosialisasi produk. Media komik yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak diterapkan dalam pembelajaran. Secara kuantitatif, penilaian dari ahli materi dan ahli media masing-masing adalah 4,14 (kesesuaian kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian materi termasuk kriteria baik) dan 4,07 (pertimbangan produksi, desain visual, dan kualitas teknis termasuk kriteria baik). Sementara itu, penilaian yang diberikan siswa pada tahap uji lapangan, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional masing-masing secara berturut-turut 4,19 (termasuk kriteria baik); 4,26 (termasuk kriteria sangat baik); dan 4,14 (termasuk kriteria baik). Secara kualitatif, media komik “Adegan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia” mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, memudahkan belajar siswa, serta merangsang siswa mengingat materi secara lebih mudah.

Kata kunci : *media komik, pembelajaran sejarah, persiapan kemerdekaan Indonesia*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan, Wates, Kulon Progo” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari do’a, bantuan, perhatian, bimbingan, pengarahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

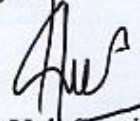
1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Wakil Dekan I FIP UNY yang telah menyetujui penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Hidayati, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus sebagai Dosen Pendamping Skripsi I yang telah membantu kelancaran administrasi serta memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Bambang Saptono, M.Si. selaku Dosen Pendamping Skripsi II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Mujinem, M.Hum. selaku Dosen Pendamping Akademik yang telah memberikan dukungan dan pengarahan selama masa studi di UNY.
7. Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Mutihan, Wates, Kulon Progo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi di sekolah tersebut.

8. Bapak/Ibu Guru kelas V.1, V.2, dan V.3 SD Muhammadiyah Mutihan yang telah membantu dan bekerjasama dalam proses penelitian skripsi ini.
9. Siswa kelas V.1, V.2, dan V.3 SD Muhammadiyah Mutihan tahun ajaran 2014/2015 yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
10. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moral maupun material dalam penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman kelas F dan G PGSD UNY 2011 yang selalu memberi semangat, bantuan, dan kesan yang luar biasa selama 4 tahun bersama dalam perkuliahan.
12. Teman-teman mahasiswa kampus Wates, baik itu dari FIP, FIK, maupun FE yang telah bersama-sama berbagi kisah selama kuliah di kampus Wates.
13. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan guna perbaikan penelitian selanjutnya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 7 Juli 2015

Penyusun



Eko Yuli Supriyanta

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
G. Asumsi Penelitian.....	10
H. Manfaat Penelitian.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Media Pembelajaran	13
1. Hakekat Media dalam Pembelajaran	13
2. Klasifikasi Media Pembelajaran	15
3. Fungsi Media Pembelajaran	18
4. Prinsip dan Kriteria Memilih Media Pembelajaran	22

5. Faktor-faktor dalam Pengembangan Media Pembelajaran.....	27
B. Media Komik.....	32
1. Pengertian Komik.....	32
2. Sejarah Komik.....	33
3. Bentuk Komik.....	34
4. Kelebihan Media Komik.....	37
5. Peranan Media Komik dalam Pembelajaran.....	38
C. Kajian Tentang IPS di SD.....	39
D. Kajian Tentang Sejarah di SD.....	43
E. Materi Sejarah pada Kelas V SD.....	47
F. Karakteristik Anak SD.....	49
G. Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia.....	53
H. Kerangka Pikir.....	56
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	58
B. Langkah Penelitian Pengembangan.....	58
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	63
1. Populasi.....	63
2. Sampel.....	63
D. Teknik Pengumpulan Data.....	64
1. Angket.....	64
2. Observasi.....	65
3. Wawancara.....	65
4. Studi dokumenter.....	66
E. Instrumen Penelitian.....	66
F. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	70

1. Studi Pendahuluan	70
2. Pengembangan Produk	73
a. Analisis Tujuan	73
b. Analisis Kemampuan	73
c. Prosedur Pengembangan	73
d. Hasil Validasi Ahli.....	74
1) Validasi Ahli Materi	75
2) Validasi Ahli Media	89
3. Uji Lapangan Media Komik	118
a. Uji Lapangan Terbatas.....	118
b. Uji Lapangan Lebih Luas	121
c. Uji Operasional.....	124
4. Diseminasi dan Sosialisasi Produk	128
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	128
C. Keterbatasan Penelitian	141
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	142
B. Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN.....	147

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas V Semester 2	47
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi	66
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media.....	67
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Siswa.....	67
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Observasi	68
Tabel 6. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	69
Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama.....	76
Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua	87
Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Pertama	91
Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Kedua.....	101
Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Ketiga.....	116
Tabel 12. Hasil Uji Lapangan Terbatas	119
Tabel 13. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas.....	122
Tabel 14. Hasil Uji Operasional	125
Tabel 15. Hasil Penilaian Ahli Materi untuk Masing-masing Kriteria	133
Tabel 16. Analisis Hasil Penilaian Ahli Materi per-Indikator	133
Tabel 17. Hasil Penilaian Ahli Media untuk Masing-masing Kriteria	135
Tabel 18. Analisis Hasil Penilaian Ahli Media per-Indikator	135
Tabel 19. Hasil Penilaian Uji Lapangan untuk Masing-masing Kriteria ...	137
Tabel 20. Analisis Hasil Penilaian Siswa dalam Uji Lapangan per-Indikator	137

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Kedudukan Komponen-Komponen Pembelajaran	15
Gambar 2. Desain Penelitian Pengembangan dan Pengembangan Borg dan Gall yang Dikelompokkan dalam Empat Langkah	60
Gambar 3. Dua Halaman Tambahan yang Menjelaskan Mengenai Poses Penyusunan Dasar Negara	78
Gambar 4. Ilustrasi tentang Dampak Ledakan Bom Hiroshima dan Nagasaki Halaman 12 sebelum Direvisi (kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan).....	79
Gambar 5. Ilustrasi Halaman 13 sebelum Direvisi (kiri) dan Sesudah Direvisi (Kanan).....	80
Gambar 6. Ilustrasi Halaman 15 (Kiri) dan 16 (Kanan) sebelum Direvisi	81
Gambar 7. Ilustrasi Halaman 15 (Kiri) dan 16 (Kanan) setelah Direvisi	81
Gambar 8. Ilustrasi Halaman 17 Sebelum Direvisi (Kiri) dan setelah Direvisi (Kanan).....	82
Gambar 9. Ilustrasi Halaman 18 (Kiri) Beserta Bagian yang Diberi Tambahan Narasi (Kanan)	83
Gambar 10. Penambahan Ilustrasi Ibu Fatmawati pada Halaman 27	84
Gambar 11. Perubahan Ilustrasi pada Halaman 29	85
Gambar 12. Perbaikan Soal Evaluasi	86
Gambar 13. Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama hingga Kedua	88
Gambar 14. Desain Halaman Sampul sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan).....	94
Gambar 15. Desain Halaman Penjelasan Sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan).....	95

Gambar 16. Tambahkan dua Halaman Mengenai Proses Perumusan Dasar Negara	96
Gambar 17. Penggantian Jenis <i>Font</i>	96
Gambar 18. Perbandingan Wajah Soekarno pada Halaman 4, 14, dan 16 sebelum Direvisi	97
Gambar 19. Wajah Soekarno pada Halaman 16 setelah Direvisi	97
Gambar 20. Penyesuaian Warna <i>Background</i> dan Teks Narasi	98
Gambar 21. Penambahan Teks Dialog pada Halaman 9.....	99
Gambar 22. Perbaiki Ilustrasi dan Teks Narasi pada Halaman 10.....	100
Gambar 23. Desain Halaman Sampul sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan).....	103
Gambar 24. Daftar Isi Buku yang Ditambahkan	104
Gambar 25. Halaman Pengenalan Tokoh-tokoh Sejarah dalam Komik sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan).....	105
Gambar 26. Ilustrasi Mengenai Proses Perumusan Dasar Negara Halaman 1 (Atas), Halaman 2 (Bawah Kiri), dan Halaman 3 (Bawah Kanan) setelah Direvisi Kembali	106
Gambar 27. Ilustrasi Halaman 12 sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan).....	107
Gambar 28. Ilustrasi Halaman 13 sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan).....	108
Gambar 29. Ilustrasi Halaman 15 sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan).....	109
Gambar 30. Ilustrasi Halaman 16 sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan).....	109
Gambar 31. Ilustrasi Halamn 17 sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan).....	110
Gambar 32. Bagian Rangkuman Materi Sebelum Direvisi	111

Gambar 33. Bagian Rnagkuman Materi setelah Direvisi Disajikan dalam Dua Halaman	112
Gambar 34. Halaman Penutup	112
Gambar 35. Sampul Belakang	113
Gambar 36. Perbandingan Ukuran Hasl Cetak Sendiri (Kiri) dengan Percetakan (Kanan)	114
Gambar 37. Perbandingan Hasil Cetakan Isi Cetk Sendiri (Kiri) dengan Percetakan (Kanan)	114
Gambar 38. Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Pertama hingga Tahap Ketiga	117
Gambar 39. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa pada Uji Lapangan	127

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama	148
Lampiran 2. Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua	151
Lampiran 3. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Pertama.....	154
Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Kedua	157
Lampiran 5. Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Ketiga	160
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi dari Ahli Materi	163
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi dari Ahli Media.....	164
Lampiran 8. Instrumen Penilaian Siswa.....	165
Lampiran 9. Rekap Hasil Uji Lapangan Terbatas	167
Lampiran 10. Rekap Hasil Uji Lapangan Lebih Luas.....	168
Lampiran 11. Rekap Hasil Uji Operasional	169
Lampiran 12. Foto-foto Kegiatan Uji Lapangan	170
Lampiran 13. Surat-surat Penelitian	172
Lampiran 14. Gambar Produk Media.....	176

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pintu gerbang kemajuan suatu bangsa. Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang ada. Tuntutan akan kualitas sumber daya manusia akan terus mengalami perubahan secara dinamis. Dunia pendidikan harus terus menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar mampu menyediakan *output* yang berkualitas sesuai dengan tuntutan kebutuhan. Pendidikan dituntut menyediakan manusia yang memiliki intelektualitas tinggi, terampil dan berbudi luhur. Perkembangan zaman dan pendidikan saling mempengaruhi satu sama lain bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan.

Tujuan pendidikan nasional Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia-manusia yang bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan” (UU Sisdiknas: 2003). Pendidikan diharapkan mampu menumbuhkembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai suatu tujuan tertentu, pembelajaran perlu dilakukan

melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Penerapan media pembelajaran dimaksudkan agar belajar menjadi lebih efektif, efisien, banyak, luas, cepat, dan bermakna bagi orang yang belajar, khususnya peserta didik (Musfiqon, 2012: 178-179). Menurut Oemar Hamalik (Arsyad 2006: 15), pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik. Penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan. Menurut Peter Kline (Angkowo dan Kosasih 2007: 49) belajar akan efektif bila dilakukan dalam suasana menyenangkan (*fun and enjoy*). Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Kegiatan belajar mengajar seharusnya bukan sekedar menempa aspek kognitif saja melainkan juga aspek psikomotorik dan afektif, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran yang strategis untuk menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki karakter dan kecakapan yang memadai sebagai bagian masyarakat sosial. Sikap dibentuk melalui pendidikan dan pengalaman belajar dalam proses pembelajaran IPS mengenai fenomena-fenomena sosial yang terjadi. Pada jejang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi (Sa'dun Akbar dan Hadi Sriwiyana, 2011: 77). Ilmu Pengetahuan Sosial

memberikan bekal terhadap peserta didik agar mampu menghadapi kehidupan di lingkungannya masing-masing.

Salah satu bahan kajian dalam pembelajaran IPS di SD adalah sejarah. Sejarah perlu dipelajari sejak dini agar peserta didik mengetahui peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau dan dapat dijadikan sebagai landasan sikap dalam kehidupannya saat ini serta menentukan masa depan. Sejarah merupakan rekam jejak setiap kehidupan manusia, hal apapun yang dilakukan manusia akan menjadi sejarah pada masa berikutnya. Sebagaimana pepatah mengatakan pengalaman adalah guru terbaik, maka seharusnya manusia belajar dari peristiwa-peristiwa di masa lampau.

Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam pembentukan sikap siswa. Sesuai dengan silabus KTSP, pada kelas V SD semester II materi sejarah yang diberikan meliputi perjuangan melawan penjajah, merebut kemerdekaan, hingga perjuangan mempertahankan kemerdekaan dengan standar kompetensi “Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia”. Sebagai anak Indonesia, siswa harus memahami asal-usul bangsa Indonesia. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa di masa yang akan datang harus memahami jati diri bangsa Indonesia.

Melalui pembelajaran sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia, diharapkan mampu memupuk rasa patriotisme dan nasionalisme dalam diri siswa serta membentuk karakter. Pembelajaran sejarah perjuangan bangsa dapat berfungsi sebagai media menanamkan karakter positif bagi siswa tentang perjuangan, rasa cinta tanah air, kerja keras, persatuan dan kesatuan, serta menghargai perbedaan.

Siswa mampu memberi penghargaan terhadap para pejuang bangsa Indonesia terdahulu yang telah berkorban bagi bangsa. Siswa sebagai bagian masyarakat Indonesia tidak boleh melupakan jati diri bangsa Indonesia.

Mengingat nilai penting pembelajaran sejarah di sekolah dasar, seharusnya guru lebih memberi perhatian terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah. Kualitas proses pembelajaran perlu ditingkatkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Guru perlu berusaha keras agar materi dapat tersampaikan dan nilai-nilai karakter dapat terinternalisasikan dalam diri peserta didik. Dalam pendidikan sejarah, tidak hanya perlu mencantumkan kapan dan siapa saja yang hadir dalam sejarah. Anis Baswedan menyatakan bahwa siswa perlu didorong untuk memberi apresiasi di balik peristiwa yang terjadi dalam sejarah (Republika Online, 19 Februari 2015). Pembelajaran sejarah semestinya mampu memunculkan hikmah di balik peristiwa.

Permasalahan serupa ditemukan pula pada kelas V SD Muhammadiyah Mutihan, Wates, Kulon Progo. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, pembelajaran sejarah di kelas V masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Aktifitas pembelajaran didominasi guru, sedangkan peserta didik cenderung pasif. Komunikasi yang terjadi cenderung komunikasi searah dimana guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Peserta didik dituntut menghafal peristiwa-peristiwa di masa lampau, nama-nama tokoh penting, tanggal-tanggal terjadinya peristiwa penting, maupun peninggalan-peninggalan dari masa lampau. Hanya aspek kognitif saja yang berkembang dari pembelajaran sejarah, sedangkan esensi

sejarah sebagai media penanaman nilai dan melatih keterampilan sosial peserta didik belum tercapai. Pembelajaran sejarah oleh siswa dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit. Hal-hal tersebut menyebabkan kurangnya minat peserta didik belajar sejarah. Sebagai akibatnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah. Tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Selain itu permasalahan lain yang ditemukan yakni ketersediaan media pembelajaran untuk materi sejarah yang masih kurang, termasuk materi sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia. Hasil observasi di SD Muhammadiyah Mutihan menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan memahami materi tersebut karena banyaknya materi yang harus dihafal. Motivasi belajar siswa masih rendah sehingga perlu dibangkitkan. Perlu suatu cara yang efektif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal.

Guru masih kesulitan menentukan media pembelajaran yang tepat karena kurang tersedia pilihan media untuk materi tersebut di SD Muhammadiyah Mutihan. Media yang biasa digunakan guru sebatas pada gambar-gambar yang ada dalam buku teks. Namun penggunaan gambar-gambar belum mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa secara maksimal. Penyajian materi dalam buku teks sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran masih kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi secara deskriptif dan gambar yang ada relatif monoton. Meskipun gambar yang dipakai berupa gambar realistik, media gambar kurang bisa memberikan gambaran mengenai urutan peristiwa-peristiwa sejarah karena setiap media gambar berdiri sendiri dan belum

terlihat kesinambungan antar gambar. Siswa masih sering kesulitan mengingat peristiwa-peristiwa sejarah beserta urutan-urutannya. Nilai yang dicapai siswa juga relatif masih kurang memuaskan.

Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keinginan mereka untuk membaca materi sejarah. Penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010: 2). Media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media akan menjadikan pembelajaran sejarah lebih variatif sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal (Musfiqon, 2012: 36).

Penyajian materi sejarah perlu disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik. Anak-anak pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik. Hampir semua anak seusia kelas V SD suka membaca komik sebagai sarana hiburan. Anak-anak akan lebih mudah mengingat tokoh-tokoh dari komik yang mereka lihat. Secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun (Daryanto, 2010: 129). Demikian pula pada anak-anak di kelas V di SD Muhammadiyah Mutihan. Komik dapat menyajikan cerita sejarah lebih konkret bagi siswa. Anak-anak usia kelas V SD termasuk dalam tahapan berfikir

operasional konkret. Pada tahap operasional konkret anak-anak dapat melakukan operasi konkret (*concrete operation*), siswa juga dapat menalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret (John W. Santrock, 2012: 329). Materi sejarah susah dipahami siswa karena bersifat abstrak. Materi sejarah perlu disajikan dalam bentuk yang riil sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Hal tersebut merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sejarah sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut. Melalui komik, kisah sejarah dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik sejarah persiapan 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.

Atas dasar pemikiran tersebut, penelitian mengangkat judul “Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan, Wates, Kulon Progo”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan di SD Muhammadiyah Mutihan, Wates, Kulon Progo sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia di kelas masih konvensional dan monoton dengan metode ceramah dan hafalan yang lebih dominan.
- b. Adanya anggapan bahwa materi sejarah membosankan, kurang penting, dan hanya sebagai pelajaran pelengkap kurikulum.
- c. Tujuan pembelajaran belum seutuhnya tercapai, kegiatan pembelajaran masih lebih dominan mengembangkan aspek kognitif.
- d. Kurangnya minat belajar siswa.
- e. Kurang tersedianya media pembelajaran untuk materi sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia.
- f. Media pembelajaran yang diterapkan guru belum mampu memotivasi siswa dalam belajar materi sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah-masalah dalam identifikasi masalah maka perlu dilakukan pembatasan. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kurang tersedianya media pembelajaran untuk materi Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan, Wates, Kulon Progo.

Masalah ini dipilih karena media pembelajaran memegang peranan penting untuk menunjang proses pembelajaran sedangkan media pembelajaran untuk materi

tersebut relatif masih jarang ditemui. Komik dipilih sebagai media karena komik disukai oleh siswa dan mudah digunakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dirumuskan masalah dalam penelitian ini yakni bagaimana mengembangkan media komik yang layak untuk pembelajaran materi sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Mutihan, Wates, Kulon Progo?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian adalah mengembangkan media komik yang layak untuk pembelajaran materi sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates, Kulon Progo.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V SD semester 2. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media berbentuk buku komik cetak.
2. Komik berukuran kertas B5 (18,2 x 25,7 cm).
3. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 210 gsm* dan kertas untuk isi buku adalah kertas *HVS 80 gsm*
4. Komik berisi cerita mengenai Sejarah Persiapan Kemerdekaan yang disajikan dengan ilustrasi kartun.

5. Ilustrasi komik menggunakan gambar kartun.
6. *Font* yang digunakan dalam komik menggunakan jenik *BD Cartoon Shout*, *Comic Book*, *Comic Loud*, *Comic Sans MS*, *Komika Title*, *BadaBoom BB*, dan *Gadugi*.
7. Isi komik terdiri dari bagian tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, pengenalan tokoh-tokoh sejarah dalam cerita komik, isi cerita, rangkuman dan soal evaluasi.
8. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam kalimat-kalimat pendek dalam dialog tokoh maupun teks narasi.

G. Asumsi Penelitian

Guna menghindari timbulnya perbedaan persepsi terhadap istilah-istilah pokok dalam penelitian ini, maka diberikan asumsi-asumsi istilah pokok dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menerapkan ilmu pengetahuan guna menghasilkan produk berupa media pembelajaran.
2. Komik Sejarah Persiapan Kemerdekaan adalah buku komik yang berisikan cerita dari sumber-sumber sejarah dengan ilustrasi kartun.
3. Media pembelajaran Komik Sejarah adalah suatu buku komik pendidikan yang digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran yang lebih menarik terhadap materi sejarah pada mata pelajaran IPS.
4. Siswa kelas V SD adalah siswa yang duduk di kelas V SD semester II pada tahun ajaran 2014/2015.

Dari asumsi di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini adalah proses menghasilkan media pembelajaran sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia dalam bentuk buku komik yang ditujukan kepada siswa kelas V semester II. Media ini dikembangkan untuk memberikan penyajian materi sejarah dengan lebih menarik dan konkret.

H. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik untuk kepentingan teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Pengembangan media komik tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan bagi pemecahan masalah dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran sejarah. Selain itu pengembangan media menjadi salah satu cara memupuk rasa nasionalisme dan patriotisme melalui komik yang dihasilkan.

2. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti, memperluas cakrawala di bidang pengembangan pembelajaran. Peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran untuk materi sejarah sehingga diharapkan mempermudah guru dalam mengajarkan materi sejarah, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif dan lebih hidup, membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu dapat mempermudah dalam belajar sejarah, menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih menarik bagi siswa sehingga tidak cepat bosan dan penyerapan materi pembelajaran lebih baik. Penyajian materi dalam bentuk media komik akan lebih menarik bagi siswa untuk membacanya dibandingkan dengan penyajian materi dalam buku paket pada umumnya. Komik yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca materi pembelajaran sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Media Pembelajaran

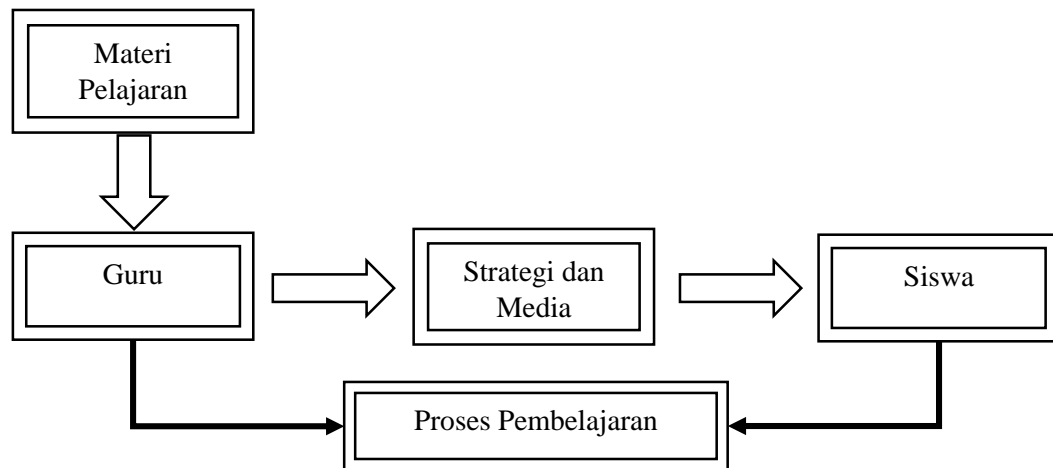
1. Hakekat Media dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2010: 1). Ditinjau dari prosesnya, pendidikan adalah komunikasi karena dalam proses pendidikan terdapat komunikator, komunikan, dan pesan (Yudhi Munadi, 20013: 2). Dalam proses komunikasi tersebut terjadi proses saling tukar informasi maupun pesan, bisa dalam bentuk pengetahuan, ide, gagasan, keahlian, skill, pengalaman, dll. Maka pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang melibatkan guru dan siswa dengan materi pembelajaran sebagai pesan yang hendak disampaikan dengan orientasi pada ketercapaian suatu tujuan pendidikan.

Untuk mencapai suatu tujuan tertentu, maka pesan dalam pembelajaran harus dapat diterima oleh siswa. Akan tetapi terkadang dalam pembelajaran siswa kurang mampu menyerap pelajaran yang diberikan guru secara efektif dan efisien. Salah satu cara untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran sebagai perantara agar pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa secara efektif dan efisien. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal (Musfiqon, 2012: 36).

Banyak ahli yang memberikan definisi mengenai media pembelajaran. Menurut Schramm (Yamin dan Ansiri, 2009:150) media adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, atau sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Dalam pendapat lain, menurut media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (Ahmad Rohani, 1997: 3). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arif S. Sadiman, 2008:7). Pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu kegiatan komunikasi yang dilakukan secara timbal balik antara siswa dan guru, dengan informasi yang ingin disampaikan berupa materi pelajaran.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal serta memberikan pengalaman konkret pada peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas dengan menggunakan media pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen pembelajaran bukan sekedar sebagai alat bantu mengajar melainkan bagian integral dari pembelajaran.



Gambar 1.
Kedudukan Komponen-Komponen Pembelajaran (Musfiqon, 2012: 37)

Antara materi, guru, strategi, media dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing dalam pembelajaran. Pembelajaran yang optimal harus didukung masing-masing komponen dalam pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila antara komponen pembelajaran tersebut terdapat *link and match* yang baik. Kedudukan antar komponen dalam pembelajaran ditunjukkan dalam bagan berikut:

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Banyak sekali pendapat ahli yang menyampaikan pengelompokan media pembelajaran. Para ahli memiliki sudut pandang yang berbeda satu sama lain dalam mengelompokkan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut: Pertama, media grafis atau sering pula disebut media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dll; Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dll; Ketiga, media

proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dll; Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2010: 3).

Yudhi Munadi (2013: 54-57) mengelompokkan media dalam pembelajaran dalam empat kelompok besar berdasarkan keterlibatan indera, yaitu:

- a. Media Audio, adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Pesan yang diterima dari media audio berupa pesan verbal, yakni bahasa lisan atau kata-kata dan pesan nonverbal seperti bunyi-bunyian, vokalisasi, gerutuan, gumam, musik, dll. Yang termasuk jenis media audio adalah program radio dan program media rekam.
- b. Media Visual, adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak.
- c. Media Audio-visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang disalurkan dapat berupa pesan verbal dan non-verbal yang terlihat (dalam bentuk visual) maupun terdengar (dalam bentuk audio). Contoh media ini diantaranya film, film dokumenter, drama, dll.
- d. Multimedia, melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung, bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan terlibat. Termasuk dalam pengalaman berbuat adalah

lingkungan nyata dan karyawisata, sedangkan termasuk dalam pengalaman terlibat adalah permainan dan simulasi, bermain peran dan forum teater.

Dalam pandangan lain, Gerlach dan Ely (Hujair A.H. Sanaky, 2013: 51-52) mengelompokkan media menjadi mejadi delapan jenis yaitu:

- a. Benda sebenarnya; meliputi orang, peristiwa benda, dan demonstrasi.
- b. Simbol verbal (*verbal representation*); meliputi bahan cetak seperti buku teks, buku kerja, LKS, dan surat kabar (majalah dan koran). Kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, film, transparansi, film strip, termasuk dalam kategori ini, termasuk juga catatan di papan tulis, judul pada buletin dan setiap bentuk kata tertulis yang menyatakan suatu ide tertentu.
- c. Grafik; meliputi grafik, *chart*, peta, diagram, gambar yang dibuat untuk dengan maksud menyampaikan suatu ide.
- d. Gambar diam; foto setiap benda atau peristiwa apapun termasuk di dalamnya.
- e. Gambar bergerak; gambar hidup/bergerak, rekaman video adalah gambar bergerak baik dalam warna ataupun hitam putih, bersuara maupun tidak, gambar langsung maupun animasi.
- f. Rekaman suara (*audio recording*); rekaman yang dibuat pada pita magnetik, piringan hitam, atau jalur suara film, substansi yang terpenting adalah bahan verbal.
- g. Program adalah urutan informasi (*audio, visual, atau audio-visual*) yang dirancang untuk menimbulkan tindakan yang ditetapkan sebelumnya.
- h. Simulasi; yakni tiruan situasi nyata yang telah dirancang mendekati sedekat mungkin peristiwa atau proses yang nyata.

Media komik yang dikembangkan termasuk ke dalam media grafis berdasarkan bentuknya. Sedangkan berdasarkan keterlibatan inderanya, media komik termasuk media visual. Media komik yang dikembangkan akan dicetak dalam bentuk buku.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Oemar Hamalik dan Arsyad (Musfiqon, 2012: 32) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Orientasi pembelajaran yang dilaksanakan dengan media pembelajaran akan meningkatkan keefektifan penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut Derek Rowntree (Ahmad Rohani, 1997: 7) media pendidikan memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Membangkitkan motivasi belajar
- b. Mengulang apa yang telah dipelajari
- c. Menyediakan stimulus belajar
- d. Mengaktifkan respon peserta didik
- e. Memberikan balikan dengan segera
- f. Menggalakkan latihan yang serasi

Sedangkan McKnown (Ahmad Rohani, 1997: 8) menjabarkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan peserta didik.
- b. Membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik karena:
 - 1) Media instruksional edukatif pada umumnya merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik.
 - 2) Penggunaan media instruksional edukatif memberikan kebebasan kepada peserta didik lebih besar dibanding dengan cara belajar tradisional.
 - 3) Media instruksional edukatif lebih konkret dan mudah dipahami.
 - 4) Memungkinkan peserta didik untuk berbuat sesuatu.
 - 5) Mendorong peserta didik untuk tahu lebih banyak.
- c. Memberikan kejelasan (*clarification*)
- d. Memberikan rangsangan (*stimulation*)

Sementara Levie dan Lentz (Musfiqon, 2012:33-34) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan fungsi inti, yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

c. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Manfaat utama penggunaan media adalah mempermudah siswa memahami materi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berimplikasi positif terhadap kualitas proses belajar mengajar. Kemp dan Dayton (Yamin dan Ansari, 2010: 151-154) mengutarakan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Guru mungkin saja mempunyai penafsiran yang seragam terhadap suatu materi. Penggunaan media dapat mereduksi perbedaan penafsiran dan disampaikan secara seragam. Setiap siswa yang mendengar dan melihat melalui media yang sama akan menerima informasi yang seragam.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media menyajikan informasi yang dapat dilihat (visual) dan didengar (audio) sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi jelas dan lengkap. Media dapat meningkatkan keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk memberi respon terhadap penjelasan guru, memungkinkan siswa menyentuh langsung objek kajian, menyuguhkan objek kajian dalam bentuk konkret, dsb. Media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelas yang monoton dan membosankan.

c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif

Media dapat memicu interaksi dua arah secara aktif antara guru dan siswa. Dengan penggunaan media guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru yang aktif menyampaikan informasi satu arah, namun siswa yang lebih berperan aktif. Guru lebih cenderung berbicara satu arah terhadap siswa apabila pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media.

d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Seringkali guru menghabiskan waktu cukup banyak dalam mengajarkan suatu materi. Penggunaan media dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan karena siswa relatif lebih cepat memahami materi.

e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media membuat belajar-mengajar lebih efisien, membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh. Pemahaman siswa akan lebih baik karena dengan media, siswa melibatkan lebih banyak indera.

- f. Proses belajar siswa dapat terjadi di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

- g. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan.

Pembelajaran menjadi lebih menarik dengan media pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan apresiasi dan kecintaan siswa terhadap ilmu pengetahuan dan pencarian ilmu pengetahuan itu sendiri.

- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Pertama, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan apabila media digunakan dalam pembelajaran. Kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberi perhatian lebih banyak pada aspek-aspek lain dalam pembelajaran. Ketiga, peran guru tidak lagi sekedar “pengajar”, tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran

Manfaat-manfaat tersebut akan tercapai apabila guru menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran. Tidak semua media sesuai digunakan dalam kondisi kelas tertentu. Guru harus selektif memilih media dengan menelaah kondisi yang ada dalam kelas.

4. Prinsip dan Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Penggunaan media pengajaran lebih menitik beratkan pada fungsi dan peranannya terhadap pelaksanaan pengajaran di kelas. Pemilihan media pembelajaran bukan dilihat dari segi harga, maupun kecanggihan teknologi yang dipakai, melainkan lebih menitikberatkan pada efektivitas dan efisiensi penggunaan

media tersebut untuk menyampaikan suatu materi pengajaran. Media yang lebih mahal atau lebih canggih dari segi teknologi bukan berarti lebih baik daripada media yang relatif sederhana dan murah.

Pemilihan media merujuk pada tiga prinsip utama, yakni: (1) prinsip efektifitas dan efisiensi, (2) prinsip relevansi, dan (3) prinsip produktifitas (Musfiqon, 2012: 116-118). Berikut ini diuraikan mengenai prinsip-prinsip tersebut secara lebih rinci.

a. Prinsip efektifitas dan efisiensi

Efektifitas dalam konteks pembelajaran adalah tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran setelah dilakukan proses belajar mengajar. Pembelajaran dikatakan efektif apabila semua tujuan pembelajaran tercapai.

b. Prinsip relevansi

Prinsip ini merujuk pada kesesuaian antara media dengan materi pelajaran. Relevansi terbagi dalam dua macam. Pertama, relevansi ke dalam yaitu pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian dan sinkronisasi antara tujuan, isi, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Selain itu relevansi ke dalam juga mempertimbangkan pesan, guru, siswa dan desain media. Kedua, relevansi ke luar yakni pemilihan media yang mempertimbangkan kesesuaian dengan perkembangan masyarakat. Media yang dipilih disesuaikan dengan konteks kehidupan anak didik yang sehari-hari dilihat, didengar dan dialami.

c. Prinsip produktifitas

Produktifitas dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan memanfaatkan sumber daya yang ada. Media pembelajaran dikatakan produktif apabila media yang digunakan dalam pembelajaran bisa menghasilkan dan mencapai target lebih bagus dan banyak.

Penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada tujuan yang ingin dicapai dari proses pembelajaran, bahan atau materi yang akan diajarkan, kemudahan memperoleh media serta kemampuan guru menggunakan media. Guru harus mengerti dan memahami media yang akan digunakan, mampu menggunakan media tersebut untuk menunjang proses pengajaran di kelas, serta mampu menilai efektivitas penggunaan suatu media bagi proses pengajaran. Guru harus memilih media yang tepat dengan memperhatikan berbagai kriteria. Berikut ini kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i, 2010: 4).

- a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar pertimbangan tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan dari suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran dimana di dalamnya terdapat unsur tingkatan kognitif pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis lebih memungkinkan menggunakan media pembelajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya media yang digunakan benar-benar diperlukan dan mampu untuk menjelaskan fakta, prinsip, konsep, maupun generalisasi sehingga lebih mudah dipahami siswa.

- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh atau bahkan guru bisa membuatnya untuk mendukung pembelajaran.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya media yang digunakan apapun wujudnya hal utama yang perlu diperhatikan adalah kemampuan guru mengoperasikannya. Secanggih apapun media tidak akan berguna apabila guru tidak bisa menggunakannya, nilai manfaat dari penggunaan media tidak akan dapat dirasakan siswa.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, artinya alokasi waktu yang ada memungkinkan untuk menggunakan suatu media tertentu sehingga penggunaan media bukan justru mengganggu proses pembelajaran.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa, artinya penggunaan media harus memperhatikan taraf berfikir siswa agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami siswa. Media seperti grafik atau diagram yang menjelaskan suatu konsep tentu lebih sesuai bagi siswa yang telah mencapai kadar berfikir tinggi, belum sesuai apabila diterapkan pada siswa SD kelas rendah misalnya.

Dalam pendapat lain, Musfiqon (2012: 118-121) menyebut ada 6 kriteria pemilihan media sebagai berikut:

- a. Kesesuaian dengan tujuan

Media pembelajaran digunakan sebagai pendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Agar fungsi media optimal maka media yang ditentukan dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran. Media disusun sedemikian rupa agar mampu membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah

dirumuskan. Tujuan bisa saja mengacu salah satu maupun gabungan dari ranah kognitif, afektif dan atau psikomotorik.

b. Ketepatangunaan

Tepat guna dalam konteks pembelajaran berarti pemilihan media didasarkan pada kegunaan. Misalkan materi yang diajarkan berupa bagian-bagian penting dari benda, maka media gambar, bagan dan slide merupakan pilihan yang tepat. Suatu materi tertentu membutuhkan suatu media yang tepat guna agar bisa dipahami, dan tidak semua media bisa digunakan untuk suatu materi tertentu.

c. Keadaan peserta didik

Penggunaan media harus disesuaikan dengan keadaan peserta didik agar dapat berfungsi optimal. Aspek-aspek dari peserta didik yang perlu diperhatikan berupa keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak. Pemilihan media harus menyesuaikan dengan bekal awal yang dimiliki siswa. Perkembangan tingkat berfikir siswa harus dijadikan dasar pemilihan media. Media yang efektif adalah media yang penggunaannya tidak tergantung pada perbedaan individu siswa, baik itu tipe siswa auditif-visual maupun kinestetik.

d. Ketersediaan

Media merupakan alat mengajar dan belajar, maka media yang dipilih harus ada ketika media tersebut dibutuhkan. Jika guru tidak mampu membuat dan memproduksi media maka pilih media alternatif yang ada di sekolah.

e. Biaya kecil

Pilih media yang murah dan sederhana, tapi hasilnya banyak dan bagus. Media mahal bukan berarti dapat memberi hasil yang lebih baik dalam pembelajaran.

f. Keterampilan guru

Apapun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakannya dalam pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

g. Mutu teknis

Media yang dipilih dan digunakan hendaknya memiliki mutu teknis yang bagus karena kualitas media jelas-jelas mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik.

Media komik dipilih dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip dan kriteria tersebut. Media komik dipilih karena kemudahan penggunaan dalam pembelajaran baik bagi guru maupun siswa, kemampuan menyajikan materi sejarah lebih konkret, serta isi materi komik yang dapat disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

5. Faktor-faktor dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam melakukan pengembangan media, terdapat faktor-faktor yang harus diperhatikan. Hartono Kasmadi (Ahmad Rohani, 1997: 30-33) menyatakan bahwa dalam memilih media instruksional edukatif, perlu mempertimbangkan empat hal: produksi, peserta didik, isi, dan guru.

a. Pertimbangan Produksi

- 1) *Availability* (tersedianya bahan); media akan efektif dalam penggunaannya apabila tersedia bahan dan berada pada sistem yang tepat.

- 2) *Cost* (harga); harga yang tinggi tidak menjamin penyusunannya menjadi tepat, demikian sebaliknya tanpa biaya juga tidak akan berhasil, artinya tujuan tidak akan berhasil.
- 3) *Physical condition* (kondisi fisik); misalnya ukuran, bentuk, dan warna menarik akan lebih efektif.
- 4) *Emotional impact* ; media memiliki nilai estetika sehingga lebih menarik bagi siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b. Pertimbangan Peserta Didik

- 1) *Student characteristics* (karakter peserta didik); pemilihan media harus mempertimbangkan karakter peserta didik meliputi masalah tingkat kematangan peserta didik secara komperhensif. Ada tiga hal yang berkenaan dengan karakteristik siswa (Yudhi Munadi, 2013: 187-189), yaitu:
 - a) Keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal siswa (*prerequisite skills*), yakni kemampuan yang merupakan hasil dari berbagai pengalaman masing-masing siswa.
 - b) Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang, lingkungan hidup dan status sosial (*sociocultural*)
 - c) Karakteristis yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian.
- 2) *Student relevance* (sesuai dengan peserta didik); bahan yang relevan akan memberi nilai positif dalam mencapai tujuan belajar, pengaruhnya akan

meningkatkan pengalaman peserta didik, pengembangan pola pikir, analisis pelajaran, hingga dapat menceritakan kembali.

- 3) *Student involvement* (keterlibatan peserta didik); media dapat memberikan kemampuan peserta didik dan keterlibatan peserta didik secara fisik dan mental.

c. Pertimbangan Isi

- 1) *Curiculair-relevance*; penggunaan media harus sesuai dengan isi kurikulum, tujuan harus jelas, perlu perencanaan yang baik.
- 2) *Content-soundnesss*; materi yang terkandung dalam media dipilih yang cocok dan *up to date*.
- 3) *Content-presentation*; cara penyajian harus benar disamping kesesuaian isi materi dalam media.

d. Pertimbangan Guru

- 1) *Teacher-utilization*; kemanfaatan media harus dipertimbangkan, hal-hal berikut sebagai bahan pertimbangan:
 2. Digunakan untuk kepentingan individu atau kelompok
 3. Digunakan media tunggal atau multimedia
 4. Yang lebih penting berorientasi pada tujuan
- 2) *Teacher Peace of Mind*; media yang digunakan mampu memecahkan problem, maka perlu dilakukan review dan observasi bahan-bahan sebelum digunakan.

Dalam pendapat lain Setyosari (Sa'dun Akbar dan Hadi Sriwiyana, 2011:216-217) menyatakan pemilihan media harus memperhatikan hal-hal berikut.

- a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kesesuaian media dengan karakteristik pembel.ajar
- c. Kesesuaian media dengan lingkungan belajar.
- d. Kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media.
- e. Dapat menjadi sumber belajar.
- f. Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu, tenaga, dan biaya.
- g. Keamanan bagi pembelajar.
- h. Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa.
- i. Kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan.
- j. Kualitas media.

Jenis media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik yang dapat dikategorikan ke dalam media grafis. Dalam penerapannya, grafis sebagai media visual, pemaknaannya menjadi lebih luas bukan hanya sekedar gambar saja. Media grafis yang baik hendaknya dapat mengembangkan daya imajinasi atau citra anak didik. Daya imajinasi ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pelajaran. Dalam merancang media pembelajaran perlu memperhatikan patokan, antara lain kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna (Ahmad Rohani, 1997: 20-25).

- a. Kesederhanaan, mengacu pada tata letak (*lay out*) media pengajaran. Penyajian unsur pokok yang ingin disampaikan perlu ditonjolkan, perhatian siswa harus

dipusatkan pada gagasan pokok atau inti pelajaran. Pemakaian kata-kata dengan huruf sederhana, kalimat-kalimat ringkas tetapi padat dan mudah dipahami.

- b. Keterpaduan, mengandung pengertian ada hubungan erat diantara berbagai unsur visual sehingga secara keseluruhan berfungsi padu. Hal ini dapat dicapai dengan penggunaan unsur-unsur visual yang saling mendukung sebagai satu kesatuan.
- c. Penekanan, seringkali penyajian media memerlukan penekanan pada satu unturnya saja yang justru memerlukan titik perhatian dan minat siswa. Penekanan bisa dilakukan dengan memanfaatkan ukuran, hubungan, perpektif, dan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, tekstur, warna, dan ruang.
- d. Keseimbangan, mencakup keseimbangan formal/simetris dan keseimbangan informal/asimetris. Keseimbangan formal tampak pada unsur-unsur visualnya terbagi dua bagian yang sama sebangun. Sedangkan keseimbangan informal unsur-unsur visualnya ditata sedemikian rupa seimbang tapi tidak sebangun. Untuk memperoleh komposisi yang bagus, unsur-unsur visual ditata terlebih dahulu sebelum huruf-huruf, keterangan, tanda-tanda lain dituliskan.
- e. Garis, dalam pesan-pesan visual dapat berfungsi untuk menghubungkan berbagai unsur bersama-sama, serta mengarahkan pengamat dalam mempelajari unsur-unsur visual dalam urutan-urutan khusus. Garis sebagai unsur visual memiliki fungsi sebagai penuntun bagi pengamat (siswa) dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan, makna, atau isi pelajaran yang tersirat dalam media.

- f. Bentuk, merancang media pembelajaran dengan suatu bentuk yang tidak lazim, dapat memberikan perhatian secara khusus pada media visual, maka media yang demikian akan lebih mampu menarik perhatian dan minat siswa.
- g. Ruang, penataan ruang bagi berbagai unsur visual yang tepat akan menjadikan media lebih efektif. Ruang terbuka yang mengelilingi unsur-unsur visual dan kata-kata akan menghindarkan kesan berdesakan.
- h. Tekstur, adalah unsur visual yang menimbulkan kesan kasar atau halus pada permukaan. Tekstur dapat dipergunakan dalam hal penekanan, aksentuasi atau pemisahan, serta dapat menambah kesan keterpaduan.
- i. Warna, merupakan hal penting bagi sebagian besar media visual, namun pemakaiannya harus tepat agar memberi dampak terbaik. Pilihan warna harus memberi kesan harmonis. Pemakaian warna hendaknya dengan maksud memberikan kesan pemisahan, penekanan keterpaduan unsur-unsur visual.

B. Media Komik

1. Pengertian Komik

Dalam Ensiklopedi Indonesia 4 (1984), komik atau cerita bergambar dijelaskan sebagai cerita berupa rangkaian gambar yang terpisah-pisah, tetapi berkaitan dalam isi, dapat dilengkapi dengan maupun tanpa naskah. Dalam pengertian lain, Scott McCloud (2001: 7) menyebutkan komik sebagai gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. Sementara M.S Gumelar (2004: 6) mengutarakan komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik

cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 64) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung.

Dengan demikian komik dapat dijelaskan sebagai pesan atau cerita yang disajikan secara visual dalam bentuk gambar berurutan dalam bingkai-bingkai dengan dilengkapi teks narasi atau dialog dalam balon-balon kata. Tujuan utama komik adalah untuk menghibur pembaca dengan bacaan ringan.

2. Sejarah Komik

Komik yang paling lama dikenal adalah gambar-gambar torehan para artis *Paleolithic* di Gua *Lascaux* kurang lebih 17.000 tahun lalu di Perancis Selatan. Nyaris seluruhnya berbentuk gambar-gambar hewan yang membuka komunikasi lewat sandi untuk masyarakat yang hidup di masa itu. Di Mesir cerita tentang dewa maut dalam dunia roh terdapat di kuburan raja *Nakht* yang ditoreh di atas kertas *papyrus*. Selanjutnya cerita bergambar di atas daun beralih ke mozaik, yaitu susunan lempeng batu berwarna, yang berlangsung di Yunani hingga abad ke 4 Masehi, dan pada zaman Romawi cerita bergambar berkembang pesat dan menyebar ke hampir seluruh Eropa.

Bentuk cergam komik sudah dijumpai di abad pertengahan, pada suatu bentuk terbitan Kitab Suci bergambar: *Biblia Pauperum*. Dari abad ke 19 dikenal cergam karya *Gustave Doré (1832-1883)* dari Perancis dan *Rodolphe Töpffer (1799-1864)* dari Swiss. Cergam seperti yang kita kenal sekarang berasal dari

Amerika Serikat (*Katzenjammer Kids*, 1879); dalam waktu bersamaan tumbuh cergam realistik di samping cergam komik (Cergam *Tarzan*, *Prince Valiant*). Dalam waktu yang hampir bersamaan Eropa mengenal cergam *Tintin*, *Tom Poes*, dll.

Suatu bentuk cergam komik di Bali, *Dampati Lelangon* atau *Dharma Lelangon* telah ada dan dikenal sebelum Belanda masuk ke Indonesia. Menurut pengamatan Marcell Boneff (*Les Bandes Dessines Indonesiennes*) komik pertama dalam khazanah sastra Indonesia ialah Menari Puteri Hijau (Nasroen AS), dimuat dalam majalah *Ratoe Timoer* (1939), sejaman dengannya B Margono dengan *Panji Asmarabangun* dalam *Panjebar Semangat*. Kemudian sejak 19 Desember 1948 harian Kedaulatan Rakyat memuat Kisah Pendudukan Yogya (Abdul Salam), Pangeran Diponegoro dalam mingguan Minggu Pagi (1950) dan Djoko Tingkir (1952). Sekitar tahun 1950-an terbit Sri Asih, Ganesha Bangun, Ramayana dan Mahabharata (RA Kosasih) dan Nina Putri Rimba (John Lo). 1954-1964 banyak ditampilkan komik bertema perjuangan pengganyangan nekolim sejalan dengan situasi politik waktu itu. Setelah 1965 corak komik Indonesia bernada cinta. (Ensiklopedi Indonesia 4: 1834)

3. Bentuk Komik

Berdasarkan jenisnya komik dapat dikelompokkan menjadi dua yakni *comic strips* dan *comic books* (Ranang AS, 2010:8). *Comic strips* (komik strip) merupakan komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar atau majalah. Adapun *comic books* (buku komik) adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita.

Bentuk tampilan komik lebih atraktif dan menjangkau pembaca yang lebih luas, berbagai tingkat usia. Selain hadir sebagai bahasa rupa atau gambar, komik dilengkapi dengan teks. Dalam bahasa teks komik, dialog dimunculkan secara singkat, kata-kata penggambaran suara (*onomatopetika*) menjadi unsur penting, seperti menirukan suara atau gerak yang tidak mungkin dilukiskan, seperti pedang beradu, gerimis, binatang mengaum, dada terkena tinju/tendangan, dsb. Cerita rekaan yang dilukiskannya relatif panjang dan tidak selamanya mengangkat isu hangat di masyarakat maupun menyampaikan nilai moral tertentu (Ranang AS, Basnendar H, dan Asmoro NP, 2010: 8).

Sejarah permulaan komik justru dimulai dari bentuk komik strip di beberapa majalah atau koran-koran masa lalu, komik strip pertama tercatat *Yellow Kid*. Dalam perkembangannya komik tidak lagi dibuat secara *comic strip* dan tema atau genrenya tidak cenderung ke hal-hal yang lucu lagi, tetapi meluas ke tema lain mulai aksi, horor sampai fiksi ilmiah. Komik yang tadinya khusus untuk lelucon dan segmentasinya cenderung untuk anak-anak mulai bertransformasi menjadi bacaan segmentasi remaja dan dewasa. Komik telah mengalami modifikasi mulai dari format, mutan isi, teknis pembuatan, hingga strategi pemasarannya. Beberapa komik diterbitkan seiring dengan peluncuran film animasinya, seperti yang dilakukan *Walt Disney* dengan *Mickey Mouse*, *Beauty and the Beast*, *Lion King's*, *Mulan*, dsb.

Komik sendiri dalam pembuatannya juga memiliki prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan. Prinsip desain perlu diperhatikan untuk mengembangkan komik yang menarik. Pada kaitannya sebagai media pembelajaran, komik yang

menarikakan meningkatkan motivasi peserta didik dalam membacanya. Prinsip desain didalam membuat komik (MS Gumelar, 2011: 268-327) yaitu:

- a. *Emphasis* (Penekanan): *emphasis* mempunyai padanan kata *point of interest*, *dominance* dan *focus*, intinya memberikan suatu adegan, satu halaman, satu panel atau cerita komik yang terfokus, sehingga perhatian kita langsung tertuju pada adegan, panel, atau cerita yang kita tekankan tadi. Penekanan biasa dilakukan dengan memberi perbedaan dan dominasi warna, pada ukuran, ruang yang diberikan, *isolation* (pemisahan) dan kepribadian karakter apabila merujuk pada non tampilan gambar.
- b. *Composition* (Komposisi): terdiri dari berbagai pecahan, *balance-unbalance*, *symmetrical-asymmetrical*, *alightment*, *rhythm-variation-dynamic*, *overlapping*, *harmony* dan *unity*
- c. *Camera View (Eye View)*: melibatkan *perspective* (sudut pandang), *distance* (jarak pandang), dan *movements/motions* (pergerakan objek).
- d. *Function* (Fungsi); setiap desain akan mempunyai tujuan tertentu agar mempunyai fungsi, fungsi tentu sesuai dengan tujuan desain dibuat.
- e. *Comfortability* (ergonomis): di dunia komik, kenyamanan dengan segmentasi usia yang sesuai target, bagaimana membuat mudah membawanya, dimana ukurannya menjadi acuan, lalu bagaimana dengan kemudahan membaca tulisannya, dan hal-hal lainnnya yang dianggap akan membuat nyaman pembacanya.

- f. *Material Light and Strenght* (Material ringan dan kuat): komik di *print* di bahan yang tidak mudah rusak untuk *special edition*, bisa juga tahan lama bila di-*upload* di internet.
- g. *Ecosystem Friendly* (ramah lingkungan); penggunaan media tidak memberikan dampak negatif bagi lingkungan.

Komik sebagai media komunikasi mempunyai kemampuan menyesuaikan diri yang luar biasa sehingga kadang digunakan untuk berbagai tujuan (Lys Firdaus, 2006: 70). Pemanfaatan komik bisa disesuaikan dalam berbagai konteks tujuan, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Komik dalam pembelajaran tentu harus dipilih yang mengandung unsur pendidikan. Sebagai media pembelajaran komik dapat memberikan hiburan kepada peserta didik sekaligus sebagai media belajar.

4. Kelebihan Media Komik

Sebagai media visual, komik memiliki kelebihan tersendiri ketika diterapkan sebagai media dalam pembelajaran. Penggunaan media komik mengurangi penyampaian materi secara verbal. Kelebihan media komik menurut Trimo (Nur Mariyanah, 2005: 26) adalah sebagai berikut:

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

5. Peranan Media Komik dalam Pembelajaran

Anak-anak tentu tidak asing dengan buku komik. Komik menyajikan cerita bergambar yang mampu menarik anak-anak untuk membacanya. Namun komik yang beredar di pasaran tidak semuanya mengandung nilai edukatif. Komik menjadi suatu bentuk bacaan dimana anak mau membacanya tanpa harus dibujuk. Melihat popularitas komik yang banyak disukai anak-anak bahkan sampai dewasa, maka komik memiliki potensi yang besar digunakan sebagai media pendidikan.

Daya tarik komik terdapat pada ilustrasi gambar yang menarik dengan teks yang relatif singkat. Pemakaian komik yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas dengan perwatakan tokohnya yang realistis menarik siswa dari berbagai usia untuk membacanya. Dengan bimbingan guru, komik dapat mejadi media meningkatkan minat baca peserta didik. Pada mulanya komik ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotic* (simbolis) maupun secara *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal yang lucu (M.S Gumelar, 2011: 2). Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu bentuk gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau makna kartun mengena, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama di ingatan. Kemampuannya besar sekali untuk mempengaruhi sikap maupun tingkah laku (Arief S. Sadiman dkk, 2011: 45).

Suatu analisis terhadap bahasa komik oleh Thorndike (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010: 67) menunjukkan bahwa anak yang membaca sebuah buku komik setiap bulan, hampir dua kali banyaknya kata-kata yang dapat dibaca sama dengan yang terdapat pada buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun terus menerus. Dari analisis tersebut Thorndike mengambil kesimpulan bahwa baik jumlah maupun perwatakan dari segi perbendaharaan kata melingkupi secara praktis dalam membaca untuk para pembaca muda.

Peranan pokok media komik adalah kemampuan menciptakan minat peserta didik. Penggunaan komik dalam pembelajaran hendaknya dipadukan dengan metode mengajar yang tepat sehingga media komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Guru perlu mengarahkan para siswa untuk memilih komik sebagai bahan bacaan yang bukan hanya menyenangkan namun juga mengandung nilai edukatif yang baik sesuai dengan taraf berfikir peserta didik. Guru harus menolong peserta didik menuju cakrawala yang lebih luas akan minat serta apresiasinya. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca. Sebagai media pembelajarn, komik memiliki peran utama untuk menarik anak-anak agar mau membaca materi tanpa harus diminta atau diperintah.

C. Kajian Tentang IPS di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari istilah asing “*Social Studies*”. Kemunculan IPS di Indonesia berawal dari perkembangan kajian tentang *social studies* yang lahir di Amerika Serikat sejak 1913. Konsep IPS di

Indonesia tentu tidak sama persis dengan konsep *Social Studies* di Amerika Serikat. IPS di Indonesia mengalami berbagai adaptasi karena adanya perbedaan kondisi masyarakat Indonesia dengan masyarakat Amerika. Dua tujuan utama dari *social studies* untuk mempersiapkan anak-anak dalam "*the office of citizen*" dan untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap di dalam dan di seluruh disiplin ilmu—membedakan *social studies* dari subjek lain. (Carol Seefeldt, Sharon Castle dan Renee C. Falconer, 2014: 2).

Fokus kajian pendidikan IPS adalah berbagai aktifitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*). IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (BSNP, 2006: 175). Pemilihan materi pendidikan IPS di jenjang persekolahan berorientasi pada kepentingan pendidikan, bukan pada keilmuan semata. Materi dalam pendidikan IPS dikembangkan dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang kemudian disintesis dengan ilmu pendidikan yang disajikan dengan berdasar pada tujuan pendidikan tertentu. Ilmu yang dikembangkan dalam pendidikan IPS merupakan hasil seleksi, adaptasi dan modifikasi dari hubungan inter disipliner antara disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Pendidikan IPS di tingkat persekolahan memiliki tujuan untuk membina peserta didik menjadi anggota masyarakat yang dikehendaki bangsa dan

masyarakatnya. Pendidikan IPS berperan dalam mengembangkan aspek afektif yang berkenaan dengan sikap, nilai, dan moral. Dengan memberikan ketiga aspek ini diharapkan dapat menimbulkan suatu pribadi yang utuh dari siswa-siswa yang dibekali dengan pendidikan IPS. Keterampilan sosial yang dibangun melalui ranah kognitif menjadi dasar untuk mengembangkan penguasaan ranah afektif berupa keterampilan sosial dalam kerjasama dan berkomunikasi dengan kelompok yang majemuk, mencintai lingkungan fisik dan sosialnya, serta kemampuan dalam memecahkan berbagai masalah sosial (Nana Supriatna, t.t.: 36)

Materi IPS di SD diambil atau dipilih dari bagian-bagian pengetahuan atau konsep ilmu-ilmu sosial yang disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan usia siswa. Pendidikan IPS lebih ditekankan pada bagaimana cara mendidik tentang ilmu-ilmu sosial atau lebih pada penerapannya (Nana Supriatna, t.t.: 10). Ilmu-ilmu yang disajikan dalam pendidikan IPS merupakan *synthetic* antara ilmu-ilmu sosial dan ilmu pendidikan. Pendidikan IPS merupakan “*inter cross*” dan “*trans disipliner*” antara disiplin ilmu pendidikan dan dengan ilmu-ilmu sosial murni untuk tujuan pendidikan. Pengajaran IPS di SD merupakan penyederhaaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis pendidikan dasar. Karakteristik pendidikan IPS adalah pada upaya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik.

Organisasi materi pendidikan IPS di SD menggunakan pendekatan secara terpadu/fusi (Nana Supriatna, t.t.: 8). Materi disajikan secara tematik dengan mengambil tema-tema sosial yang terjadi di sekitar siswa. demikian juga halnya

tema-tema sosial yang dikaji berangkat dari fenomena-fenomena serta aktifitas sosial yang terjadi di sekitar siswa. Tema-tema itu kemudian semakin meluas pada lingkungan yang semakin jauh dari lingkaran kehidupan siswa. Pendekatan ini dikenal dengan pendekatan kemasyarakatan yang meluas (*Expanding community approach*) yang dikembangkan Paul R. Hanna (Nana Supriatna, t.t.: 27). Pusat kajian dalam pendekatan ini adalah siswa. Selain ruang lingkup kajian yang meluas, tema-tema yang disajikan berangkat dari hal-hal sederhana menuju permasalahan sosial yang lebih kompleks.

Tujuan pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar dalam kurikulum 2006 (KTSP) adalah untuk mengarahkan peserta didik agar dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Dalam Standar Isi Kurikulum 2006 (BSNP, 2006: 175), pendidikan IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS (BSNP, 2006: 176) meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan; 2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan; 3) Sistem Sosial dan Budaya; serta 4) Perilaku Ekonomi dan

Kesejahteraan. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi yang disajikan secara sebagai mata pelajaran IPS Terpadu.

D. Kajian Tentang Sejarah di SD

Pembelajaran sejarah tidak semata-mata menekankan daya ingat, melainkan juga daya nalar, pemahaman, dan kemampuan merefleksi, sehingga terjadi proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pendidikan sejarah membentuk dan membangun berpikir kronologis pengembangan nilai-nilai nasionalisme, patriotisme dan toleransi baik lokal maupun nasional. Pengembangan kemampuan berpikir secara kronologis dalam pendidikan sejarah dibangun mulai dari lingkungan terdekat.

Kehidupan manusia tidak bisa lepas dari apa yang telah dilalui di masa lalu. Segala peristiwa yang telah terjadi dan dilalui akan terekam sebagai sejarah. Sejarah adalah pengalaman hidup manusia pada masa lalu dan akan terus berlangsung terus sepanjang usia manusia (M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, 2014: 1). Peristiwa sejarah dapat memberikan bekal pelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik dalam mempersiapkan masa depannya.

Apabila ditinjau dari asal katanya, kata sejarah dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu yang menyerap kata *syajarah* dari bahasa Arab yang berarti pohon, keturunan, asal-usul, silsilah, riwayat (M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, 2014: 7). Dalam perjalanannya, sejarah dalam bahasa Indonesia merujuk pada kata *history* (Inggris). Poerwadarminta (M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, 2014: 8) menjelaskan sejarah berarti (1) silsilah, asal-usul; (2) kejadian,

pristiwa yang benar-benar telah terjadi pada masa lampau; (3) ilmu, pengetahuan, cerita, pelajaran tentang kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau, riwayat.

Para ahli memiliki rumusan pengertian sejarah yang berbeda-beda. Marc Bloh (S.K. Kochhar, 2008: 2) memandang bahwa sejarah adalah ilmu tentang manusia dalam lingkup waktu. Sejarah berhubungan dengan gejala yang unik, sekali terjadi dan terikat dengan konteks waktu dan tempat (*ideographic*) (Kuntowijoyo, 2008: 117). Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji secara sistematis secara keseluruhan perkembangan, proses perubahan atau dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lalu (M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, 2014: 8).

Sementara itu Johnson (S.K. Kochhar, 2008: 2) memaknai sejarah dalam pengertian yang paling luas adalah segala sesuatu yang pernah terjadi, sejarah dalam arti yang dapat diterima secara umum adalah sejarah tentang manusia. Materi yang dipelajari adalah jejak-jejak yang ditinggalkan oleh keberadaan manusia di dunia, gagasan, tradisi, dan lembaga sosial, bahasa, kitab-kitab, barang produksi manusia, fisik manusia itu sendiri, sisa-sisa fisik manusia, pemikirannya, perasaannya, dan tindakannya.

Menelaah sejarah berarti mengingat kehidupan manusia di masa lalu. Dengan mempelajari sejarah, manusia dapat mengembangkan segenap potensinya sekaligus menghindari dari kesalahan masa lalu. Menurut Sartono Kartodirjo (M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, 2014: 12), sejarah dapat berfungsi mengembangkan kepribadian bagi yang mempelajarinya. Kisah sejarah dapat

diambil sebagai inspirasi, keteladanan dalam rangka menciptakan masa depan yang lebih baik. Mempelajari sejarah akan memupuk kebiasaan berpikir secara kontekstual sesuai dengan ruang dan waktu dimana peristiwa itu terjadi dalam proses sosio-kultural, atau proses dimana aspek kemasyarakatan dan kebudayaan menjadi landasannya.

The Braddley Commission (Cynthia Szimanski Sunal dan Mary Elizabeth Hass, 2011: 346) mengatakan bahwa belajar sejarah penting bagi semua warga negara dalam demokrasi, karena menyediakan satu-satunya jalan yang harus dicapai dan pemahaman tentang diri sendiri dan masyarakat, dalam kaitannya dengan kondisi manusia dari waktu ke waktu, serta bagaimana sesuatu dan yang lainnya berubah secara berkelanjutan. Keuntungan belajar sejarah menurut *The Bradley Commision* (Cynthia Szimanski Sunal dan Mary Elizabeth Haas, 2011: 347) dibagi dalam 3 kategori:

1. manfaat pribadi yakni untuk membantu individu mencapai identitas mereka dengan mencari tempat mereka sendiri dalam sejarah dunia.
2. studi sejarah membantu individu yang lebih baik memahami dan mempelajari mata pelajaran lain di humaniora.
3. Mempelajari sejarah membantu menyatukan warga ke komunitasnya dengan menciptakan identitas nasional.

Materi sejarah sebagai salah satu bahan kajian dalam mata pelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar. Salah satu upaya pembangunan karakter bangsa dapat dilakukan melalui pendidikan sejarah yang mulai diberikan sejak pendidikan dasar. Pendidikan sejarah diharapkan dapat memberikan wawasan berkenaan dengan

peristiwa-peristiwa dari berbagai periode dalam upaya pembentukan sikap dan perilaku siswa. Pendidikan sejarah menjadi media transfer nilai-nilai etik dan moral yang mendasari cara berfikir, cara bersikap, dan berperilaku seseorang untuk mewujudkan keharmonisan kehidupan individu, kelompok masyarakat atau bangsa dalam membangun perdamaian, toleransi dan kesediaan menerima perbedaan. Sejarah memiliki nilai didaktis yang mengajak generasi berikutnya dapat mengambil hikmah dan pelajaran dari pengalaman nenek moyangnya. Peristiwa di masa lampau sebagai model untuk menentukan tindakan masa sekarang dan yang akan datang.

Namun pembelajaran sejarah di kelas hingga saat ini mengalami beberapa kendala. Sampai saat ini masih ada anggapan bahwa sejarah hanya sebagai pelengkap kurikulum. Kenyataannya, sampai hari ini masih banyak anggapan bahwa pelajaran sejarah sebagai sesuatu yang membosankan, oleh karena terjebak dalam tradisi menghafal nama-nama tokoh dan tahun kejadiannya. Pelajaran sejarah yang diajarkan sejak sekolah dasar hingga sekolah lanjutan tidak mampu menghadirkan esensi dari setiap peristiwa (Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, 2014: 3). Perhatian utama persekolahan lebih banyak kepada pelajaran-pelajaran yang mengajarkan *skill* untuk menuju dunia kerja yang berorientasi materi, selain itu juga keberadaan materi ajar yang al kadarnya. Selain itu alokasi waktu yang diberikan untuk mata pelajaran IPS di SD hanya sebesar 3 jam sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Melihat pentingnya peranan sejarah, maka kualitas pembelajaran perlu senantiasa ditingkatkan.

E. Materi Sejarah pada Kelas V SD

Materi sejarah yang diajarkan pada kelas V SD sesuai dengan silabus kurikulum KTSP meliputi materi sejarah nasional yakni Sejarah Masa Kerajaan Hindu-Budha hingga Islam pada semester 1 dan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia hingga Mempertahankan Kemerdekaan pada Semester II. Materi tersebut bisa digolongkan sebagai sejarah nasional. Sejarah nasional sebagai pembangunan memiliki peran aktif dalam menentukan arah bangsa (M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi, 2014: 160). Bagi pembentukan dan pematapan identitas serta kepribadian nasional, pengetahuan sejarah (nasional) adalah suatu *condition sine qua non* (syarat mutlak) (Sartono Kartodirdjo, 2005: 112).

Lebih jelas mengenai materi sejarah pada kelas V SD/MI, berikut ini dijabarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan IPS SD/MI Kelas V Semester 2 berdasarkan SK Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS (Sa'dun Akbar dan Hadi Sriwiyana, 2011: 82).

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas V Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan	2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajah Belanda dan Jepang	1. Menceritakan sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda 2. Menjelaskan sistem kerja paksa dan penarikan pajak yang memberatkan rakyat 3. Menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya	1. Perjuangan melawan penjajah dan pergerakan nasional Indonesia 2. Peranan sumpah pemuda 28 Oktober 1928 dalam mempersa-

<p>kaan Indonesia</p>		<p>mengusir penjajah Belanda</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia 5. Menceritakan sebab dan akibat pengerahan tenaga romusa oleh Jepang terhadap penduduk Indonesia 6. Membuat ringkasan riwayat hidup tokoh penting pergerakan nasional 7. Membuat laporan tentang tokoh pejuang yang ada di provinsinya 8. Menceritakan peristiwa sumpah pemuda 9. Menceritakan peranan tokoh dalam peristiwa sumpah Pemuda 28 Okt 1928 10. Menceritakan peranan tokoh dalam peristiwa Sumpah Pemuda 28 Okt 1928 dalam mempersatukan Indonesia 	<p>tukan Indonesia</p>
	<p>2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan 2. kemerdekaan 3. Menjelaskan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan 4. Mengidentifikasi beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan 5. Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara

	2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan 2. Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memprokmasikan kemerdekaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proklamasi kemerdekaan Indonesia
	2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan 2. Menunjukkan sikap menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Materi yang dipilih dalam penelitian ini dan akan dikembangkan menjadi media komik yakni tentang persiapan kemerdekaan Indonesia. Adapun standar kompetensi yang diambil yaitu SK 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi dasar yang diambil KD 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

E. Karakteristik Anak SD

Rata-rata anak SD berada pada rentang usia 6-12 tahun. Anak-anak pada usia ini dikatakan pada masa matang untuk belajar dan masa matang untuk sekolah (Syarif Bahri Djamarah, 2002: 89). Disebut masa matang untuk belajar karena anak sudah berusaha untuk mencapai sesuatu, tetapi perkembangan aktifitas bermain yang hanya bertujuan untuk mendapatkan kesenangan. Disebut matang bersekolah karena anak sudah menginginkan kecakapan-kecakapan baru, yang

dapat diberikan oleh sekolah. Pada masa ini anak secara relatif lebih mudah dididik daripada sebelum dan sesudahnya.

Anak kelas V SD termasuk dalam masa kelas tinggi. Anak pada masa ini memiliki sifat khas sebagai berikut (Syaiful Bahri Djamarah, 2002: 91).

1. Adanya minat untuk kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
2. Realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
3. Ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus pada akhir masa ini.
4. Sampai kira-kira usia 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa lain.
5. Gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama dimana dalam permainan ini anak tidak terikat pada aturan permainan sederhana melainkan membuat peraturan sendiri.

Dilihat dari sisi perkembangan kognitifnya, siswa SD secara umum termasuk dalam tahap operasional konkret (*concrete operation*). Hal ini berdasarkan klasifikasi perkembangan kognitif Jean Piaget (Dwi Siwoyo, 2011: 111) sebagai berikut.

1. tahap sensori motor (usia 0,0-2,0 tahun)
2. tahap pra operasional (usia 2,0-7,0 tahun)
3. tahap operasional konkret (usia 7,0-11,0 tahun)
4. tahap operasional formal (usia 11,0-14,0 tahun)

Pada tahap operasional konkret anak-anak dapat melakukan operasi konkret, mereka juga dapat menalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret (John W. Santrock, 2012: 329). Operasi merupakan kegiatan mental yang dilakukan dua arah sedangkan operasi-operasi konkret adalah operasi yang diaplikasikan pada objek-objek yang riil.

Siswa SD berada pada tahap operasional konkret, maka siswa telah mampu berfikir menggunakan logika yang memadai dengan bantuan benda-benda konkret. Siswa belum mampu mencerna materi yang bersifat abstrak. Karakteristik tersebut berimplikasi pada pembelajaran harus dilakukan menggunakan objek-objek konkret untuk siswa, bukan sekedar menggunakan bahasa verbal. Pembelajaran harus dilakukan dengan kegiatan yang mengandung interaksi inderawi antara siswa dengan benda-benda ataupun fenomena yang konkret untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa.

Dalam proses kognitif, melalui pengamatan terhadap suatu objek dengan pancaindra anak memperoleh informasi yang kemudian disimpan dalam memori otak. Namun tidak secara serta-merta semua informasi dapat disimpan dalam memori anak. Karena itu, perlu strategi untuk meningkatkan keterampilan memori anak secara efektif yakni (John W. Santrock, 2012: 332-333):

1. Mendorong anak untuk melakukan pencitraan-bayangan (*mental imagery*):

Pencitraan bayangan dapat membantu mengingat gambar-gambar, bahkan untuk anak kecil sekalipun.

2. Memotivasi anak-anak untuk mengingat sesuatu dengan memahami alih-alih mengingatnya. Anak-anak akan mengingat informasi secara lebih baik untuk waktu yang lama jika mereka memahami informasi daripada hanya berlatih dan menghafalkan
3. Ulangi dengan variasi terhadap informasi instruksi serta kaitkan sedari awal dan lakukan berulang kali.
4. Menambahkan bahasa yang relevan dengan memori ketika memberi instruksi pada anak-anak.

Pembelajaran tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia masih bersifat abstrak sehingga kurang dapat dipahami oleh siswa. Siswa tidak merasakan secara langsung peristiwa tersebut, penjelasan lisan tidak dapat memberi gambaran nyata bagi siswa. Materi pembelajaran perlu disajikan secara konkret sesuai dengan tingkatan kognitif siswa kelas V. Komik dapat menghadirkan peristiwa pada masa lampau melalui gambar ilustrasi sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Peristiwa sejarah masa lampau tidak dirasakan secara langsung oleh siswa sehingga perlu disajikan secara lebih realistik, salah satunya melalui media komik. Rasa ingin tahu dan ingin belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan media komik dalam pembelajaran

Komik memberikan variasi dalam pembelajaran sejarah. Penyajian materi dengan ilustrasi membuat siswa lebih mudah memahami, sehingga materi sejarah bukan sekedar menghafal saja. Media komik mempermudah siswa mengingat materi dengan visualisasi cerita yang disajikan. Media komik memungkinkan siswa dapat membacanya secara berulang-ulang tanpa perlu

dipaksa belajar. Pada dasarnya siswa SD sudah memiliki minat membaca komik. Anak-anak sering membaca komik sebagai hiburan sehingga komik telah lekat dengan keseharian siswa. Perkembangan aktifitas siswa yang bertujuan pada kesenangan dapat lebih tersalurkan melalui penerapan media komik dalam pembelajaran.

F. Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran, lebih khusus pada mata pelajaran IPS untuk materi sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia. Motivasi dan minat belajar sejarah perlu ditingkatkan agar penguasaan materi siswa bisa ditingkatkan. Disamping itu, pembentukan sikap menjadi salah satu pertimbangan pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran sejarah. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media komik.

Penyajian komik sebagai media pembelajaran sejarah diharapkan mampu memberikan sajian materi yang lebih menarik. Kebanyakan materi IPS disajikan dalam uraian deskriptif atau naratif dalam buku teks tebal. Hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan malas mempelajari ilmu sejarah. Sedangkan dalam komik, tokoh cerita yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional. Hal tersebut membuat siswa ingin terus membacanya hingga selesai.

Komik sebagai media visual akan mampu memberikan sajian materi sejarah lebih konkret bagi peserta didik. Sejalan dengan teori Jean Piaget (Dwi Siswoyo dkk, 2011: 111) dimana peserta didik pada usia 7-11 tahun berada dalam

tahap berfikir operasional konkret, peserta didik mampu berfikir secara sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa konkret. Dalam komik disajikan cerita dengan ilustrasi secara berkesinambungan dalam sajian yang menarik. Penggunaan kalimat-kalimat langsung dan sederhana membuat komik mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga didukung oleh hasil kajian Levie dan Levie (Lys Firdaus, 2006: 72) bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta dengan konsep.

Dalam komik disajikan ilustrasi cerita dalam wujud gambar kartun. Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap atau tingkah laku (Musfiqon, 2010:84-85). Esensi pesan, dalam hal ini pesan pembelajaran disampaikan dan dituangkannya kedalam gambar sederhana. Kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Menurut Sadiman kalau makna kartun mengena, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama di ingatan (Musfiqon, 2010: 85).

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i (Sukiman, 2012: 116) dalam kegiatan pembelajaran kartun dapat digunakan sebagai: pertama, untuk motivasi. Sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta

menumbuhkan minat belajar siswa. kedua, sebagai ilustrasi. Ketiga, untuk kegiatan siswa. Penerapan kartun sebagai media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan: pertama, pemakaiannya sesuai dengan tingkat pengalaman peserta didik. Kedua, kesederhanaan, arti kartun dapat dimengerti oleh peserta didik. Ketiga, lambang yang jelas, kejelasan dari pengertian-pengertian simbolis.

Dalam pembelajaran sejarah terdapat banyak materi yang harus diingat oleh siswa. Pengembangan komik sebagai media visual merupakan pilihan yang tepat. Dalam komik, sejarah pada masa lalu dapat dihadirkan pada masa kini dengan ilustrasi yang lebih variatif, bukan sekedar gambar/foto jaman dahulu yang kurang menarik bagi siswa. Lewat gambar yang menarik, siswa akan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan. Hal tersebut sesuai dengan temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (Musfiqon, 2012: 33).

Penggunaan komik pada dasarnya tidak rumit tanpa perlu keterampilan khusus, bahkan peserta didik dapat menggunakan komik untuk dibaca sendiri. Komik yang pada mulanya dibuat sebagai media hiburan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sekaligus hiburan bagi siswa. Namun dalam penggunaannya, komik perlu dipadukan dengan metode mengajar yang tepat. Selain aktifitas membaca komik, siswa perlu perlu diarahkan kepada aktifitas pembelajaran lain seperti proses diskusi, tanya jawab, atau bahkan bermain peran dengan komik sebagai skenario. Pembelajaran dapat dirancang agar terjadi proses interaksi antara guru dengan siswa, maupun antar siswa. Penggunaan komik

sebagai media pembelajaran dapat didukung sumber belajar lain ataupun media lain. Sumber belajar maupun media yang variatif akan memberikan kekayaan intelektual yang lebih baik bagi siswa. Peranan media komik yang dikembangkan pada dasarnya sebagai alternatif media pembelajaran materi sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia yang lebih menarik bagi siswa.

F. Kerangka Pikir

Sejarah memiliki peran penting sebagai pelajaran bagi manusia dari peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Pembelajaran sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia dalam mata pelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar merupakan salah satu upaya memupuk rasa nasionalisme dan patriotisme siswa serta membentuk karakter siswa. Akan tetapi, pembelajaran sejarah terkendala beberapa masalah diantaranya masih kurangnya motivasi belajar siswa dan keterbatasan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah yang sering ditemukan dilapangan, media pembelajaran untuk materi sejarah masih sangat terbatas, pembelajaran cenderung dilakukan secara konvensional. Sajian materi sekedar berbentuk cerita naratif dalam teks book, penggunaan media relatif jarang. Pengembangan media ini bertujuan menciptakan variasi baru media pembelajaran sejarah dan meningkatkan motivasi belajar sejarah.

Komik menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaannya,

mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar anak-anak yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu siswa SD berada pada tahap berfikir operasional konkret. Dengan media komik, materi dapat disajikan lebih konkret agar mudah dipahami siswa.

Media komik dikembangkan untuk sebagai suatu alternatif penyajian materi pembelajaran sejarah agar lebih menarik dan mudah diingat. Penyajian dengan ilustrasi gambar sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar. Selain pesan visual dalam gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. media komik juga bisa dimodifikasi agar pembelajaran lebih komunikatif, misalnya dengan bermain peran atau sebagai media bercerita.

Media komik yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran sejarah. Media komik sebagai salah satu media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah belajar siswa serta meningkatkan tingkat penyerapan materi sejarah. Seiring dengan meningkatnya tingkat penyerapan materi pembelajaran, nilai afektif siswa juga akan terbentuk melalui keteladan dari tokoh-tokoh dalam cerita. Komik sebagai media pembelajaran sekaligus memberikan hiburan bagi siswa sehingga siswa tidak cepat bosan terhadap materi. Komik dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mencapai hasil belajar siswa juga meningkat.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 164). Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa komik untuk materi Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada kelas V SD semester II.

B. Langkah Penelitian Pengembangan

Langkah-langkah penelitian pengembangan terdiri dari sepuluh langkah pengembangan yang dikenal dengan "*The R & D Cycle*" (Borg dan Gall, 1983: 775). Pengembangan media dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah penelitian sebagai berikut:

1. *Research and Information collecting* (penelitian dan pengumpulan data); pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. *Planning* (perencanaan); menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan

yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. *Develop preliminary form of product* (pengembangan draft produk); pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.
4. *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal); selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
5. *Main product revision* (Merevisi hasil uji coba); memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
6. *Main field testing* (uji coba lapangan); melakukan uji coba yang lebih luas.
7. *Operasional product revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan; menyempurnakan produk hasil uji lapangan.
8. *Operasional field testing* (uji pelaksanaan lapangan) pengujian dilakukan melalui angket, wawancara dan observasi dan analisis hasilnya.
9. *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir) penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
10. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi); melaporkan hasilnya dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal, bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan, memonitor penyebaran untuk kontrol kualitas.

Dari sepuluh langkah tersebut, prosedur pengembangan produk dikelompokkan menjadi empat tahap pengembangan yang terdiri dari tahap pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, serta diseminasi dan sosialisasi produk.

Desain penelitian digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.
Desain Penelitian Pengembangan Rancangan Borg & Gall yang Dikelompokkan dalam Empat Langkah (Isniatun Munawaroh, 2012: 2-5)

1. Studi pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan sebelum dilakukan pengembangan produk sebagai dasar pengembangan desain produk. Tahapan studi pendahuluan yakni:

- a. Studi pustaka untuk mengkaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yakni mengenai pengembangan media pembelajaran.

- b. Studi lapangan dimana peneliti melakukan survey, mengkaji karakter subjek penelitian, dan melihat kemungkinan-kemungkinan jika produk penelitian diterapkan.

2. Pengembangan, meliputi:

- a. Analisis tujuan yang dilakukan guna merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan yang akan dilakukan.
- b. Analisis kemampuan yakni meliputi memperkirakan dana, tenaga, dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian pengembangan.

c. Prosedur Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan untuk mengembangkan desain produk dalam penelitian. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media komik untuk pembelajaran materi sejarah di SD kelas V. Prosedur pengembangan desain produk terdiri dari:

- 1) Membuat desain produk yang akan dikembangkan.
- 2) Menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan digunakan.
- 3) Menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan.

d. Validasi Ahli.

Pada tahap validasi ahli, dilakukan validasi produk dengan melibatkan para ahli yang berhubungan dengan produk penelitian yang sedang dikembangkan. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah produk penelitian yang dikembangkan siap untuk dilakukan uji lapangan. Validasi ahli dalam pengembangan media komik dilakukan dengan validasi ahli materi dan ahli media.

3. Uji lapangan

Tahap uji lapangan dalam penelitian ini meliputi:

a. Uji lapangan terbatas

Uji lapangan terbatas merupakan uji lapangan awal yang hanya melibatkan beberapa subjek penelitian saja. Setelah dilakukan uji lapangan terbatas dilakukan revisi yang dimaksudkan agar produk penelitian yang dikembangkan layak untuk di uji kembali pada uji lapangan yang lebih luas.

b. Uji lapangan lebih luas

Uji lapangan lebih luas merupakan uji lapangan yang melibatkan lebih banyak subjek penelitian. Setelah dilakukan uji lapangan lebih luas, dilakukan revisi kembali berdasarkan untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk yang dikembangkan dan produk tersebut layak untuk di uji kembali pada uji operasional dengan subjek yang lebih luas.

c. Uji Operasional

Uji operasional merupakan uji lapangan yang melibatkan lebih banyak lagi subjek penelitian. Uji operasional diharapkan dapat menghasilkan model desain yang siap diterapkan, baik dilihat dari substansi maupun metodologi. Setelah uji operasional, revisi dilakukan kembali untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk yang dikembangkan sehingga produk tersebut layak untuk digunakan sebagai alternatif bagi penyelesaian masalah yang diteliti.

4. Diseminasi dan sosialisasi

Pada tahap diseminasi dan sosialisasi produk, dilakukan penyampaian hasil penelitian dan melakukan publikasi produk akhir yang dikembangkan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang akan diteliti (Mahmud, 2011: 154). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Mutihan yang terdiri dari 3 kelas, yaitu kelas V.1 dengan sebanyak 24 siswa, kelas V.2 sebanyak 23, dan kelas V.3 sebanyak 21 siswa. Jumlah seluruh subjek penelitian 68 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah contoh yang dianggap mewakili populasi, atau cermin dari keseluruhan objek yang diteliti (Mahmud, 2011: 155). Teknik pengambilan sampel disebut *sampling*. Dalam penelitian ini dilakukan tiga tahap uji lapangan terhadap produk sehingga ada tiga jenis sampel yang diambil. Pengambilan sampel pada masing-masing tahap berdasarkan rekomendasi tiga level evaluasi formatif Dick dan Carey (Borg dan Gall, 2007:591) yakni *one on one* pada level pertama, 6-8 siswa pada level kedua, dan seluruh kelas pada level ketiga.

a. Uji lapangan terbatas

Teknik *sampling* yang dipakai dalam tahap ini adalah *purposive sampling* (teknik *sampling* bertujuan). *Purposive sampling* adalah cara pengambilan sampel yang berdasarkan pada pertimbangan dan atau tujuan tertentu (Zainal Arifin, 2012: 221). Sebagai subjek uji lapangan terbatas, sampel dalam tahap

ini diambil tiga orang siswa dengan tingkat intelektual tinggi, sedang, dan rendah khususnya dalam materi sejarah pada mata pelajaran IPS. Ketiga siswa dipilih dari kelas V.1 SD Muhammadiyah Mutihan.

b. Uji lapangan lebih luas

Dalam tahap ini, pengambilan sampel juga menggunakan *purposive sampling* dengan memilih subjek uji coba siswa dengan tingkat intelektual tinggi, sedang, dan rendah khususnya dalam pembelajaran materi sejarah. Subjek uji lapangan lebih luas terdiri dari enam siswa kelas V.3 SD Muhammadiyah Mutihan.

c. Uji operasional

Sampel pada uji coba lapangan adalah seluruh siswa kelas V.2 SD Muhammadiyah Mutihan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket atau kuesioner, observasi, wawancara, dan studi dokumenter,

a. Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden) (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 219). Instrumen angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Berdasarkan prosedurnya, angket dapat dibedakan menjadi angket langsung dan tidak langsung. Berdasarkan jenis penyusunan itemnya, angket dapat dibedakan menjadi tipe isian dan tipe penelitian. Teknik angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket langsung dengan tipe pilihan.

Responden diminta memilih ilihan jawaban yang telah disediakan. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, 4, dan 5.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 220). Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi partisipan dan nonpartisipan. Dari segi instrumentasi yang digunakan, observasi dapat dibagi menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan teknik observasi nonpartisipan berdasarkan proses pelaksanaan pengumpulan datanya karena peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas responden. Sedangkan berdasarkan instrumentasi yang digunakan, penelitian menggunakan teknik observasi tidak terstruktur ketika melakukan analisis kebutuhan dan teknik observasi terstruktur ketika melakukan uji coba produk.

c. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan dengan sumber data (Mohammad Ali, 2013: 90). Wawancara dapat dibedakan menjadi wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, yakni wawancara yang bebas tanpa menggunakan pedoman yang tersusun secara lengkap dan sistematis. Pedoman

wawancara yang digunakan hanya garis besar permasalahan pada produk media.

d. Studi dokumenter

Studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 221). Penelitian menggunakan studi dokumenter dalam tahapan studi pendahuluan sebelum mengembangkan desain produk.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian penting dalam dalam penelitian (Mahmud, 2011: 165). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, serta angket untuk siswa, Pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan validitas isi, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir	Referensi
Pertimbangan Isi	Kesesuaian Kurikulum	3	1, 2, 3	Ahmad Rohani, 1997 BSNP (Urip Purwono, 2008)
	Kebenaran isi	5	4, 5, 6, 7, 8	
	Cara penyajian	14	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir	Referensi
Kriteria Produksi	Kondisi fisik	2	1, 2	Ahmad Rohani (1997) Musfiqon (2012)
	Kualitas bahan	4	3, 4, 5, 6	
	<i>Emotion impact</i>	2	7, 8	
Desain Visual	Prinsip visual desain sampul	4	9, 10, 11, 12	Yamin dan Ansari (2010)
	Prinsip visual ilustrasi isi cerita	4	13, 14, 15, 16	
	Prinsip visual rangkuman sejarah	4	17, 18, 19, 20	
	Prinsip visual ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	4	21, 22, 23, 24	
Kualitas Teknis	Syarat media yang baik	4	25, 26, 27, 28	

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Siswa

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Segi penyajian materi	Kemenarikan materi	2	1, 2
	Manfaat untuk siswa	1	3
	Kontekstual	1	4
	Rangkuman materi	1	5
	Penggunaan bahasa	1	6
Segi Penyajian Media	Bentuk dan ukuran	2	7, 8
	Kemudahan penggunaan	1	9
	Pilihan warna	1	10
	Penggunaan huruf	1	11
	Ilustrasi gambar	1	12
	Isi cerita komik	2	13, 14
	Kegunaan media	3	15, 16, 17
	Kualitas teknis	1	18

Di samping itu, dibuat pula instrumen observasi terstruktur yang digunakan untuk mengamati kualitas teknis media selama uji coba. Kisi-kisi instrumen observasi sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Observasi

Kriteria	Indikator
Fungsi penerapan media	1. Media menarik dan mampu memotivasi siswa (fungsi atensi)
	2. Membantu memudahkan siswa dalam belajar (fungsi kognitif)
	3. Menggugah emosi dan sikap siswa (fungsi afektif)

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil (Suharsimi Arikunto, 1998: 236) Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

1. Teknik analisis data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2010: 333). Data penelitian yang diperoleh selama proses penelitian dicatat kemudian dijabarkan secara deskriptif dan ditarik kesimpulan.

2. Teknik analisis data kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berbentuk angka, baik hasil pengukuran maupun hasil mengubah data kualitatif (Mohammad Ali, 2013: 167). Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengolah data berupa skor penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa. Data kuantitatif dikonversi menjadi data kualitatif menggunakan teknik pengkriteriaan dengan skala 5. Konversi

data kuantitatif menjadi kualitatif dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata angket dengan kriteria yang ada mengacu pada rumus konversi Eko Putro Widoyoko (2009: 238) sebagai berikut.

Tabel 6. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Skala	Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
5	$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 4,2$	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = Skor empiris

\bar{X}_i (Rerata Ideal) = $\frac{1}{2}(\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimum ideal})$

Sb_i (Simpangan Baku Ideal) = $\frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimum ideal})$

Dalam penelitian ini, ditetapkan bahwa produk media dikatakan layak apabila mencapai rata-rata skor penilaian lebih dari 3,4 atau kriteria minimal baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan komik “Adegan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia” sebagai media pembelajaran sejarah akan diuraikan berdasarkan langkah pengembangan Borg dan Gall yang dikelompokkan menjadi empat tahapan yaitu; studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi serta sosialisasi produk akhir. Hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. Studi Pendahuluan

Proses pembelajaran IPS, khususnya untuk materi tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia di SD Muhammadiyah Mutihan masih menemui berbagai kendala. Menurut hasil observasi awal yang dilakukan di SD Muhammadiyah Mutihan pada Rabu, 15 April 2015 terungkap bahwa kegiatan pembelajaran materi sejarah yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi metode dan media. Pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional. Proses pembelajaran yang demikian membuat siswa kurang tertarik untuk belajar. Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai siswa karena penyajian materi didalamnya masih monoton. Siswa merasa bosan dan malas dalam belajar IPS apabila hanya mendengar penjelasan guru saja dan membaca buku teks yang dimiliki. Motivasi belajar siswa pada materi sejarah masih rendah. Menurut hasil tanya jawab dengan siswa kelas 5 di SD Muhammadiyah Mutihan, 8 dari 10 siswa

mengaku tidak menyukai mata pelajaran IPS, khususnya untuk materi mengenai sejarah, termasuk di dalamnya sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia. Siswa kurang tertarik belajar sejarah karena menurut mereka materi sejarah membosankan. Hal tersebut ternyata sejalan dengan pernyataan Dien Madjid dan Johan Wahyudi (2014: 3), sampai saat ini masih banyak anggapan bahwa pelajaran sejarah sebagai sesuatu yang membosankan, oleh karena terjebak dalam tradisi menghafal.

Hasil wawancara dengan guru kelas V.1 SD Muhammadiyah Mutihan, Bapak Fajar Ariyanto, mengungkapkan bahwa nilai yang diraih siswa untuk mata pelajaran IPS relatif masih kurang memuaskan. Nilai yang kurang memuaskan tersebut merupakan indikasi bahwa materi yang disampaikan belum mampu diserap dengan baik oleh siswa. Siswa sering kesulitan dalam menghafal peristiwa-peristiwa penting dan tanggal-tanggal penting. Buku teks yang ada belum mampu membangkitkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang kurang menarik. Materi yang disajikan secara deskriptif membuat siswa kurang tertarik. Sementara itu pembelajaran masih terkendala masalah ketersediaan media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran.

Agar siswa tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang bisa digunakan adalah menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik bagi siswa. Melihat popularitas komik yang disukai anak-anak, bahkan hingga segmentasi usia dewasa, maka komik memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media dalam pembelajaran. Selain hal tersebut, dipilihnya komik untuk

dikembangkan didasari pada kemudahan penggunaan komik baik bagi siswa maupun guru, serta kemampuan komik yang dapat disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pengembangan komik sebagai media pembelajaran materi sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia didukung hasil tanya jawab dengan beberapa siswa kelas V yang dipilih secara acak, bahwa sebagian besar mereka telah sering membaca dan menyukai komik. Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, mampu menyajikan materi lebih konkret sehingga siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan pula dengan hasil kajian Levie dan Levie (Lysus Firdaus, 2006: 72) bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dengan konsep. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali (Sukiman, 2012: 38-39).

Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran IPS. Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dan mempermudah belajar siswa dalam materi sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia. Apabila siswa tertarik mempelajari materi lewat media yang

dikembangkan, maka siswa akan lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran. Dampak lainnya yang diharapkan yakni siswa juga mampu mengapresiasi perjuangan para tokoh terdahulu.

2. Pengembangan Produk

a. Analisis Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media ini adalah menghasilkan media komik sebagai media pembelajaran materi sejarah yang mampu meningkatkan motivasi dan membantu belajar siswa.

b. Analisis Kemampuan

Analisis kemampuan terdiri dari memperkirakan dana, tenaga, dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian. Penggunaan dana dibuat seefisien mungkin. Dana digunakan dalam pengadaan komik yakni untuk biaya *printing* buku komik tersebut. Cara pembuatan dilakukan dengan menggambar sketsa manual dengan pensil yang kemudian di-*scan* lalu diedit dengan aplikasi pengolah grafis Corel Draw X5. Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan penelitian kurang lebih enam bulan.

c. Prosedur Pengembangan

Produk media yang dikembangkan adalah komik “Adegan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia”. Bahan pembelajaran yang diajarkan dengan media komik adalah materi sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia. Materi tersebut disajikan dengan menggunakan ilustrasi gambar kartun. Bentuk komik disajikan dalam bentuk buku cetak. Dalam bagian awal buku dijabarkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai

siswa, pengenalan tokoh-tokoh yang terdapat dalam komik, cerita sejarah mulai dari perumusan dasar negara, kekalahan Jepang, peristiwa Rengasdengklok hingga kemerdekaan Indonesia. Ilustrasi komik menggunakan gambar kartun berwarna yang dibuat berdasarkan wajah sesungguhnya. Ilustrasi didukung dengan narasi singkat untuk memperjelas alur cerita. Dialog disusun berdasarkan dialog sebenarnya yang disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Komik dicetak dalam ukuran B5. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari membuat sketsa manual dengan pensil pada media kertas, scanning gambar manual, lalu hasil scan diolah dengan software *Corel Draw X5*. Media didesain dengan menerapkan berbagai warna agar lebih menarik. Dalam proses pengolahan dengan software *Corel Draw X5* terdapat beberapa tahap, yakni pembuatan pola gambar, pewarnaan, dan pemberian teks dialog. Media ini didesain sebagai media media visual yang tidak memerlukan sarana dan prasarana lain dalam penggunaannya. Media dapat dibaca kapanpun dan dimanapun siswa berada, termasuk digunakan untuk belajar sendiri oleh siswa di luar kelas.

d. Hasil Validasi Ahli

Sebelum produk diujicobakan di lapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan dosen ahli media dan ahli materi. Validasi ahli dilakukan agar produk komik yang dikembangkan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang dikembangkan layak diujicobakan terhadap siswa. Selain itu validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan

materi, kekurangan materi, antisipasi situasi saat uji coba lapangan dsb. Validasi ahli dilakukan agar produk yang dikembangkan tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan.

1) Validasi Ahli Materi

Dosen ahli materi dalam validasi media komik “Adegan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia” adalah Ibu Hidayati, M.Hum., dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli materi.

Angket lembar penilaian berisi 22 butir penilaian tentang kesesuaian kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala penilaian dari 1 sampai 5 dengan kriteria sebagai berikut.

SK (Sangat Kurang) memiliki skor 1

K (Kurang) memiliki skor 2

C (Cukup) memiliki skor 3

B (Baik) memiliki skor 4

SB (Sangat Baik) memiliki skor 5

Proses validasi terhadap ahli materi dilakukan dua kali. Validasi ahli materi tahap pertama dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada dosen ahli materi pada hari Kamis, 28 Mei 2015 di UNY Kampus Wates. Media dan lembar penilaian kemudian

diambil pada hari Jumat, 5 Juni 2015 di kantor jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNY. Hasil penilaian ahli materi tahap pertama dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Hasil penilaian ahli materi tahap pertama

No	Butir Penilaian	Skor	Kriteria
1	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	4	Baik
2	Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar	4	Baik
3	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai	4	Baik
4	Kesesuaian alur cerita	3	Cukup
5	Kesesuaian ilustrasi gambar	3	Cukup
6	Kesesuaian dilaog dengan peristiwa	4	Baik
7	Ketepatan setting cerita	3	Cukup
8	Ketepatan penulisan nama	4	Baik
9	Menyajikan cerita sejarah lebih konkret	4	Baik
10	Penyajian materi runtut	4	Baik
11	Membantu siswa memahami peristiwa sejarah	4	Baik
12	Membantu siswa mengingat alur peristiwa sejarah	4	Baik
13	Rangkuman dinyatakan secara ringkas	4	Baik
14	Rangkuman memudahkan siswa memahami materi	4	Baik
15	Media membantu siswa mengenal tokoh-tokoh sejarah	3	Cukup
16	Bahasa mudah dipahami siswa	4	Baik
17	Mudah dalam penggunaannya bagi siswa	5	Sangat baik
18	Mudah dalam penggunaannya bagi guru	4	Baik
19	Bisa digunakan sendiri di luar KBM	5	Sangat baik
20	Mengaktifkan emosi siswa	4	Baik
21	Bisa meningkatkan motivasi belajar sejarah	5	Sangat baik
22	Kesesuaian evaluasi dengan indikator	4	Baik
Jumlah		87	
Rata-rata Skor		3,95	Baik

Dari penilaian ahli materi tahap pertama, media Komik “Adegan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia” memperoleh skor 3,95. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif menurut

Eko Putro Widoyoko (2009: 239), skor tersebut termasuk dalam kategori “baik”. Meskipun termasuk kategori baik, dosen ahli materi meminta media yang dikembangkan harus direvisi. Masih terdapat beberapa kesalahan dalam penyusunan media. Adapun komentar dan saran dosen ahli materi terhadap media komik sebagai berikut.

- a) Tata tulis kata dan kalimat pada narasi ataupun dialog di dalam media masih terdapat beberapa kesalahan penulisan. Disarankan agar lebih teliti lagi dalam penulisan kata maupun kalimat.
- b) Hindari penggunaan kata yang diulang-ulang dalam dialog.
- c) Kalimat pada dialog agar disederhanakan lagi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa, kalimat dialog tidak harus sama persis dengan saduran dialog asli.
- d) Masih sulit mengenal nama-nama tokoh dalam media. Nama-nama tokoh bisa diperjelas dengan menyebutkan nama dalam dialog.
- e) Perlu ditambahkan ilustrasi mengenai dampak bom atom di Hiroshima dan Nagasaki secara lebih detail agar mengena bagi siswa.
- f) Latar cerita kurang jelas, terutama latar tempat sehingga perlu ditambahkan ilustrasi yang memperjelas latar dalam cerita.
- g) Soal evaluasi perlu diperbaiki sesuai dengan indikator yang diambil.

Setelah memperoleh hasil penilaian ahli materi tahap pertama tersebut, selanjutnya dilakukan revisi pertama pada media agar produk media yang dikembangkan lebih baik dari sebelumnya. Perbaikan

dilakukan berdasarkan penilaian dan saran dari dosen ahli materi. Bagian-bagian yang diperbaiki dijelaskan dalam poin-poin berikut.

- a) Penambahan dua halaman pada bagian awal yang menjelaskan mengenai proses penyusunan dasar negara.

Dua halaman tersebut ditambahkan agar materi pada media yang dikembangkan lebih lengkap. Dua halaman tersebut berisi mengenai proses penyusunan dasar negara Indonesia oleh BPUPKI dan PPKI.

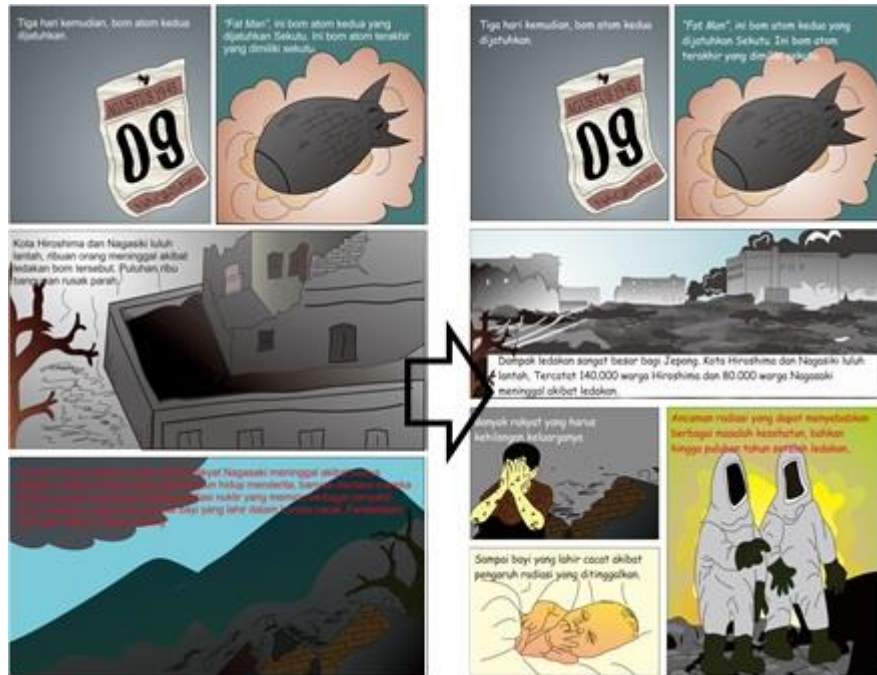


Gambar 3.
Dua Halaman Tambahan yang Menjelaskan Mengenai Proses Penyusunan Dasar Negara

- b) Perbaikan ilustrasi gambar pada halaman 12

Halaman 12 menggambarkan mengenai dampak bom atom terhadap kota Hiroshima dan Nagasaki. Ahli materi memberi saran agar ditambahkan ilustrasi yang menggambarkan dampak bom terhadap Jepang secara lebih spesifik, tidak sekedar pada kerusakan materi yang ditimbulkan. Hal ini dimaksudkan agar siswa bisa lebih

merasakan penderitaan yang dialami rakyat Jepang pada masa itu sehingga makna cerita dapat lebih menyentuh perasaan siswa.

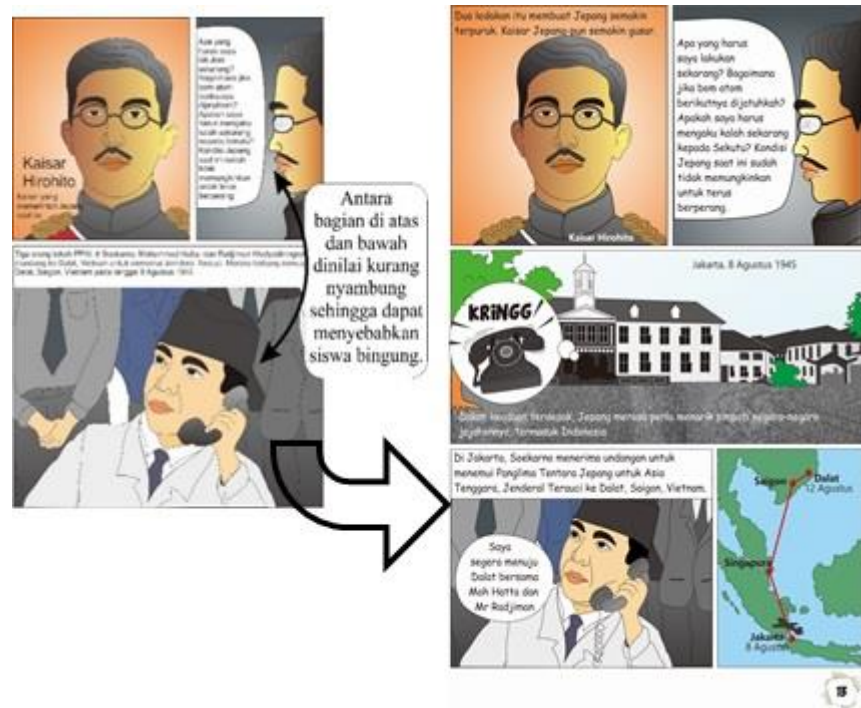


Gambar 4.
Ilustrasi tentang Dampak Ledakan Bom Hiroshiman dan Nagasaki Halaman 12 sebelum Direvisi (kiri) dan sesudah Direvisi (kanan)

c) Bagian isi komik dinilai masih kurang padu pada beberapa bagian sehingga kurang jelas.

Salah satu bagian yang dinilai kurang padu adalah ilustrasi pada halaman 13. Pada halaman 13 di bagian atas menunjukkan tentang kegelisahan Kaisar Jepang, Kaisar Hirohito atas negaranya sudah diambang kekalahan setelah mendapat serangan bom atom. Adegan setelah itu terdapat Soekarno di Jakarta yang mendapat undangan Terauci untuk ke Dalat, Vietnam. Ilustrasi antara dua adegan tersebut dinilai ahli materi kurang padu. Adegan Hirohito di bagian atas terjadi di Jepang sementara adegan Soekarno terjadi di Jakarta.

Menurut ahli materi, latar tempat dalam cerita tersebut perlu diperjelas. Ahli materi menyarankan untuk memberi ilustrasi yang menunjukkan latar tempat pada adegan Soekarno berada di Jakarta.



Gambar 5.
Ilustrasi Halaman 13 sebelum Direvisi (Kiri) dan setelah Direvisi (Kanan)

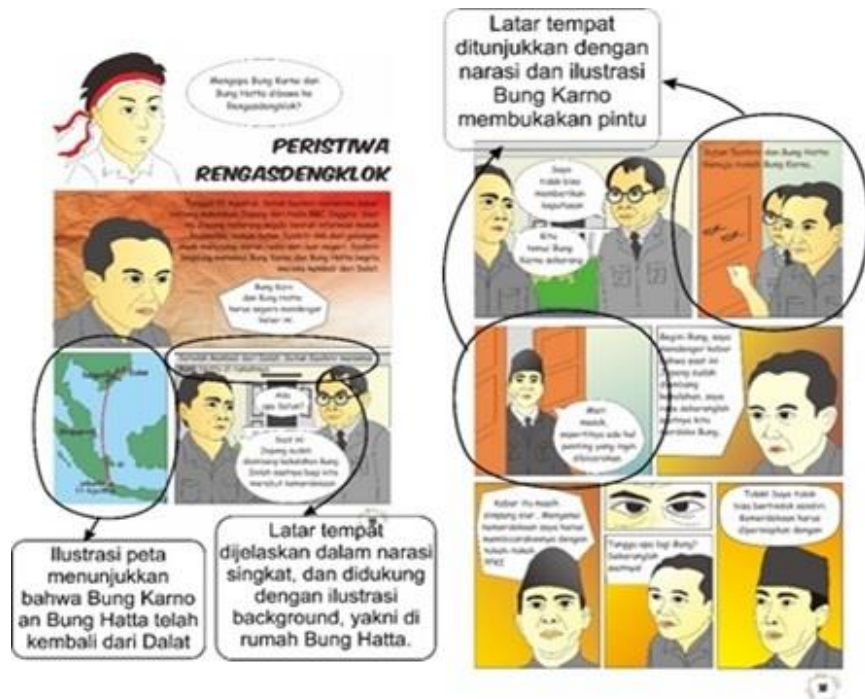
d) Latar tempat pada bagian dialog antara Sutan Syahrir dan Ir Soekarno belum nampak.

Pada halaman 15 terdapat adegan Sutan Syahrir yang menemui Bung Karno dan Bung Hatta begitu mereka kembali dari Dalat, Vietnam. Halaman 16 berisi percakapan antara Syahrir dan Bung Karno mengenai permintaan Syahrir agar Bung Karno dan Bung Hatta segera memproklamasikan kemerdekaan setelah Syahrir mendapat kabar

kekalahan Jepang. Latar tempat terjadinya dialog ini dinilai ahli materi tidak jelas sehingga itu perlu diperbaiki.



Gambar 6. Ilustrasi halaman 15 (Kiri) dan 16 (Kanan) sebelum Direvisi



Gambar 7. Ilustrasi Halaman 15 (Kiri) dan 16 setelah Direvisi

- e) Pada halaman 17 nama-nama tokoh kurang jelas, sehingga perlu disebutkan dalam cerita

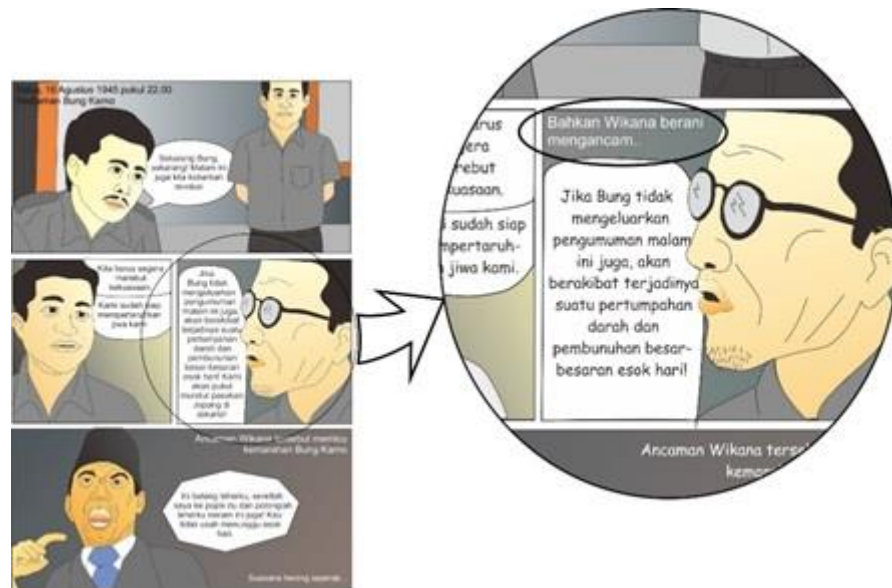


Gambar 8.
Ilustrasi Halaman 17 sebelum Direvisi (Kiri) dan Setelah Direvisi (Kanan)

Halaman 17 menunjukkan kelompok pemuda yang berkumpul untuk di bawah pimpinan Chaerul Saleh untuk segera mendesak Bung Karno menyatakan proklamasi setelah mereka mendengar bahwa Jepang kalah tanpa syarat terhadap Sekutu. Ahli materi menilai halaman ini tidak mampu mengenalkan tokoh-tokoh sejarah kepada siswa karena nama-nama tokoh kurang jelas. Pada halaman ini banyak tokoh yang belum muncul pada halaman sebelumnya sehingga nama tokoh perlu disebutkan. Ilustrasinya diperbaiki serta ditambahkan teks narasi dan diperkenalkan nama-nama tokoh pemuda yang terlibat.

- f) Penambahan sedikit narasi pada halaman 18

Halaman 18 pada bagian tokoh Wikana mengancam Bung Karno semula dianggap kurang jelas, tokoh mana yang menunjukkan ancaman terhadap Bung Karno. Penambahan narasi dilakukan untuk lebih memperjelas hal tersebut.



Gambar 9.
**Ilustrasi Halaman 18 (Kiri) Beserta Bagian yang Diberi
Tambahan Narasi (Kanan)**

- g) Penambahan ilustrasi Ibu Fatmawati sedang melipat bendera pada halaman 27.

Sebelum dilakukan revisi, keterangan tentang Ibu Fatmawati yang telah berjasa menjahit bendera merah putih hanya disebutkan dalam teks narasi saja. Ahli materi berpendapat bahwa sosok Ibu Fatmawati perlu dihadirkan dalam halaman tersebut agar siswa lebih teringat terhadap jasanya sebagai orang yang telah menjahit bendera tersebut. Ilustrasi

yang dihadirkan dalam halaman tersebut nampak Ibu Fatmawati sedang melipat bendera merah putih.



Gambar 10.
Penambahan Ilustrasi Ibu Fatmawati pada Halaman 27

h) Perubahan ilustrasi pada halaman 29

Gambar Soekarno yang sedang hormat dihapus dan ditambahkan gambar gedung yang menggambarkan kantor berita *Domei*. Gambar kantor berita *Domei* dan surat kabar *Soeara Asia* melambangkan cara-cara yang ditempuh untuk menyebarkan berita proklamasi saat itu. Pada bagian bawah ditambahkan teks narasi mengenai cara-cara yang ditempuh untuk menyebarkan berita proklamasi untuk mendukung ilustrasi. Perubahan yang dilakukan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

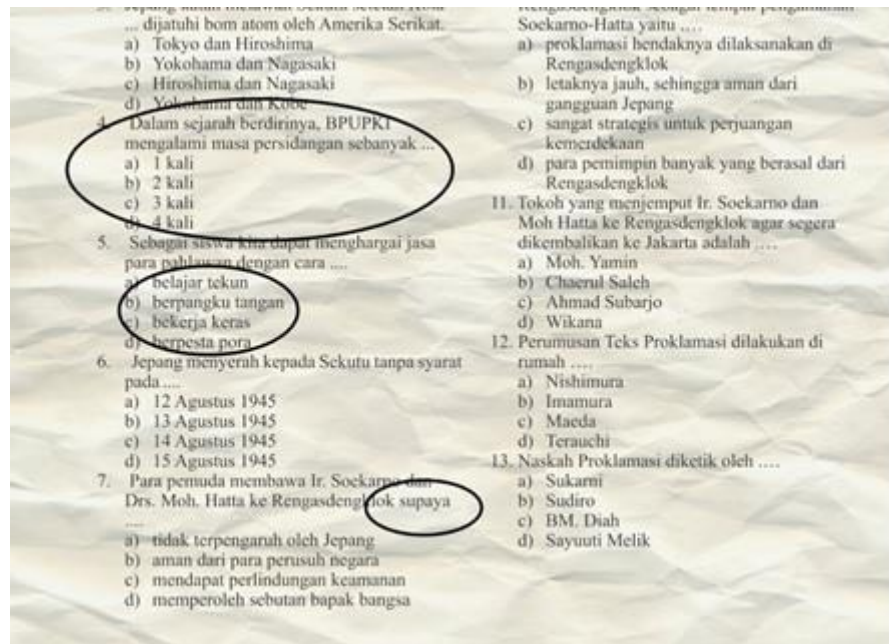


Gambar 11.
Perubahan Ilustrasi pada Halaman 29

- i) Perbaikan pada kalimat dan pilihan kata yang dipakai

Kalimat dan pemilihan kata pada produk media pertama masih terdapat banyak kesalahan. Perbaikan yang dilakukan yakni koreksi terhadap kesalahan pengetikan, perbaikan tata tulis, mengganti pilihan kata yang kurang tepat, penyesuaian dialog dengan perubahan ilustrasi, penyesuaian teks narasi dengan perubahan ilustrasi, penambahan keterangan pada komik dll. Perbaikan dilakukan terhadap berbagai bagian dari media, mulai dari halaman sampul, penjelasan materi, isi komik, baik itu dialog tokoh maupun teks narasi.

j) Perbaiki soal evaluasi



Gambar 12.
Perbaikan Soal Evaluasi

Soal nomor empat dinilai ahli materi kurang penting ditanyakan. Soal lebih baik diganti mengenai tujuan sidang yang dilaksanakan BPUPKI. Soal nomor empat setelah direvisi berbunyi “Tujuan dilaksanakannya sidang ke-2 BPUPKI yaitu ...” dengan pilihan jawaban “a) menyepakati bentuk negara”, ”b) memilih kepala negara”, “c) membahas hasil kerja Panitia Sembilan”, dan “d) menyusun rumusan Piagam Jakarta”. Pada nomor lima, pilihan jawaban masih rancu antara pilihan “a) belajar tekun” dan “c) bekerja keras” sedangkan pilihan “b) berpangku tangan” dan “d) berpesta pora” tidak mengecoh. Setelah direvisi, pilihan jawaban soal nomor lima menjadi “a) belajar tekun”, “b) memberi hormat”, “c) mendapat nilai yang bagus dengan cara apapun”, dan “d) membeli poster bergambar

pahlawan”. Pada soal nomor tujuh, kata “supaya” diganti dengan kata “dengan tujuan”.

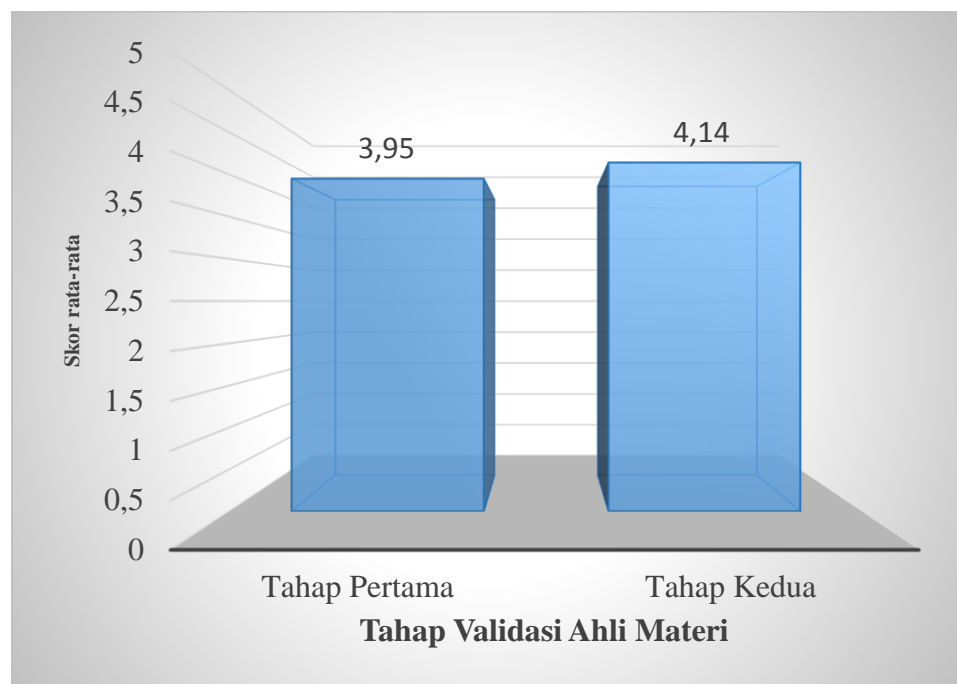
Setelah melakukan revisi media tahap pertama, selanjutnya dilakukan validasi ahli materi tahap kedua. Validasi tahap kedua dilakukan di Ruang Dosen PGSD pada hari Jum’at, 5 Juni 2015. Hasil penilaian dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahi Materi Tahap Kedua

No	Butir Penilaian	Skor	Kriteria
1	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	4	Baik
2	Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar	4	Baik
3	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai	4	Baik
4	Kesesuaian alur cerita	4	Baik
5	Kesesuaian ilustrasi gambar	4	Baik
6	Kesesuaian dilaog dengan peristiwa	4	Baik
7	Ketepatan setting cerita	4	Baik
8	Ketepatan penulisan nama	4	Baik
9	Menyajikan cerita sejarah lebih konkret	4	Baik
10	Penyajian materi runtut	4	Baik
11	Membantu siswa memahami peristiwa sejarah	4	Baik
12	Membantu siswa mengingat alur peristiwa sejarah	4	Baik
13	Rangkuman dinyatakan secara ringkas	4	Baik
14	Rangkuman memudahkan siswa memahami materi	4	Baik
15	Media membantu siswa mengenal tokoh-tokoh sejarah	4	Baik
16	Bahasa mudah dipahami siswa	4	Baik
17	Mudah dalam penggunaannya bagi siswa	5	Sangat baik
18	Mudah dalam penggunaannya bagi guru	4	Baik
19	Bisa digunakan sendiri di luar KBM	5	Sangat baik
20	Mengaktifkan emosi siswa	4	Baik
21	Bisa meningkatkan motivasi belajar sejarah	5	Sangat baik
22	Kesesuaian evaluasi dengan indikator	4	Baik
Jumlah		91	
Rata-rata		4,14	Baik

Berdasarkan tabel di atas diperoleh skor rata-rata 4,14. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif (Eko Putro Widoyoko, 2009: 239), maka produk media yang dikembangkan pada tahap validasi ahli materi kedua termasuk dalam kriteria “baik”. Ahli materi tidak memberikan saran maupun komentar lebih lanjut untuk revisi produk media. Pada validasi tahap kedua ini ahli materi memberikan pernyataan bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan pada tahap berikutnya.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil validasi ahli materi tahap pertama dan kedua, perolehan skor disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 13.
Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama hingga Kedua

Terlihat dalam diagram terjadi peningkatan rata-rata skor penilaian dari 3,95 pada penilaian tahap pertama menjadi 4,14 pada penilaian tahap kedua. Rata-rata skor 4,14 pada penilaian tahap kedua dalam konversi data Kualitatif ke Kuantitatif berada pada kisaran rata-rata $>3,4 - 4,2$ sehingga termasuk kategori “baik”. Berdasarkan ketentuan penelitian bahwa produk media yang dikembangkan dikatakan layak apabila minimal termasuk dalam kategori baik, maka produk media dikatakan layak dari segi materi. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan. Selain melewati validasi dengan ahli materi, media yang dikembangkan juga divalidasi oleh ahli media.

2) Validasi Ahli Media

Ahli media dalam validasi produk media komik adalah Ibu Isniatun Munawaroh, M.Pd., dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi ahli media dilakukan dengan memberikan produk media beserta lembar penilaian.

Lembar penilaian berupa angket dengan 28 butir penilaian tentang kriteria produksi, desain visual, dan kualitas teknis. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala penilaian dari 1 sampai 5 dengan kriteria sebagai berikut:

SK (Sangat Kurang) memiliki skor 1

K (Kurang) memiliki skor 2

C (Cukup) memiliki skor 3

B (Baik) memiliki skor 4

SB (Sangat Baik) memiliki skor 5

Proses validasi terhadap ahli media dilakukan sebanyak tiga kali. Validasi ahli media tahap pertama dilakukan dengan menemui dan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada dosen ahli media pada hari Selasa 26 Mei 2015 di kantor Ruang Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian tidak langsung dilakukan saat itu, ahli media meminta waktu untuk mempelajari produk media yang dikembangkan terlebih dahulu untuk kemudian diberikan penilaian. Media dan lembar penilaian kemudian diambil pada hari Kamis, 28 Juni 2015 di ruang Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY. Hasil penilaian ahli media tahap pertama dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Pertama

No.	Butir Penilaian	Skor	Kriteria
1	Ukuran dan bentuk media	3	Cukup
2	Kepraktisan (mudah dibawa)	3	Cukup
3	Bahan mudah diperoleh dan dibuat	4	Baik
4	Bahan aman digunakan untuk siswa	4	Baik
5	Kualitas cetak	2	Kurang
6	Daya tahan/keawetan media	3	Cukup
7	Mengandung nilai estetika	4	Baik
8	Belajar siswa lebih menyenangkan	2	Kurang
9	Tata letak desain sampul	2	Kurang
10	Pilihan warna desain sampul	2	Kurang
11	Kesesuaian gambar ilustrasi desain sampul	2	Kurang
12	Ukuran dan jenis huruf desain sampul	4	Baik
13	Tata letak ilustrasi isi cerita	2	Kurang
14	Pilihan warna ilustrasi isi cerita	2	Kurang
15	Kesesuaian gambar ilustrasi isi cerita	2	Kurang
16	Ukuran dan jenis huruf ilustrasi isi cerita	4	Baik
17	Tata letak rangkuman sejarah	2	Kurang
18	Pilihan warna rangkuman sejarah	2	Kurang
19	Kesesuaian gambar ilustrasi rangkuman sejarah	2	Kurang
20	Ukuran dan jenis huruf rangkuman sejarah	4	Baik
21	Tata letak ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	2	Kurang
22	Pilihan warna ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	2	Kurang
23	Kesesuaian gambar ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	2	Kurang
24	Ukuran dan jenis huruf ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	4	Baik
25	Memotivasi siswa	4	Baik
26	Mempermudah siswa mengingat materi	3	Cukup
27	Penyajian media membuat materi lebih menarik	3	Cukup
28	Mudah digunakan	4	Baik
Jumlah		79	
Rata-rata		2,82	Cukup

Berdasarkan hasil penilaian di atas, produk media memperoleh nilai rata-rata 2,82. Nilai tersebut apabila dikonversi berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif (Eko Putro Widoyoko, 2009: 239), maka produk media komik yang dikembangkan

termasuk dalam kriteria “cukup”. Masih terdapat banyak kekurangan pada berbagai bagian terlihat dari masih banyak butir penilaian yang diberi nilai kurang oleh ahli media. Pada tahap validasi ahli media pertama, ahli media masih memberikan pernyataan bahwa media belum layak diujicobakan dan harus direvisi. Adapun komentar dan saran dosen ahli media adalah sebagai berikut.

- a) Narasi yang digunakan agar disesuaikan dengan gambar, perlu ditambahkan narasi lagi pada beberapa bagian.
- b) Konsistensi gambar yang menunjukkan tokoh antara dibagian awal sampai akhir harus diperbaiki karena terdapat tokoh yang bentuk wajahnya masih tampak berbeda pada halaman depan, tengah hingga belakang.
- c) Desain halaman sampul kurang sesuai dengan karakteristik siswa, gambar yang disajikan pada halaman sampul kurang menarik bagi siswa.
- d) Pemilihan warna pada halaman sampul kurang menarik bagi siswa.
- e) Perhatikan kekontrasan warna antara gambar, ilustrasi dan warna teks narasi. Terdapat beberapa bagian teks narasi dalam media yang tidak terbaca karena warna background dan warna teks kurang kontras.
- f) *Font* yang digunakan lebih baik diganti *Comic Sans Ms* agar lebih sinkron dengan media komik, sebelumnya *font* yang dipakai adalah *Arial*.

- g) Kualitas cetak kurang baik karena masih di-*print* sendiri dengan kertas *HVS 70gsm*.
- h) Penjelasan tidak perlu dijabarkan secara detail dari Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran hingga cakupan materi. Untuk media yang ditujukan untuk siswa lebih baik penjelasan dibuat ringkas dengan cukup menuliskan Tujuan Pembelajaran yang harus dicapai siswa saja.

Hasil penilaian ahli media pada tahap pertama ini selanjutnya dianalisis dan dipertimbangkan untuk melakukan revisi terhadap media komik agar produk media yang dikembangkan lebih baik. Adapun perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada revisi tahap pertama terhadap media adalah sebagai berikut.

- a) Perubahan desain halaman sampul

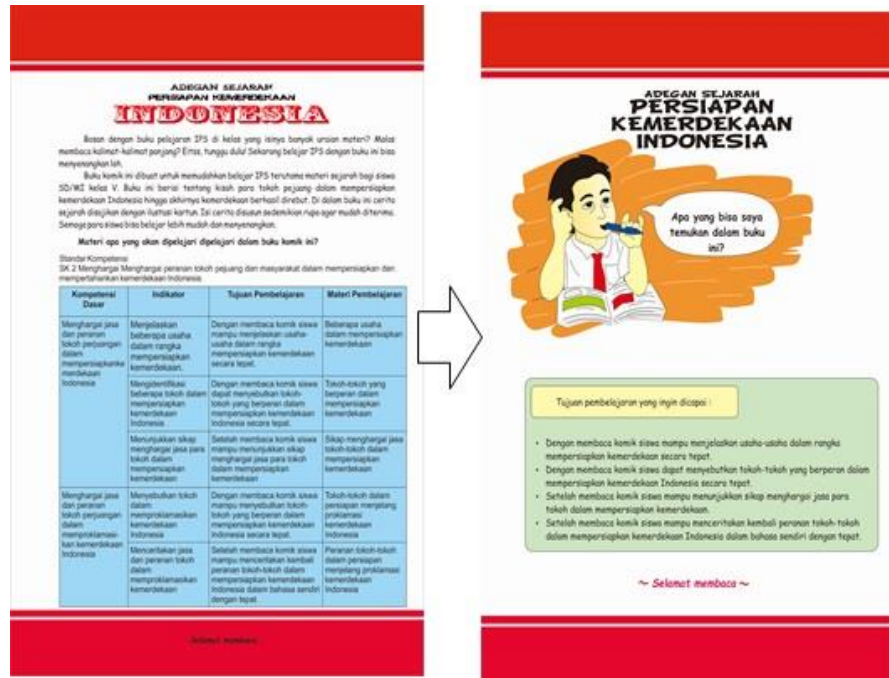
Desain cover sebelum direvisi merupakan gambar ilustrasi peristiwa proklamasi dengan warna *background* dominan merah dengan gradasi putih. Desain tersebut dinilai oleh ahli media membuat komik yang dikembangkan seperti buku teks sehingga harus diperbaiki. Desain tersebut kemudian diganti dengan gambar dua orang anak dengan pakaian merah sedang berlari dengan mengenakan pakaian merah putih yang melambangkan siswa SD. Warna *background* diganti dengan dominan warna biru seperti terlihat dalam gambar berikut ini.



Gambar 14.
Desain Halaman Sampul sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah
Direvisi (Kanan)

b) Perubahan pada bagian penjelasan

Bagian penjelasan isi buku yang sebelumnya dibuat dengan kalimat pengantar yang cukup panjang beserta penjabaran mengenai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, hingga cakupan materi disederhanakan lagi. Menurut pendapat ahli media, lebih baik cukup ditulis Tujuan Pembelajaran yang harus dicapai siswa saja agar lebih ringkas. Keterangan lain seperti Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tidak perlu dituliskan karena media yang dikembangkan ditujukan untuk siswa.



Gambar 15.
Desain Halaman Penjelasan sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan)

c) Tambahkan halaman yang menjelaskan mengenai proses perumusan dasar negara

Penambahan dua halaman dilakukan karena produk media sebelumnya belum memuat materi yang lengkap. Halaman yang ditambahkan membahas mengenai proses perumusan dasar negara oleh lembaga BPUPKI dan PPKI yang pada waktu itu memegang peranan penting dalam usaha mencapai kemerdekaan Indonesia. Dua halaman tersebut ditambahkan agar materi yang disajikan dalam media komik lebih lengkap. Adapun ilustrasi pada halaman yang ditambahkan dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Jepang terus terdesak oleh pasukan Sekutu dalam Perang Dunia II. Setelah Jepang mengalami kekalahan dalam Perang Pasifika, Jepang mempercepat janjinya memberikan kemerdekaan kepada Bangsa Indonesia. Karena itu, penguasa militer Jepang di Jawa, Kumakichi Harada mengumumkan pembentukan BPUPKI. Melalui badan inilah Dasar Negara Indonesia dirumuskan.

PERUMUSAN DASAR NEGARA

BPUPKI
Dibentuk oleh Kumakichi Harada - 1 Maret 1945
Pelantikan pengurus - 29 Mei 1945
Sidang ke-1, disepakati bentuk negara republik dengan kepala negara presiden dan wakil presiden, serta disampaikan usulan rumusan dasar negara - 29 Mei 1945 - 1 Juni 1945
Dibentuk "Panitia Sembilan" - Antara Sidang Ke-1 & Ke-2
Sidang ke-2, mendengarkan hasil kerja Panitia Sembilan - 10-14 Juli 1945
Dibubarkan - 7 Agustus 1945

PANITIA SEMBILAN
Dibentuk - 1 Juni 1945 -
Ketua: W. Soekarno
Wakil: Moh. Hatta

Dasar Negara Indonesia dalam Naskah PIAGAM JAKARTA / JAKARTA CHARTER

1. Ketuhanan, dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat, kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
5. Keadilan sosial bagi seluruh Rakyat Indonesia.

PPKI
PPKI merupakan badan bentukan Jepang yang menggantikan BPUPKI setelah dibubarkan. Anggota terdiri berjumlah 21 orang, namun kemudian ditambah 6 orang. Anggota PPKI merupakan wakil-wakil dari berbagai daerah.

PANITIA PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA

Dibentuk Jember 1945

1. Ketua: W. Soekarno
2. Wakil: Mohamad Hatta
3. P. R. Dr. Soepomo
4. Mr. Soedjatmo
5. R. P. Soerjadi
6. Soetoro, Kharudindyo
7. Kiai Achmad Ruzidi
8. Ki Bagus Hadikusna
9. Otto Iskandardjaja
10. Abdul Kadir
11. Pangemanan Soerohardjo
12. Pangemanan Prorobono
13. Dr. Muhammad Aisy
14. Mr. Abdul Magfir
15. Mr. Teuku Muhammad Hasan
16. Dr. G.S.J. Roeslan
17. Mr. Soedjatmo
18. Mr. Soedjatmo
19. Mr. Soedjatmo
20. Mr. Soedjatmo
21. Mr. Soedjatmo

Gambar 16. Tambahkan Dua Halaman Mengenai Proses Perumusan Dasar Negara

d) Mengganti jenis font yang digunakan

font: Arial

font: Gadugi

font: Comic Sans Ms

font: Comic Sans Ms

font: Comic Sans Ms

font: Comic Sans Ms

Gambar 17. Penggantian Jenis Font

Sebelumnya *font* yang digunakan menggunakan tipe *Arial* pada bagian teks dialog dan *Gadugi* pada bagian teks narasi. Tipe *font* ini dinilai ahli media kurang sinkron dengan media komik sehingga disarankan untuk menggantinya dengan jenis *Comic Sans Ms*.

e) Perbaiki wajah tokoh



Gambar 18.
Perbandingan wajah Soekarno pada halaman 4, 14, dan 16 sebelum direvisi



Gambar 19.
Wajah Soekarno pada halaman 16 setelah direvisi

Sebelum direvisi, ditemukan perbedaan bentuk wajah yang mencolok untuk ilustrasi tokoh Bung Karno apabila dibandingkan antara halaman awal, tengah, dan akhir komik. Ilustrasi wajah Bung Karno pada halaman 14 tampak terlalu tirus jika dibandingkan dengan wajah Bung Karno pada halaman lain. Untuk menghindari kebingungan pada siswa, konsistensi ilustrasi wajah Bung Karno perlu diperbaiki lagi .

f) Perbaiki pemilihan warna

Sebelum dilakukan perbaikan, pada beberapa bagian ditemukan teks narasi kurang terbaca karena pemilihan warna *background* dan warna teks kurang kontras. Pemilihan warna perlu diperbaiki agar teks narasi maupun keterangan lain dapat terbaca dengan baik. Perbaikan warna juga dilakukan pada bagian-bagian lain komik agar warna lebih menarik. Pemilihan warna yang tepat membuat komik lebih menarik.

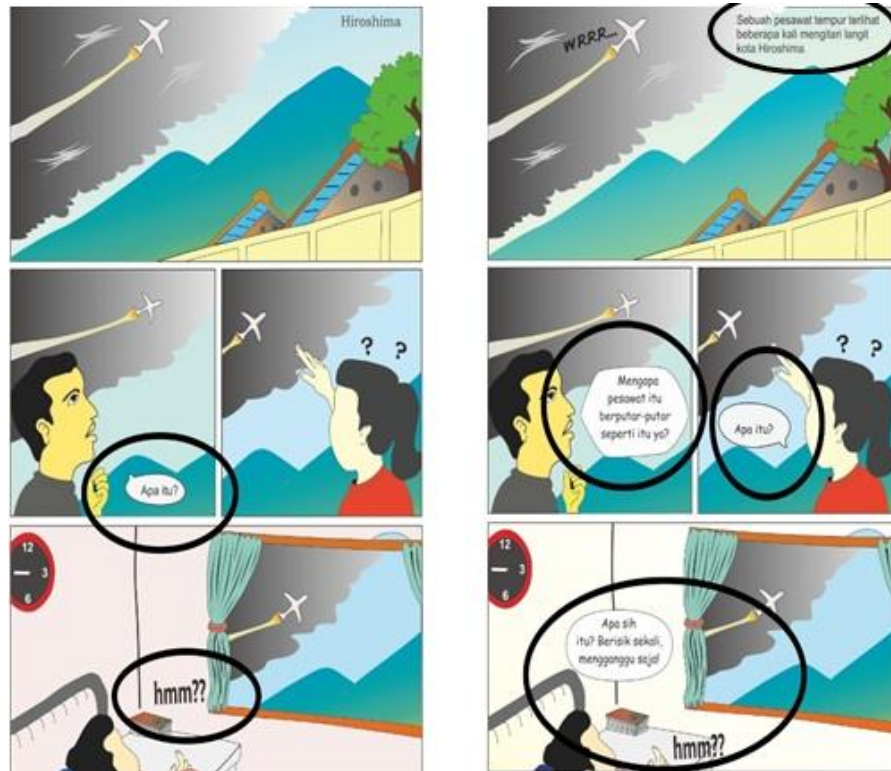


Gambar 20.

Penyesuaian Warna *Background* dan Teks Narasi

g) Penambahan dialog dan narasi

Ahli materi memberi saran pada beberapa bagian perlu ditambahkan narasi dan dialog. Ciri khas komik yakni gambar bersambung yang dilengkapi dengan dialog. Bagian-bagian yang ditambahkan dialog dan narasi diantaranya bagian yang dilingkari pada gambar dibawah.



Gambar 21.
Penambahan Teks Dialog pada Halaman 9



Gambar 22.
Perbaikan Ilustrasi dan Teks Narasi pada Halaman 10

h) Ukuran kertas cetak

Untuk sementara karena alasan efisiensi biaya, media yang dibuat untuk sementara baru di print pada kertas HVS 70 gsm dengan ukuran kertas A5. Namun menurut pendapat ahli media ukuran lebih baik sedikit diperbesar. Pada tahap validasi berikutnya, ahli materi meminta agar komik di *print* lebih besar.

Setelah dilakukan revisi, selanjutnya produk media diajukan kembali pada ahli media untuk dilakukan validasi tahap kedua. Validasi tahap kedua dilakukan di Ruang Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, 3 Juni 2015. Pada penilaian ahli media tahap kedua, media yang diajukan langsung dinilai saat itu juga. Adapun hasil penilaian ahli media tahap kedua adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Kedua

No.	Butir Penilaian	Skor	Kriteria
1	Ukuran dan bentuk media	4	Baik
2	Kepraktisan (mudah dibawa)	4	Baik
3	Bahan mudah diperoleh dan dibuat	5	Sangat baik
4	Bahan aman digunakan untuk siswa	4	Baik
5	Kualitas cetak	2	Kurang
6	Daya tahan/keawetan media	4	Baik
7	Mengandung nilai estetika	3	Kurang
8	Belajar siswa lebih menyenangkan	4	Baik
9	Tata letak desain sampul	3	Cukup
10	Pilihan warna desain sampul	3	Cukup
11	Kesesuaian gambar ilustrasi desain sampul	3	Cukup
12	Ukuran dan jenis huruf desain sampul	4	Baik
13	Tata letak ilustrasi isi cerita	3	Cukup
14	Pilihan warna ilustrasi isi cerita	3	Cukup
15	Kesesuaian gambar ilustrasi isi cerita	3	Cukup
16	Ukuran dan jenis huruf ilustrasi isi cerita	4	Baik
17	Tata letak rangkuman sejarah	3	Cukup
18	Pilihan warna rangkuman sejarah	3	Cukup
19	Kesesuaian gambar ilustrasi rangkuman sejarah	3	Cukup
20	Ukuran dan jenis huruf rangkuman sejarah	4	Baik
21	Tata letak ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	3	Cukup
22	Pilihan warna ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	3	Cukup
23	Kesesuaian gambar ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	3	Cukup
24	Ukuran dan jenis huruf ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	4	Baik
25	Memotivasi siswa	4	Baik
26	Mempermudah siswa mengingat materi	4	Baik
27	Penyajian media membuat materi lebih menarik	4	Baik
28	Mudah digunakan	4	Baik
Jumlah		98	
Rata-rata		3,50	Baik

Pada tahap penilaian ahli media tahap kedua, rata-rata skor yang diperoleh meningkat menjadi 3,50. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif (Eko Putro Widoyoko, 2009:239), maka

media komik yang telah direvisi termasuk ke dalam kriteria “baik”. Namun masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki kembali. Dosen ahli media menyatakan bahwa media tersebut layak diujicobakan namun dengan revisi. Adapun komentar dan saran yang diberikan dosen ahli media yakni sebagai berikut.

- a) Bagian yang kosong pada halaman sampul lebih baik ditambahkan gambar-gambar agar lebih menarik bagi siswa dan tidak tampak kosong.
- b) Ilustrasi pada bagian “Perumusan Dasar Negara” sebaiknya dirubah karena ilustrasi tidak menarik bagi siswa. Ilustrasi tersebut belum mampu menarik minat siswa untuk membacanya.
- c) Pemilihan warna perlu diperbaiki lagi. Pada beberapa bagian masih terdapat pemilihan warna yang kurang tepat antara *background* dan gambar di depan.
- d) Pada tahap validasi berikutnya kualitas cetak harus diperbaiki.

Hasil penilaian ahli media pada tahap pertama ini selanjutnya dianalisis kembali dan dipertimbangkan untuk melakukan revisi kembali terhadap media komik agar produk media lebih baik. Perbaikan yang dilakukan terhadap media adalah sebagai berikut.

- a) Penambahan gambar-gambar pada halaman sampul.



Gambar 23.
Desain Halaman Sampul sebelum Direvisi (kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan)

Setelah dilakukan revisi satu kali sebelumnya, desain halaman sampul sudah lebih baik dan sesuai dengan karakter peserta didik. Namun desain baik yang dibuat masih terdapat bagian kosong di sisi kiri. Ahli media memberi saran bahwa lebih baik pada bagian kosong tersebut diberi gambar-gambar lagi agar lebih menarik. Bagian kosong pada halaman sampul ditambah gambar-gambar dalam panel-panel seperti halnya komik agar tidak tampak kosong. Gambar-gambar yang ditambahkan tersebut diambil dari isi komik yang tidak diberi pewarnaan. Penambahan gambar juga dimaksudkan untuk menambah nilai estetika desain sampul.

b) Penambahan bagian “Isi Buku”



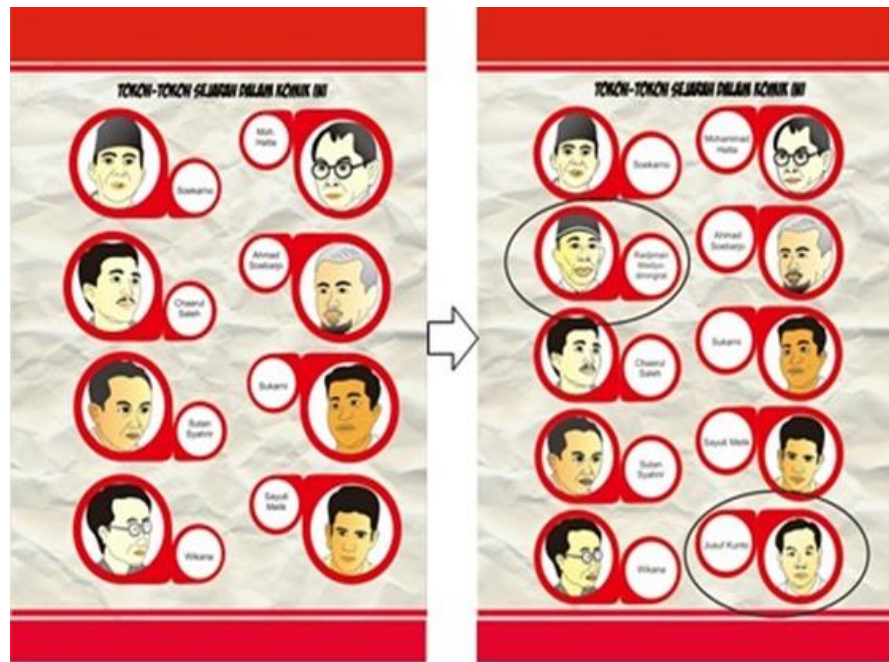
ISI BUKU	
PERUMAHAN DASAR NEGARA	5
KEKALAHAN JEPANG	8
PERISTIAWA RENGASDENCLOK	15
MERDEKA!	23
RAANGKUMAN	30
EVALUASI	32

Gambar 24.
Daftar Isi Buku yang Ditambahkan

Halaman yang ditambahkan berupa daftar isi untuk memudahkan pembaca dalam menggunakan media komik. Daftar isi akan berguna ketika pembaca akan mencari bagian tertentu dalam komik.

c) Penambahan dua orang tokoh yang belum masuk pada bagian “Tokoh-tokoh Sejarah dalam Komik Ini”

Sebelumnya terdapat beberapa tokoh yang belum disebutkan pada bagian pengenalan tokoh-tokoh sejarah dalam komik, namun tokoh tersebut terdapat dalam isi cerita komik. Jumlah tokoh pada pengenalan tokoh-tokoh sejarah dalam komik yang semula berjumlah 8 tokoh bertambah menjadi 10 tokoh. Tokoh yang ditambahkan yakni Radjiman Wedyodiningrat dan Jusuf Kunto.



Gambar 25.

Halaman Pengenalan Tokoh-tokoh Sejarah dalam Komik sebelum Direvisi (Kiri) dan setelah Direvisi (Kanan)

d) Perubahan ilustrasi pada bagian “Perumusan Dasar Negara”.

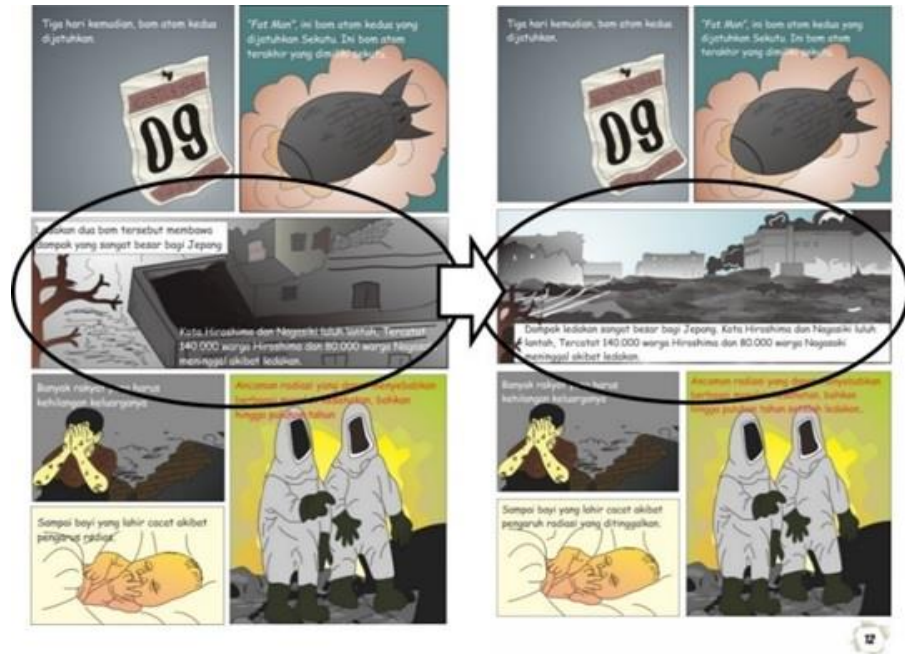
Penyajian ilustrasi yang menjelaskan mengenai proses perumusan dasar negara yang ditambahkan pada tahap sebelumnya dinilai belum menarik siswa untuk membaca. Penjelasan materi dengan ilustrasi yang lama mungkin akan dilwatkan begitu saja tanpa dibaca oleh siswa. Cara penyajian perlu diubah agar siswa lebih tertarik untuk membacanya. Ahli media memberikan saran agar materi disajikan dengan gambar yang lebih menarik bagi siswa, bukan sekedar penjelasan seperti pada ilustrasi sebelumnya. Ahli media memberi saran bahwa penyajian materi bisa diawali dengan pertanyaan seperti “Tahukah kamu...?”. Setelah dilakukan revisi, ilustrasi mengenai penyusunan dasar negara disajikan dengan ilustrasi dialog

antara dua orang anak SD, yang mana seorang tokoh menjelaskan proses perumusan dasar negara dan tokoh lainnya mendengarkan penjelasan. Ilustrasi yang sebelumnya disajikan dalam dua halaman setelah direvisi menjadi tiga halaman. Perubahan yang dilakukan secara lebih jelas dapat dilihat dalam gambar berikut ini.



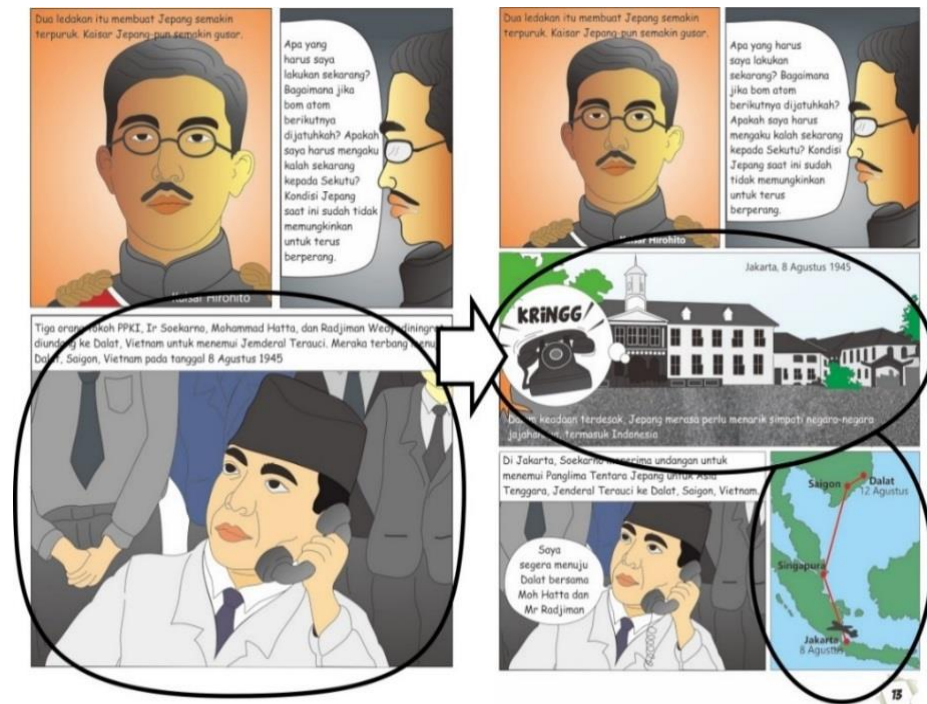
Gambar 26. Ilustrasi Mengenai Proses Perumusan Dasar Negara Halaman 1 (Atas), Halaman 2 (Bawah Kiri) dan Halaman 3 (Bawah Kanan) setelah Direvisi Kembali

- e) Perbaikan dan penggantian gambar ilustrasi pada beberapa halaman
 Ilustrasi diperbaiki ataupun diganti diantaranya pada halaman 12, 13, 15, 16, dan 17.



Gambar 27.
Ilustrasi Halaman 12 sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan)

Perubahan yang dilakukan pada halaman 12 adalah mengganti sebuah gambar ilustrasi mengenai kota yang telah hancur akibat ledakan bom atom. Gambar ilustrasi diganti karena ilustrasi yang lama dianggap belum merepresentasikan gambar kota yang hancur sehingga gambar ilustrasi diperbaiki lagi.

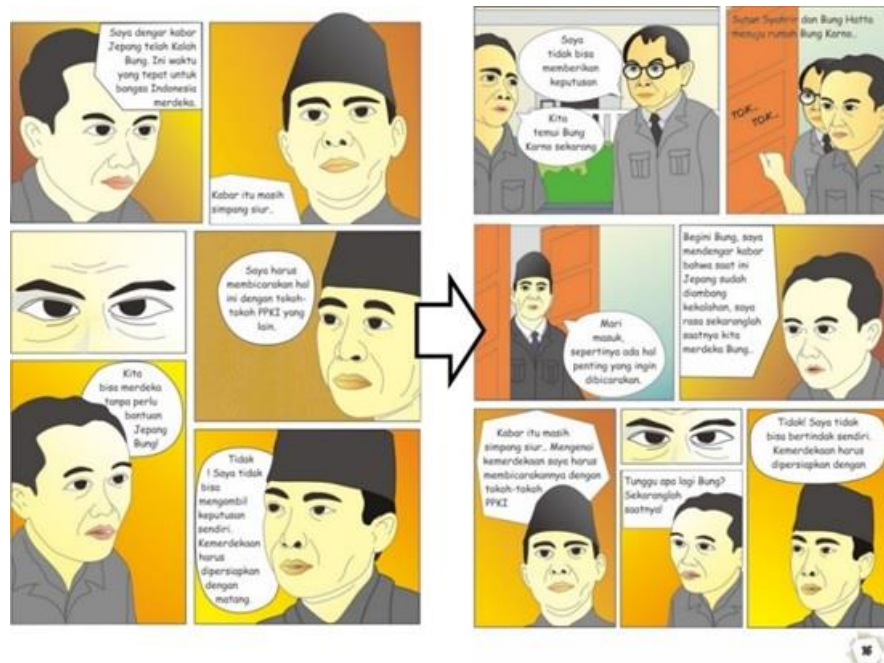


Gambar 28.
Ilustrasi Halaman 13 sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah
Direvisi (Kanan)

Perubahan yang dilakukan pada halaman 13 berupa menambahkan ilustrasi yang menunjukkan latar tempat dimana Bung Karno menerima undangan telepon dari Terauci untuk ke Dalat. Selain itu juga ditambahkan gambar rute penerbangan Bung Karno, Bung Hatta dan Radjiman Wedyodiningrat menuju Dalat dalam peta. Perbaikan pada halaman 13 ini terkait pula dengan usulan ahli materi untuk memperjelas setting pada adegan ini. Ilustrasi yang lama dinilai belum menunjukkan latar tempat yang jelas.

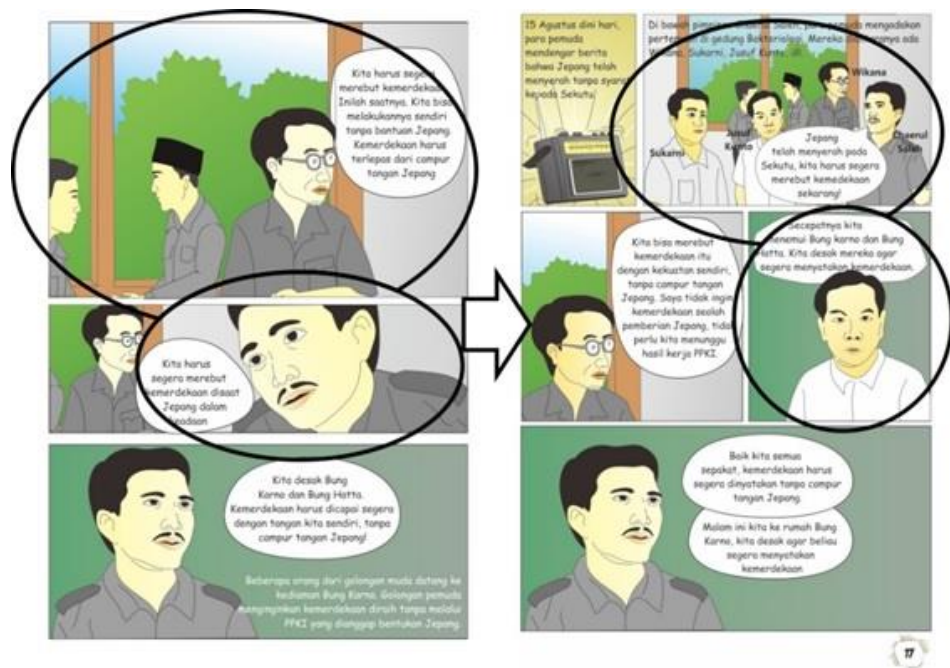


Gambar 29.
Ilustrasi Halaman 15 sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan)



Gambar 30.
Ilustrasi Halaman 16 sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan)

Selanjutnya perubahan yang dilakukan pada ilustrasi halaman 15 dan 16 dimaksudkan untuk memperbaiki isi cerita. Dua halaman tersebut pada intinya menggambarkan kejadian dimana Sutan Syahrir yang mendengar bahwa Jepang sudah kalah, walaupun belum ada pernyataan resmi menyerah dari Jepang, mendesak Bung Karno dan Bung Hatta agar segera menyatakan kemerdekaan. Perbaikan ilustrasi dilakukan untuk memperbaiki alur cerita agar lebih jelas.



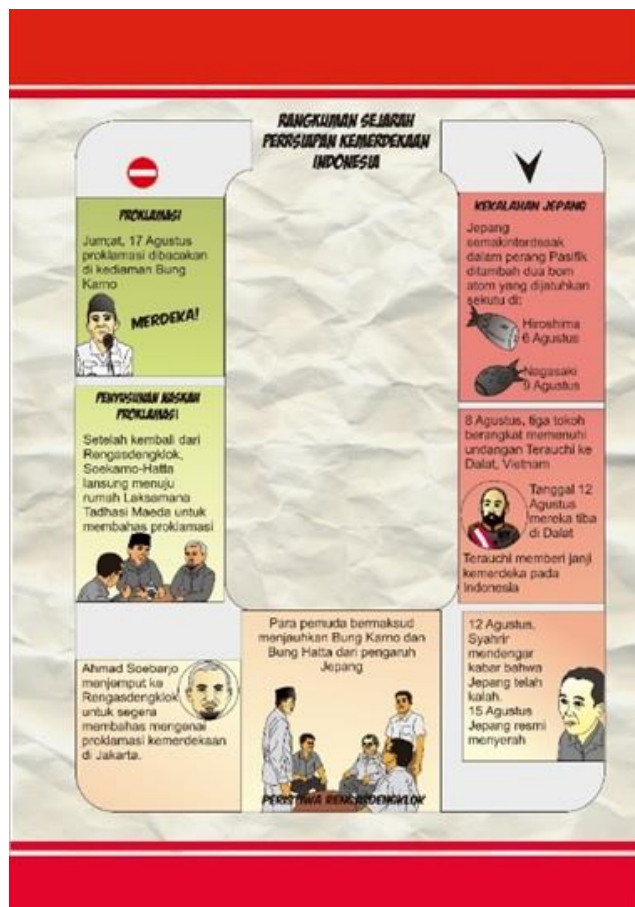
Gambar 31.
Ilustrasi halaman 17 sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan)

Perubahan yang dilakukan pada halaman 17 juga dilakukan untuk memperbaiki isi cerita. Halaman ini menunjukkan pertemuan golongan muda yang sepakat bahwa kemerdekaan harus segera dinyatakan tanpa campur tangan Jepang. Golongan pemuda ini kemudian memutuskan untuk mencoba mendesak Bung Karno dan

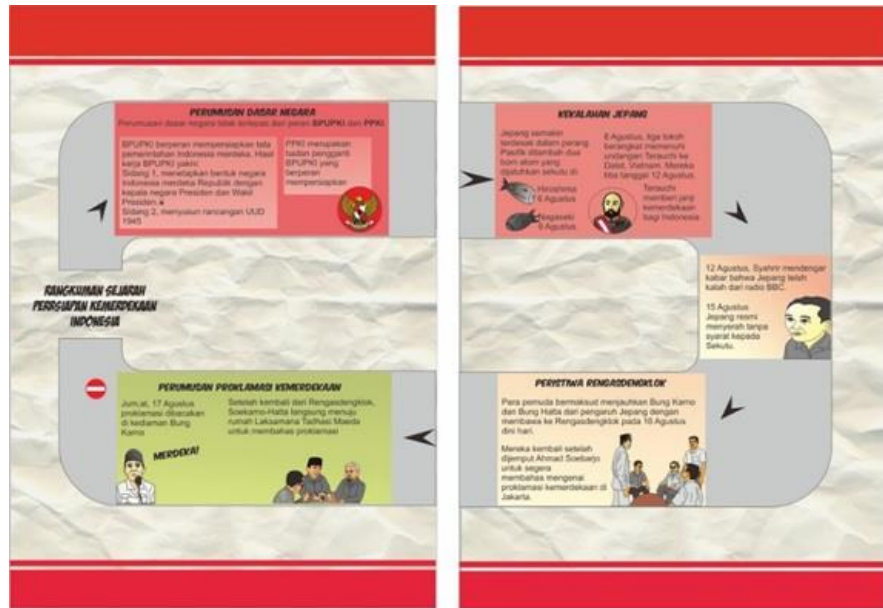
Bung Hatta kembali agar segera menyatakan kemerdekaan secepatnya.
Ilustrasi yang lama dinilai masih kurang dapat dipahami.

f) Perubahan pada bagian Rangkuman

Pada rangkuman yang telah direvisi ditambah rangkuman materi mengenai perumusan dasar negara. Rangkuman yang sebelumnya disajikan dalam satu halaman setelah direvisi disajikan dalam dua halaman yang apabila dicetak letaknya bersebelahan. Hal tersebut dimaksudkan agar rangkuman tidak nampak terlalu padat dan lebih terbaca. Agar lebih mudah dipahami siswa, ditambahkan pula anak panah yang menunjukkan urutan peristiwa.



Gambar 32.
Bagian Rangkuman Materi sebelum Direvisi



Gambar 33.
Bagian Rangkuman Materi setelah Direvisi Disajikan dalam Dua Halaman

g) Penambahan halaman penutup.



Gambar 34.
Halaman Penutup

Tujuan utama penambahan halaman penutup ini untuk memberi penguatan agar siswa menghargai jasa-jasa pahlawan.

h) Penambahan sampul belakang

Desain sampul belakang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 35.
Sampul Belakang

i) Kualitas cetak

Untuk kualitas cetak, ahli media memberikan saran agar media dicetak dengan kualitas kertas yang lebih baik. Sebelumnya media masih dicetak dengan kertas *buffalo* untuk halaman sampul dan HVS 70 gsm untuk isi. Dari segi keawetan media, cetakan sementara ini dinilai belum awet. Karena media masih di *print* sendiri dengan

printer seadanya, kualitas warna media pun kurang bagus. Untuk selanjutnya, desain media yang telah dibuat dilimpahkan percetakan untuk mendapat kualitas cetak yang baik.



Gambar 36.
Perbandingan Ukuran Hasil Cetak Sendiri (Kiri) dengan Percetakan (Kanan)



Gambar 37.
Perbandingan Hasil Cetakan Isi Cetak Sendiri (Kiri) dengan Percetakan (Kanan)

Untuk halaman sampul ahli media memberikan saran dapat dicetak dengan kertas *ivory* dengan hasil dengan cetak warna *glossy* dan isi media menggunakan kertas yang lebih tebal. Terlihat dalam gambar, sebelum dilimpahkan ke percetakan, hasil *print out* media tampak warna lebih tebal namun sedikit gelap. Kesesuaian warna hasil print out jika dibandingkan dengan desain pada layar laptop kurang sesuai. Setelah dilimpahkan pada percetakan, terlihat warna pada halaman sampul lebih cerah dan mengkilap dengan kertas yang dipakai *ivory 210*. Demikian pula pada bagian isi komik, warna nampak lebih baik. Jenis kertas yang digunakan juga diperbaiki dengan menggunakan *HVS 90 gsm*.

Setelah dilakukan revisi media tahap kedua, produk media kemudian diajukan lagi kepada ahli media untuk diberikan penilaian tahap ketiga. Validasi tahap ketiga dilakukan pada hari Selasa, 9 Juni 2015 bertempat di Ruang Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY. Penilaian langsung dilakukan saat itu juga terhadap media yang telah direvisi dua kali. Hasil penilaian dosen ahli media tahap ketiga dijabarkan dalam tabel berikut.

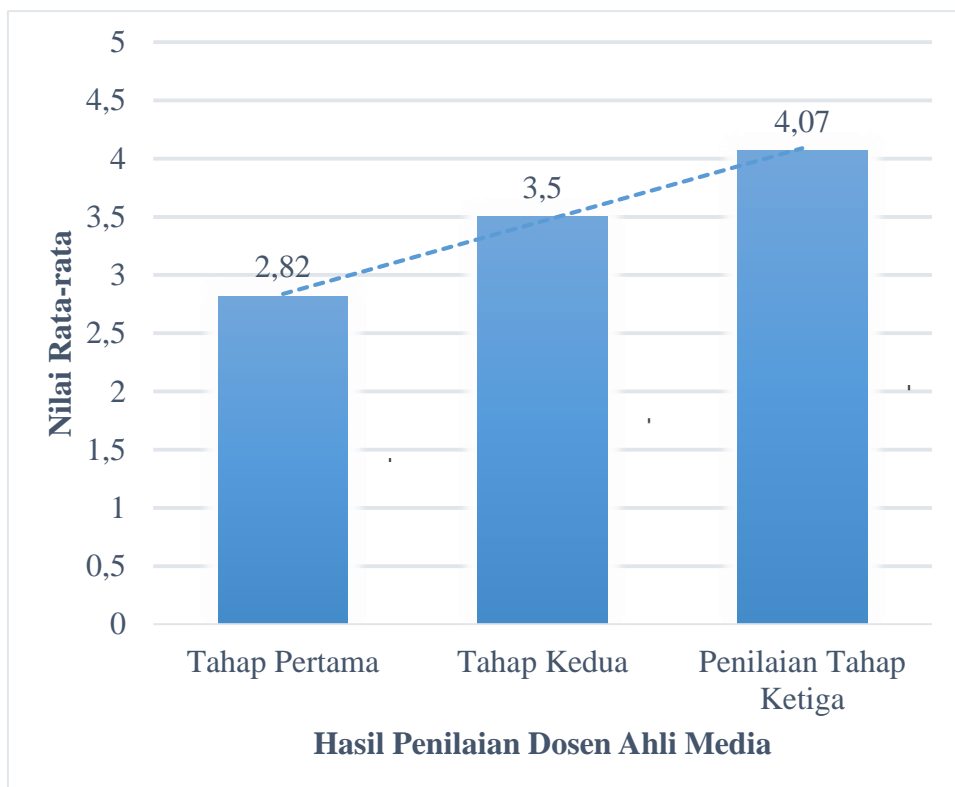
Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Ketiga

No.	Butir Penilaian	Skor	Kriteria
1	Ukuran dan bentuk media	4	Baik
2	Kepraktisan (mudah dibawa)	4	Baik
3	Bahan mudah diperoleh dan dibuat	4	Baik
4	Bahan aman digunakan untuk siswa	4	Baik
5	Kualitas cetak	4	Baik
6	Daya tahan/keawetan media	4	Baik
7	Mengandung nilai estetika	4	Baik
8	Belajar siswa lebih menyenangkan	5	Sangat baik
9	Tata letak desain sampul	4	Baik
10	Pilihan warna desain sampul	4	Baik
11	Kesesuaian gambar ilustrasi desain sampul	4	Baik
12	Ukuran dan jenis huruf desain sampul	4	Baik
13	Tata letak ilustrasi isi cerita	4	Baik
14	Pilihan warna ilustrasi isi cerita	4	Baik
15	Kesesuaian gambar ilustrasi ilustrasi isi cerita	4	Baik
16	Ukuran dan jenis huruf ilustrasi isi cerita	4	Baik
17	Tata letak rangkuman sejarah	4	Baik
18	Pilihan warna rangkuman sejarah	4	Baik
19	Kesesuaian gambar ilustrasi rangkuman sejarah	4	Baik
20	Ukuran dan jenis huruf rangkuman sejarah	4	Baik
21	Tata letak ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	4	Baik
22	Pilihan warna ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	4	Baik
23	Kesesuaian gambar ilustrasi ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	4	Baik
24	Ukuran dan jenis huruf ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	4	Baik
25	Memotivasi siswa	5	Sangat baik
26	Mempermudah siswa mengingat materi	4	Baik
27	Penyajian media membuat materi lebih menarik	4	Baik
28	Mudah digunakan	4	Baik
Jumlah		114	
Rata-rata		4,07	Baik

Dalam tabel tersebut diperoleh nilai rata-rata penilaian ahli media 4,07. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, nilai rata-rata media komik yang dikembangkan pada penilaian tahap tiga

termasuk dalam kriteria baik. Dosen ahli media menyatakan bahwa bahwa media komik dapat diujicobakan di lapangan tanpa revisi.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hasil penilaian ahli media dari tahap pertama hingga tahap ketiga, dapat dilihat dilihat dalam diagram berikut ini.



Gambar 38
Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Pertama hingga Tahap Ketiga

Selama proses validasi ahli media dalam tiga tahap penilaian ahli media dengan dua kali revisi produk, terlihat nilai rata-rata media mengalami kenaikan dari 2,82 pada penilaian tahap pertama, 3,5 pada penilaian tahap kedua, dan 4,07 pada penilaian tahap ketiga. Rata-rata skor 4,07 pada penilaian ahli materi tahap ketiga dalam tabel konversi

data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam interval $>3,4 - 4,2$ sehingga termasuk dalam kategori “baik”. Berdasarkan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan layak apabila minimal termasuk dalam kategori baik, maka produk media telah layak dari segi pertimbangan media. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan.

Produk media yang telah melewati tahap validasi ahli materi maupun ahli media dan telah dinyatakan layak, maka produk media tersebut sudah dapat diujicobakan terhadap siswa.

3. Uji Lapangan Media Komik

Uji lapangan terhadap media komik dilakukan pada siswa Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan, Wates, Kulon Progo. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yakni uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional.

a. Uji Lapangan Terbatas

Uji lapangan terbatas dilakukan dengan mengambil sampel tiga orang siswa dari kelas V.1 SD Muhammadiyah Mutihan sebagai responden. Siswa yang diambil sebagai sampel dipilih yang memiliki tingkat intelektual tinggi, sedang, dan kurang. Penentuan responden dilakukan dengan meminta pertimbangan guru kelas yang bersangkutan. Uji lapangan terbatas dilakukan pada hari Jum'at, 12 Juni 2015 dengan meminjam salah satu ruang kosong di sekolah.

Siswa yang tidak dipilih menjadi responden tetap mengikuti pembelajaran di kelas. Responden diberikan produk media komik untuk dibaca. Setelah responden selesai membaca media, siswa diminta memberikan penilaian menggunakan angket. Angket berisi pernyataan yang harus diisi oleh responden dengan diberikan lima pilihan jawaban, yakni:

STS : Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

KS : Kurang Setuju (Skor 2)

C : Cukup (Skor 3)

S : Setuju (Skor 4)

SS : Sangat Setuju (Skor 5).

Adapun hasil penilaian responden pada tahap uji lapangan terbatas adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Lapangan Terbatas

No.	Butir Penilaian	Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
1	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	14	4,67	Sangat baik
2	Saya merasa lebih tertarik belajar dengan menggunakan media komik	12	4,00	Baik
3	Dengan membaca media komik dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah	11	3,67	Baik
4	Isi materi pada media komik sesuai dengan materi yang ada pada buku	12	4,00	Baik
5	Dengan adanya rangkuman, dapat membantu saya mengingat materi lebih mudah	15	5,00	Sangat baik
6	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami	13	4,33	Sangat baik
7	Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket	12	4,00	Baik

8	Ukuran media komik ringkas dan mudah dibawa kemana-mana	13	4,33	Sangat baik
9	Media komik mudah digunakan	13	4,33	Sangat baik
10	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	13	4,33	Sangat baik
11	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	11	3,67	Baik
12	Gambar ilustrasi sesuai dan jelas	12	4,00	Baik
13	Alur cerita dalam media komik jelas dan mudah dipahami	11	3,67	Baik
14	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	11	3,67	Baik
15	Media komik dapat memotivasi saya untuk belajar	13	4,33	Sangat baik
16	Saya lebih mengerti bagaimana perjuangan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	15	5,00	Sangat baik
17	Saya dapat mengambil pelajaran dari peristiwa sejarah dalam media komik	12	4,00	Baik
18	Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	13	4,33	Sangat baik
Rata-rata Skor Akhir			4,19	Baik

Dari tabel tersebut diperoleh nilai rata-rata 4,19 dari hasil penilaian siswa terhadap produk media. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka media komik yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik. Selain melalui angket penilaian dilakukan dengan melakukan observasi selama uji lapangan terbatas.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sebagai responden terlihat antusias membaca komik yang dikembangkan. Ketika pertama kali diberikan media, para siswa nampak penasaran dan ingin tahu tentang isi media. Sikap antusias juga ditunjukkan responden dengan membaca komik dari awal hingga akhir. Dari ketiga responden yang diambil, semua dari mereka nampak menyukai media komik tersebut.

Setelah selesai membaca media, responden diminta memberikan komentar terhadap media komik yang telah dibacanya. Secara umum, responden memberikan tanggapan positif terhadap media komik. Responden menyukai media komik yang dikembangkan. Responden menyatakan bahwa media komik yang dikembangkan menarik. Responden merasa komik yang dikembangkan mudah dipahami, serta lebih mudah belajar dengan media tersebut.

Pada tahap uji lapangan terbatas ini tidak ditemukan kendala ketika responden menggunakan media komik. Selanjutnya dilakukan uji lapangan lebih luas pada tahap berikutnya.

b. Uji lapangan lebih luas

Uji lapangan lebih luas dilakukan dengan melibatkan enam orang siswa kelas V.3 SD Muhammadiyah Mutihan. Enam orang siswa yang diambil sebagai responden dipilih dengan tingkatan intelektual beragam dari yang tinggi hingga rendah. Pemilihan responden dilakukan dengan meminta pertimbangan guru kelas. Uji lapangan lebih luas dilakukan pada hari Sabtu, 13 Juni 2105 dengan meminjam sebuah ruang kelas yang kosong. Responden diberikan media komik kemudian diminta mengisi angket yang disediakan. Adapun hasil penilaian responden terhadap media komik yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

No.	Butir Penilaian	Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
1	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	26	4,33	Sangat baik
2	Saya merasa lebih tertarik belajar dengan menggunakan media komik	23	3,83	Baik
3	Dengan membaca media komik dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah	25	4,17	Baik
4	Isi materi pada media komik sesuai dengan materi yang ada pada buku	27	4,50	Sangat baik
5	Dengan adanya rangkuman, dapat membantu saya mengingat materi lebih mudah	25	4,17	Baik
6	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami	24	4,00	Baik
7	Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket	25	4,17	Baik
8	Ukuran media komik ringkas dan mudah dibawa kemana-mana	26	4,33	Sangat baik
9	Media komik mudah digunakan	28	4,67	Sangat baik
10	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	25	4,17	Baik
11	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	26	4,33	Sangat baik
12	Gambar ilustrasi sesuai dan jelas	27	4,50	Sangat baik
13	Alur cerita dalam media komik jelas dan mudah dipahami	24	4,00	Baik
14	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	24	4,00	Baik
15	Media komik dapat memotivasi saya untuk belajar	24	4,00	Baik
16	Saya lebih mengerti bagaimana perjuangan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	26	4,33	Sangat baik
17	Saya dapat mengambil pelajaran dari peristiwa sejarah dalam media komik	26	4,33	Sangat baik
18	Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	29	4,83	Sangat baik
Rata-rata Skor Akhir			4,26	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata penilaian responden 4,25. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka media komik yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik. Selain penilaian dari angket, juga dilakukan observasi selama uji lapangan lebih luas berlangsung.

Hasil observasi pada tahap uji lapangan lebih luas menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik belajar menggunakan media komik. Berdasarkan hasil tanya jawab selama proses uji lapangan lebih luas, beberapa siswa menganggap peajaran IPS sulit. Siswa cenderung tidak menyukai mata pelajaran IPS. Setelah siswa diberikan media komik yang dikembangkan, siswa nampak tertarik membaca media tersebut. Antusias dan motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan penggunaan media komik yang dikembangkan. Hal tersebut tampak dari sikap siswa yang nampak senang membaca komik. Siswa saling berbincang dengan siswa lain saling bertukar pendapat mengenai media komik yang dikembangkan.

Setelah selesai membaca media komik, siswa diminta memberikan komentar terhadap media yang dikembangkan. Sama seperti pada tahap uji coba sebelumnya, komentar siswa pada tahap uji coba lebih luas juga menunjukkan tanggapan positif. Secara umum siswa menyukai media komik yang dikembangkan. Siswa mengatakan bahwa belajar menggunakan media komik sangat menyenangkan. Gambar yang disajikan dalam media komik bagus dan menarik. Siswa

menyatakan bahwa media komik dapat membantu siswa mengerti mengenai materi Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia. Siswa merasa lebih mudah menghafal peristiwa sejarah dengan menggunakan media komik.

Selama melakukan tahap uji lapangan lebih luas, tidak ditemukan kendala yang mengharuskan dilakukan revisi. Maka dari itu, selanjutnya dilakukan tahap uji coba berikutnya, yakni tahap uji operasional.

c. Uji operasional

Pada tahap uji coba produk terakhir dilakukan uji operasional dengan melibatkan siswa kelas V.2 SD Muhammadiyah Mutihan. Uji operasional dilakukan pada hari Sabtu, 21 Juni 2015. Uji operasional dilakukan di ruang kelas V.2. Jumlah siswa dalam satu kelas terdapat 24 siswa, namun 5 orang siswa sedang berada di luar kelas mengikuti latihan paduan suara sehingga uji operasional dilakukan terhadap 19 siswa sebagai responden. Seperti tahap uji lapangan sebelumnya, pada tahap uji operasional siswa dibagikan media komik untuk dibaca kemudian siswa diminta memberikan penilaian dengan angket. Hasil penilaian responden pada tahap uji operasional nampak pada tabel berikut.

Tabel 14. Hasil Uji Operasional

No.	Butir Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1.	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	74	3,89	Baik
2.	Saya merasa lebih tertarik belajar dengan menggunakan media komik	77	4,05	Baik
3.	Dengan membaca media komik dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah	79	4,16	Baik
4.	Isi materi pada media komik sesuai dengan materi yang ada pada buku	80	4,21	Sangat baik
5.	Dengan adanya rangkuman, dapat membantu saya mengingat materi lebih mudah	81	4,26	Sangat baik
6.	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami	78	4,11	Baik
7.	Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket	80	4,21	Sangat baik
8.	Ukuran media komik ringkas dan mudah dibawa kemana-mana	70	3,68	Baik
9.	Media komik mudah digunakan	79	4,16	Baik
10.	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	83	4,37	Sangat baik
11.	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	82	4,32	Sangat baik
12.	Gambar ilustrasi sesuai dan jelas	78	4,11	Baik
13.	Alur cerita dalam media komik jelas dan mudah dipahami	79	4,16	Baik
14.	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	79	4,16	Baik
15.	Media komik dapat memotivasi saya untuk belajar	76	4,00	Baik
16.	Saya lebih mengerti bagaimana perjuangan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	76	4,00	Baik
17.	Saya dapat mengambil pelajaran dari peristiwa sejarah dalam media komik	84	4,42	Sangat baik
18.	Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	81	4,26	Sangat baik
Rata-rata Skor Akhir			4,14	Baik

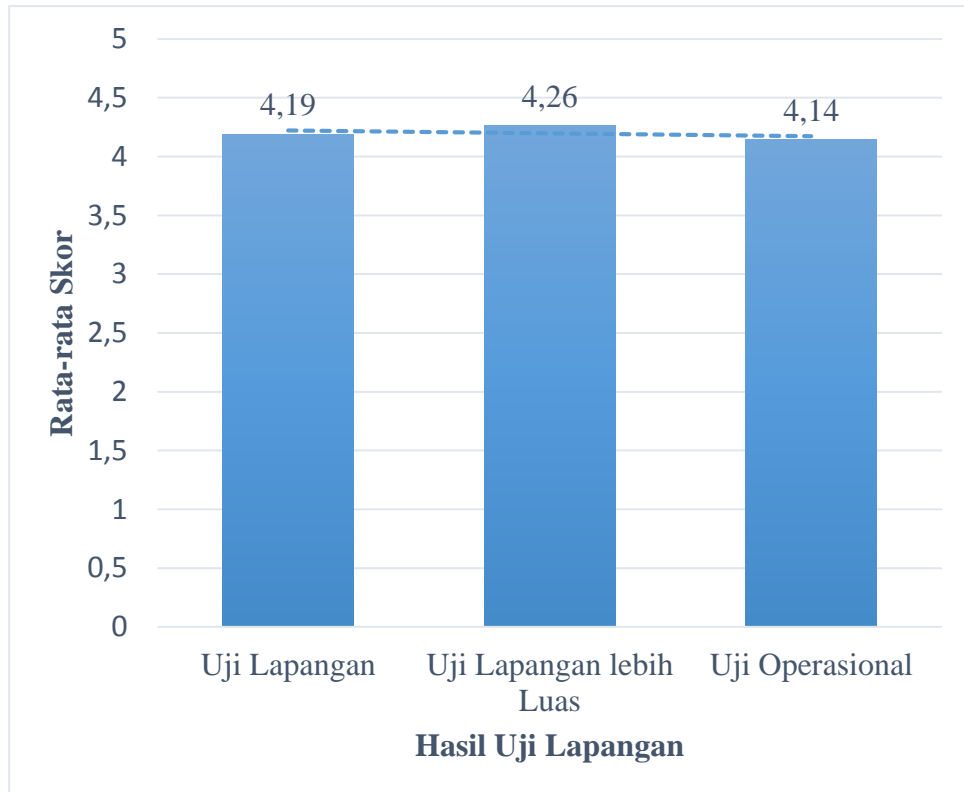
Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata penilaian responden 4,. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka media komik yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik. Sama seperti pada uji coba sebelumnya, dilakukan pula observasi selama uji operasional berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan hal yang serupa pada tahap uji lapangan lebih luas. Ketika ditanya apa ada yang kurang suka mata pelajaran IPS sebelum media dibagikan, ada tujuh siswa yang mengangkat jari. Alasan mereka hampir sama. Menurut mereka mata pelajaran IPS sulit. Siswa mengatakan bahwa banyak materi hafalan dalam materi IPS yang membuat siswa kesulitan. Hal tersebut membuat siswa merasa kurang memiliki motivasi belajar IPS.

Setelah media komik dibagikan, siswa nampak tertarik dengan media tersebut. Siswa nampak menyukai media komik yang diberikan. Nampak antusiasme siswa dalam membaca media komik yang diberikan cukup tinggi. Sese kali siswa berbincang dengan teman sebangku atau teman di dekat tempat duduknya. Motivasi belajar siswa tampak meningkat dengan penggunaan media komik yang dikembangkan

Komentar siswa pada tahap uji operasional cukup bervariasi. Namun secara umum siswa menyukai media komik yang dikembangkan. Siswa mengatakan bahwa belajar menggunakan media komik lebih menyenangkan dibanding mendengarkan penjelasan guru.

Hasil dari pelaksanaan uji coba lapangan terhadap media komik yang dikembangkan secara lebih jelas disajikan dalam diagram batang berikut ini.



Gambar 39.
Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa pada Uji Lapangan

Dalam diagram tersebut, tampak rata-rata skor penilaian pada masing-masing tahap uji coba tidak terpaut jauh. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif perolehan rata-rata skor 4,19 pada uji lapangan terbatas berada pada interval $>3,4 - 4,2$ sehingga termasuk kriteria “baik”. Rata-rata skor 4,26 pada tahap uji lapangan lebih luas berada pada interval $>4,2$ sehingga termasuk kriteria “sangat baik”. Sedangkan rata-rata skor 4,14 pada tahap uji operasional berada pada interval $>3,4 - 4,2$ sehingga termasuk kriteria “baik”. Dengan demikian

produk media yang dikembangkan telah layak digunakan berdasarkan ketetapan bahwa produk media dikatakan layak apabila minimal hasil penilaian termasuk pada kriteria “baik”.

4. Diseminasi dan sosialisasi produk

Tahap pengembangan media komik ini belum sampai pada tahap diseminasi untuk dipublikasikan lebih luas. Tahap diseminasi belum dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Materi sejarah dalam mata pelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa. Hal tersebut ditunjukkan dalam hasil tanya jawab dengan beberapa siswa kelas V SD Muhammadiyah Mutihan yang menyatakan bahwa mereka kurang menyukai materi sejarah karena menurut siswa belajar sejarah membosankan. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS masih kurang.

Hasil studi pendahuluan di SD Muhammadiyah Mutihan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang paling umum dilakukan guru adalah menggunakan metode konvensional sehingga membuat siswa cepat bosan. Selain itu penggunaan sumber belajar dalam pembelajaran terbatas pada buku paket dan LKS. Penyajian materi dalam buku paket dan LKS dinilai masih belum mampu mengangkat motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang lewat bahasa tulisan yang panjang kurang disukai siswa. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung

menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun (Daryanto, 2010: 129). Guru masih merasa kesulitan menentukan media yang efektif untuk mengajarkan materi mengenai sejarah bagi siswa SD.

Hasil wawancara dengan guru kelas V juga mengungkapkan bahwa nilai yang diraih siswa masih belum memuaskan. Materi sejarah menjadi materi yang dinilai paling sulit oleh siswa. Siswa menganggap materi ini banyak mengandung unsur hafalan, sementara materi yang harus dipelajari cukup banyak. Salah satu pokok bahasan yang dianggap sulit oleh siswa-siswa kelas V SD Muhammadiyah Mutihan adalah tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia. Dalam pokok bahasan tersebut cukup banyak peristiwa-peristiwa penting dan tanggal penting yang harus dihafal oleh siswa. Akibat banyaknya materi yang harus dihafal, siswa menjadi merasa malas mempelajari materi. Siswa masih sering kesulitan menjawab soal tentang materi tersebut dalam ulangan harian. Menurut guru, pencapaian nilai siswa untuk materi tersebut juga masih kurang memuaskan.

Masalah-masalah dalam pembelajaran untuk materi Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia dapat diatasi apabila materi disajikan dalam bentuk yang menarik. Dengan penyajian materi yang menarik dalam menimbulkan perasaan senang dalam diri siswa untuk belajar sehingga materi dapat tersampaikan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Peter Kline (Angkowo dan Kosasih, 2007: 49) yang menyatakan bahwa belajar akan efektif apabila dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (*fun and enjoy*). Apabila siswa

memiliki minat yang tinggi untuk belajar, tentu materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih mudah diserap oleh siswa.

Kondisi belajar yang menyenangkan ini salah satunya dapat dilakukan dengan penggunaan media komik dalam pembelajaran. Kepopuleran komik yang banyak dibaca oleh anak-anak, bahkan hingga orang dewasa menjadikan komik sangat potensial dijadikan sebagai media pembelajaran. Penyajian materi pembelajaran dalam bentuk komik dapat menjadikan penyajian materi tersebut lebih menarik dan disukai siswa. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2010: 129). Penggunaan media dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Pengembangan produk dilakukan dengan melakukan analisis tujuan dalam pengembangan komik, analisis kemampuan, melaksanakan prosedur pengembangan serta melakukan validasi ahli. Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media komik ini adalah menghasilkan media komik yang layak untuk pembelajaran materi sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia. Media komik yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan membantu belajar siswa. Materi yang akan dikembangkan dalam media tersebut mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan Standar Kompetensi menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar yang diambil adalah menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam

mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Materi tersebut diajarkan pada siswa kelas V SD Semester 2. Adapun materi yang termasuk di dalamnya mencakup sejarah dalam proses penyusunan dasar negara, kekalahan Jepang, peristiwa Rengasdengklok, hingga kemerdekaan Indonesia. Penyusunan komik dilakukan dengan membuat gambar manual yang kemudian di-*scan* dan diolah dengan *software Corel Draw X5*.

Pengembangan materi dalam produk media komik yang berupa cerita sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia diambil dari berbagai sumber kemudian dirangkum dalam sebuah produk media komik cetak. Komik sebagai media grafis dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan visualisasi cerita sejarah bagi siswa sehingga lebih konkret dan menarik bagi siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 20) bahwa nilai media grafis terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian, minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Penyajian materi dalam komik disusun dalam ilustrasi gambar kartun dengan dilengkapi dengan teks narasi dan dialog. Gambar kartun dipilih agar siswa lebih tertarik dalam belajar sesuai dengan pendapat Sharon E Smaldino dkk. (2011: 331) bahwa kartun mudah dan cepat dibaca dan menarik bagi anak-anak dari berbagai usia.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan penyusunan media adalah validasi media terhadap ahli materi dan ahli media yang sudah berpengalaman di bidangnya. Penilaian dari segi materi mengacu pada aspek pertimbangan isi yang terdiri dari kesesuaian kurikulum, kelayakan isi, dan cara penyajian. Aspek penilaian tersebut mengacu pada pendapat Hartono Kasmadi (Ahmad

Rohani, 1997: 30-33) yang menyatakan bahwa salah satu hal yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan media adalah mengenai pertimbangan isi.

Sementara itu penilaian dari segi media meliputi aspek kriteria produksi, desain visual dan kualitas teknis. Aspek penilaian tersebut mengacu pada pendapat Hartono Kasmadi (Ahmad Rohani, 1997: 30-33) yang menyatakan bahwa dalam pemilihan dan pengembangan media aspek yang perlu diperhatikan meliputi pertimbangan produksi, peserta didik, isi, dan guru. Aspek desain visual yang dinilai mencakup unsur-unsur visual yang dinyatakan Ahmad Rohani (1997: 20-25) yakni kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, ruang, tekstur, dan warna. Dalam pendapat lain Setyosari (Sa'dun Akbar dan Hadi Sriwiyana, 2011: 216-217) menyatakan bahwa pemilihan media harus memperhatikan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik pembelajar, kesesuaian media dengan lingkungan belajar, kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media, dapat menjadi sumber belajar, efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu, tenaga dan biaya, keamanan bagi pembelajar, kemampuan media dalam mengaktifkan siswa, kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan, serta kualitas media. Penilaian aspek kualitas teknis meliputi kemampuan media memotivasi siswa, mempermudah siswa mengingat materi, penyajian media membuat materi lebih menarik serta kemudahan media digunakan.

Berdasarkan hasil analisis data pada hasil validasi ahli materi yang dilakukan dalam dua tahap dengan sekali revisi, diperoleh skor rata-rata 3,95 pada penilaian tahap pertama dan 4,14 pada penilaian tahap kedua. Rata-rata skor penilaian ahli materi yang diperoleh produk media komik yang dikembangkan tersebut termasuk dalam kriteria “baik” menurut pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif (Eko Putro Widoyoko, 2009: 238). Sesuai dengan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan layak apabila skor rata-rata minimal termasuk kriteria baik, maka media yang dikembangkan telah layak dari segi isi materi. Kelayakan media didukung pernyataan ahli materi bahwa produk media telah layak diujicobakan dari segi materi.

Penilaian ahli materi didasarkan pada kriteria pertimbangan isi materi. Pertimbangan isi terdiri dari indikator kesesuaian kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Apabila dianalisis lebih lanjut, skor penilaian ahli materi dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 15. Hasil Penilaian Ahli Materi untuk Masing-masing Kriteria

Kriteria	Jumlah Butir	Skor Rata-rata
Pertimbangan Isi	22	4,00

Tabel 16. Analisis Hasil Penilaian Ahli Materi per-Indikator

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir	Skor Rata-rata
Pertimbangan Isi	Kesesuaian Kurikulum	3	1, 2, 3	4,00
	Kebenaran isi	5	4, 5, 6, 7, 8	4,00
	Cara penyajian	14	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	4,21
Rata-rata penilaian keseluruhan				4,14

Media komik yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum, indikator pembelajaran yang diambil, serta rumusan tujuan pembelajaran sudah baik. Media komik yang dikembangkan sudah baik dilihat dari indikator kesesuaian kurikulum dengan skor rata-rata 4,00.

Dilihat dari indikator kebenaran isi, materi dalam media komik sudah baik dengan skor rata-rata 4,00. Kebenaran isi mencakup alur cerita, ilustrasi gambar, dialog antar tokoh, setting cerita, dan penulisan nama tokoh dalam media komik sudah baik.

Selanjutnya dilihat untuk indikator cara penyajian materi, dengan skor perolehan rata-rata 4,21 menunjukkan bahwa media sudah sangat baik. Produk media yang dikembangkan mampu menyajikan materi lebih konkret, penyajian materi runtut, dapat membantu siswa memahami materi, membantu siswa mengingat materi, rangkuman yang disajikan serara ringkas dapat memudahkan siswa memahami materi, membantu mengenal tokoh-tokoh sejarah, penggunaan bahasa mudah dipahami, mudah digunakan siswa, dapat digunakan sendiri oleh siswa diluar KBM, mampu mengaktifkan emosi siswa, serta evaluasi dalam media sudah sesuai dengan indikator.

Sedangkan validasi ahli media dilakukan dalam tiga tahap, dengan dua kali revisi. Rata-rata skor yang diperoleh secara berturut-turut 2,82, 3,80, dan 4,07. Rata-rata skor yang diperoleh pada penilaian tahap pertama menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif (Eko Putro Widoyoko, 2009: 238) termasuk dalam kriteria “cukup”. Sementara rata-rata skor yang diperoleh pada penilaian tahap kedua dan ketiga termasuk dalam kategori “baik”. Sesuai

dengan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan layak apabila skor rata-rata minimal termasuk kriteria baik, maka media yang dikembangkan telah layak dari segi pertimbangan media.

Penilaian ahli media dilakukan berdasarkan kriteria produksi, desain visual dan kualitas teknis. Masing-masing kriteria dilihat dari berbagai indikator. Analisis lebih lanjut penilaian hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 17. Hasil Penilaian Ahli Media untuk Masing-masing Kriteria

Kriteria	Jumlah Butir	Skor Rata-rata
Kriteria Produksi	8	4,12
Desain Visual	16	4,00
Kualitas Teknis	4	4,20

Tabel 18. Analisis Hasil Penilaian Ahli Media per-Indikator

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir	Skor Rata-rata
Kriteria Produksi	Kondisi fisik	2	1, 2	4,00
	Kualitas bahan	4	3, 4, 5, 6	4,00
	<i>Emotion impact</i>	2	7, 8	4,50
Desain Visual	Prinsip visual desain sampul	4	9, 10, 11, 12	4,00
	Prinsip visual ilustrasi isi cerita	4	13, 14, 15, 16	4,00
	Prinsip visual rangkuman sejarah	4	17, 18, 19, 20	4,00
	Prinsip visual ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	4	21, 22, 23, 24	4,00
Kualitas Teknis	Syarat media yang baik	4	25, 26, 27, 28	4,20
Rata-rata Skor Keseluruhan				4,07

Secara umum berdasarkan kriteria produksi (butir penilaian nomor 1-8) media komik yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4,12 termasuk kategori baik. Kondisi fisik media sudah baik dengan skor rata-rata 4,00. Kondisi fisik dinilai dari aspek ukuran dan bentuk media serta kepraktisan media. Kualitas bahan media sudah baik dengan perolehan skor rata-rata 4,00. Adapun aspek yang dinilai dalam indikator kualitas bahan terdiri dari kemudahan bahan diperoleh, keamanan bahan, kualitas cetak, serta daya tahan bahan. Selanjutnya indikator *emotion impact* produk media memperoleh rata-rata skor 4,50 yang berarti sudah sangat baik. Media yang dikembangkan mengandung nilai estetika dan mampu membuat belajar siswa lebih menyenangkan.

Berdasarkan kriteria desain visual (butir penilaian nomor 9-24), maka produk media yang dikembangkan telah memenuhi prinsip desain visual dengan skor 4,00. Indikator prinsip desain visual sampul, isi cerita, rangkuman sejarah, maupun ilustrasi tokoh-tokoh sejarah masing memperoleh skor rata-rata 4,00 yang termasuk dalam kriteria baik. Prinsip desain visual yang dinilai mencakup butir penilaian mengenai tata letak, pilihan warna, kesesuaian gambar, serta jenis dan ukuran huruf.

Selanjutnya secara kualitas teknis dengan indikator syarat media yang baik, media komik termasuk kriteria baik dengan skor perolehan 4,20. Butir penilaian syarat media yang baik meliputi kemampuan memotivasi siswa, mempermudah siswa mengingat, membuat penyajian materi menarik serta kemudahan digunakan.

Produk media yang telah mendapat rekomendasi layak dari ahli materi maupun ahli media sudah memenuhi syarat untuk diujicobakan di lapangan. Rata-rata skor perolehan pada tahap uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas dan uji operasional secara berturut-turut 4,19, 4,26 dan 4,14 dengan kategori baik, sangat baik, dan baik. Hasil analisis perolehan skor penilaian siswa untuk setiap kriteria dan indikator dijabarkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 19. Hasil Penilaian Uji Lapangan untuk Masing-masing Kriteria

Kriteria	Jumlah Butir	Skor Rata-rata Uji Lapangan		
		Terbatas	Lebih Luas	Operasional
Segi Penyajian Materi	8	4,28	4,17	4,11
Segi Penyajian Media	16	4,14	4,31	4,15

Tabel 20. Analisis Hasil Penilaian Siswa dalam Uji Lapangan per-Indikator

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir	Sor Rata-rata Uji Lapangan		
				Terbatas	Lebih Luas	Operasional
Segi penyajian materi	Kemenaarikan materi	2	1, 2	4,33	4,08	3,97
	Manfaat untuk siswa	1	3	4,00	4,17	4,16
	Kontekstual	1	4	3,67	4,50	4,21
	Rangkuman materi	1	5	5,00	4,17	4,26
	Penggunaan bahasa	1	6	4,33	4,00	4,11
Segi Penyajian Media	Bentuk dan ukuran	2	7, 8	4,16	4,25	3,94
	Kemudahan penggunaan	1	9	4,33	4,67	4,16
	Pilihan warna	1	10	4,33	4,17	4,37
	Penggunaan huruf	1	11	3,67	4,33	4,32
	Ilustrasi gambar	1	12	3,67	4,50	4,11
	Isi cerita komik	2	13, 14	3,67	4,00	4,16
	Kegunaan media	3	15, 16, 17	4,44	4,22	4,14
	Kualitas teknis	1	18	4,33	4,83	4,26
Rata-rata Skor Keseluruhan				4,19	4,26	4,14

Hasil penilaian siswa untuk segi penyajian materi (butir penilaian siswa nomor 1-6) memperoleh skor rata-rata 4,28 berarti penyajian materi dalam media yang dikembangkan sangat baik. Adapun indikator yang dinilai meliputi kemenarikan media, manfaat untuk siswa, materi kontekstual, rangkuman materi dan penggunaan bahasa dengan skor masing-masing 4,33; 4,00; 3,67; 5,00; dan 4,33. Sementara untuk segi penyajian media (butir penilaian siswa nomor 7-18) memperoleh rata-rata skor 4,14 berarti media yang dikembangkan sudah baik. Indikator penilaian meliputi bentuk dan ukuran, kemudahan penggunaan, pilihan warna, penggunaan huruf, ilustrasi gambar, isi cerita komik kegunaan media, serta kualitas teknik dengan skor masing-masing 4,16; 4,33; 4,33; 3,67; 3,67; 3,67; 4,44; dan 4,33.

Hasil penilaian siswa untuk segi penyajian materi (butir penilaian siswa nomor 1-6) memperoleh skor rata-rata 4,17 berarti media yang dikembangkan sudah baik. Indikator yang dinilai meliputi kemenarikan media, manfaat untuk siswa, materi kontekstual, rangkuman materi dan penggunaan bahasa dengan skor masing-masing 4,08; 4,17; 4,50; 4,17; dan 4,00. Sementara untuk segi penyajian media (butir penilaian siswa nomor 7-18) memperoleh skor 4,31 berarti media yang dikembangkan sudah sangat baik. Indikator penilaian meliputi bentuk dan ukuran, kemudahan penggunaan, pilihan warna, penggunaan huruf, ilustrasi gambar, isi cerita komik kegunaan media, serta kualitas teknik dengan skor masing-masing 4,25; 4,67; 4,17; 4,33; 4,50; 4,00; 4,22; dan 4,83.

Hasil penilaian siswa untuk segi penyajian materi (butir soal nomor 1-6) memperoleh skor rata-rata 4,11 berarti media yang dikembangkan sudah baik. Indikator yang dinilai meliputi kemenarikan media, manfaat untuk siswa, materi kontekstual, rangkuman materi dan penggunaan bahasa dengan skor masing-masing 3,97; 4,16; 4,21; 4,26; dan 4,11. Sementara untuk segi penyajian media (butir penilaian siswa nomor 7-18) memperoleh skor 4,15 berarti media yang dikembangkan sudah baik. Indikator penilaian meliputi bentuk dan ukuran, kemudahan penggunaan, pilihan warna, penggunaan huruf, ilustrasi gambar, isi cerita komik kegunaan media, serta kualitas teknik dengan skor masing-masing

Dengan hasil perolehan skor demikian maka media komik Adegan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia sudah layak dari dari segi penilaian siswa dengan megacu pada ketentuan bahwa media dinyatakan layak apabila perhitungan skor minimal termasuk pada kriteria baik.

Hasil observasi yang dilakukan pada ketiga tahap uji lapangan menunjukkan bahwa produk media komik yang dikembangkan dalam tahap uji coba terlihat mampu menarik minat siswa untuk membaca media tersebut. Setelah media dibagikan kepada siswa, nampak siswa antusias membaca media tersebut. Ketertarikan siswa terhadap sumber belajar merupakan gejala yang baik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Awalnya siswa merasa kurang tertarik terhadap materi IPS karena dianggap membosankan. Media komik yang dikembangkan disini dapat berperan sebagai alternatif sumber belajar siswa yang lebih menarik dibandingkan dengan membaca buku teks sehingga melalui media komik ini siswa memiliki alternatif sumber belajar lain disamping buku

teks. Adanya sajian gambar yang bervariasi dalam komik membuat media yang dikembangkan lebih menarik dan disenangi siswa.

Penggunaan media komik dapat mengaktifkan siswa secara fisik dan mental. Ketika dilakukan uji coba tampak siswa terpicu untuk berdiskusi dengan teman disekitar tempat duduknya. Suasana kelas menjadi tampak lebih menyenangkan. Tampak pula beberapa siswa seolah-olah menirukan dialog tokoh yang ada di dalam komik. Suasana kelas saat uji coba dilakukan cukup kondusif, siswa menunjukkan kemauan untuk mempelajari materi yang disajikan dalam media komik.

Dari ketiga tahap uji coba lapangan tersebut, tidak dilakukan proses revisi terhadap produk media yang dikembangkan. Selama uji coba lapangan dilaksanakan tidak ditemukan kendala yang berarti sehingga mengharuskan dilakukan revisi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2010: 426) bahwa revisi produk dilakukan apabila terdapat kekurangan dan kelemahan. Tujuan pengembangan media Komik Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia untuk meningkatkan motivasi dan membantu siswa dalam belajar telah mampu dicapai.

Tahap terakhir dari tahapan penelitian yaitu diseminasi dan sosialisasi produk. Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan Komik “Adegan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia ini belum sampai pada tahap diseminasi.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian ini adalah sampel yang diambil pada tahap uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas dan uji operasional masing-masing 3, 6 dan 19 akan lebih baik apabila diperbanyak lagi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media komik “Adegan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia” mengacu pada tahap pengembangan Borg dan Gall yang dikelompokkan dalam empat tahap, yakni studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, serta diseminasi dan sosialisasi produk. Media komik yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media komik ditunjukkan oleh penilaian ahli materi sebesar 4,14 yang termasuk dalam kategori “baik” dan penilaian ahli media sebesar 4,07 yang termasuk dalam kriteria “baik”. Sementara penilaian siswa dalam tahap uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional masing-masing 4,19; 4,26; dan 4,14. Nilai 4,19 dalam uji lapangan termasuk dalam kriteria “baik”, nilai 4,26 dalam uji lapangan lebih luas termasuk dalam kriteria “sangat baik”, dan nilai 4,14 dalam uji operasional termasuk dalam kriteria “baik”. Media yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar materi sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya menerapkan media komik tersebut sebagai variasi media pembelajaran dalam kelas. Guru diharapkan pula turut menularkan penggunaan media komik dalam pembelajaran kepada guru-guru yang lain agar media dapat digunakan secara lebih luas.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya membaca media komik yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman materi tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia.

3. Bagi Peneliti Lebih Lanjut

Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifan media komik “Adegan Sejarah persiapan Kemerdekaan Indonesia”. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media komik untuk materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief S. Sadiman dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diakses dari educloud.fkip.unila.ac.id/index.php?dir=Ilmu...Standar+Isi+SD.pdf pada tanggal 17 April 2015, jam 11.15 WIB.
- Borg, Walter R. dan Gall, Meredith D. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman Inc.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwi Siswoyo. dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- H.M. Musfiqon (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Hassan Shadily. dkk. (1990). *Ensiklopedi Indonesia 4*. Jakarta: PT Ichtiar Baru-van Hoeve.
- Hujair A.H. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif–Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Kuntowijoyo. (2008). *Penjelasan Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Lys Firdaus. (2006). Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al-'Arabiyah Vol 3* (No. 1 bulan Juli 2006). Diakses dari digilib.uin-suka.ac.id/view/subjects/jur=5Farbyh.html pada tanggal 2 Maret 2015 pukul 17.00 WIB.
- M. Dien Madjid dan Johan Wahyudhi. (2014). *Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- M.S. Gumelar. (2004). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.

- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Martinus H. Yamin dan Bansu I. Ansari. (2009). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- McCloud, Scott. (2001). *Understanding Comics, Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- _____. (2008). *Mencipta Ulang Komik (Reinventing Comics)*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Muhammad Ali. (2013). *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Supriatna. (____). *Bahan Belajar Mandiri: Pendidikan IPS di SD*. diakses dari [file.upi.edu/Direktori/DUAL...IPS DI.../BBM_1.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/DUAL...IPS_DI.../BBM_1.pdf) diakses tanggal 17 April 2015 pukul 10.35 WIB.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur Aini. (2015). *Kemendikbud Kaji Ulang Pendidikan Sejarah*. diakses dari [http://www.republika.co.id/berita/ pendidikan/eduaction/15/02/19/nk053f-kemendikbud-kaji-ulang- pendidikan-sejarah](http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/15/02/19/nk053f-kemendikbud-kaji-ulang- pendidikan-sejarah) pada tanggal 5 Maret 2015 pukul 23.40 WIB.
- Nur Mariyanah. (2005). Efektivitas Media Komik Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMP N I Pegandon Kabupaten Kendal). *Skripsi*. FIS UNNES Semarang.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi diakses dari http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/Standar_Isi.pdf pada tanggal 24 Februari 2015 pukul 12.00 WIB.
- Ranang A.S., Basnendar H dan Asmoro N.P. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta ; PT Indeks.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan teknologi Pendidikan FIP UPI.
- S.K. Kochhar. (2008). *Pembelajaran Sejarah Teaching Of History*. Jakarta: Grasindo.

- Sa'dun Akbar & Hadi Sriwiyana. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Samaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L. & Russel, James D. (2011). *Instructional technology And Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, John W. (2012). *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Sartono Kartodirdjo. (2005). *Sejak Indische Sampai Indonesia*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Seefeldt, Carol, Castle, Sharon & Falconer, Renee C. (2014). *Social Studies for the Preschool/Primary Child: Ninth Edition*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Siti Irene Astuti Dwiningrum. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugihartono dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sunal, Cynthia Szymanski & Haas, Mary Elizabeth. (2011). *Social Studies for the Elementary and Middle Grades: A Constructivist Approach*. Boston: Pearson Education.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidik dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Udin S. Winataputra dkk. (2008). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press>
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Media	: Komik Sejarah
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok	: Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Sasaran Media	: Siswa Kelas V SD
Validator	: Hidayati, M.Hum.
Hari, tanggal	:

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Komik Sejarah. Kriteria Penilaian Materi dilihat dari pertimbangan isi yang mencakup tentang kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom “alternatif pilihan” sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Adapun bobot skor untuk masing-masing pilihan sebagai berikut:

SK (Sangat Kurang)	: Bobot skor 1
K (Kurang)	: Bobot skor 2
C (Cukup)	: Bobot skor 3
B (Baik)	: Bobot skor 4
SB (Sangat Baik)	: Bobot skor 5

Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
A. Kesesuaian kurikulum	1. Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
	2. Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung kompetensi dasar				✓	
	3. Rumusan tujuan pembelajaran sesuai				✓	
B. Kebenaran isi	4. Kesesuaian alur cerita			✓		
	5. Kesesuaian ilustrasi gambar			✓		
	6. Kesesuaian dilao dengan peristiwa				✓	
	7. Ketepatan setting cerita			✓		
	8. Ketepatan penulisan nama				✓	
C. Cara Penyajian	9. Menyajikan cerita sejarah lebih konkret				✓	
	10. Penyajian materi runtut				✓	
	11. Membantu siswa memahami peristiwa sejarah				✓	
	12. Membantu siswa mengingat alur peristiwa sejarah				✓	
	13. Rangkuman dinyatakan secara ringkas				✓	
	14. Rangkuman memudahkan siswa memahami materi				✓	
	15. Media membantu siswa mengenal tokoh-tokoh sejarah			✓		
	16. Bahasa mudah dipahami siswa				✓	
	17. Mudah dalam penggunaannya bagi siswa					✓
	18. Mudah dalam penggunaannya bagi guru				✓	
	19. Bisa digunakan sendiri di luar KBM					✓
	20. Mengaktifkan emosi siswa				✓	
	21. Bisa meningkatkan motivasi belajar sejarah					✓
	22. Kesesuaian evaluasi dengan indikator				✓	

Peneliti juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan masukan/saran mengenai bagian yang kurang tepat, jenis kesalahan dan saran untuk media ini secara tertulis pada kolom yang disediakan. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam media dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Kemudian atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini kami ucapkan terima kasih.

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan
1. Tata tulis 2. Tokoh 3. Ilustrasi	kata & kalimat sangat banyak nama: tokoh kata-kata yang jelas	Cermati tata tulis sebelum nama sepele kas. kata-kata di pejelas

Komentar secara umum:

layak di uji cobakan tp harus Revisi.

Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan *:

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Yogyakarta, 5-6-2018.

Validator,

Hidayati, M.Hum.

NIP. 19560721 198501 2 002

Lampiran 2: Lembar Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Media	: Komik Sejarah
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok	: Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Sasaran Media	: Siswa Kelas V SD
Validator	: Hidayati, M.Hum.
Hari, tanggal	:

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Komik Sejarah. Kriteria Penilaian Materi dilihat dari pertimbangan isi yang mencakup tentang kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom "alternatif pilihan" sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Adapun bobot skor untuk masing-masing pilihan sebagai berikut:

SK (Sangat Kurang)	: Bobot skor 1
K (Kurang)	: Bobot skor 2
C (Cukup)	: Bobot skor 3
B (Baik)	: Bobot skor 4
SB (Sangat Baik)	: Bobot skor 5

Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
A. Kesesuaian kurikulum	1. Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
	2. Indikator mencerminkan jабaran yang mendukung kompetensi dasar				✓	
	3. Rumusan tujuan pembelajaran sesuai				✓	
B. Kebenaran isi	4. Kesesuaian alur cerita				✓	
	5. Kesesuaian ilustrasi gambar				✓	
	6. Kesesuaian dilaog dengan peristiwa				✓	
	7. Ketepatan setting cerita				✓	
	8. Ketepatan penulisan nama				✓	
C. Cara Penyajian	9. Menyajikan cerita sejarah lebih konkret				✓	
	10. Penyajian materi runtut				✓	
	11. Membantu siswa memahami peristiwa sejarah				✓	
	12. Membantu siswa mengingat alur peristiwa sejarah				✓	
	13. Rangkuman dinyatakan secara ringkas				✓	
	14. Rangkuman memudahkan siswa memahami materi				✓	
	15. Media membantu siswa mengenal tokoh-tokoh sejarah				✓	
	16. Bahasa mudah dipahami siswa				✓	
	17. Mudah dalam penggunaannya bagi siswa					✓
	18. Mudah dalam penggunaannya bagi guru				✓	
	19. Bisa digunakan sendiri di luar KBM					✓
	20. Mengaktifkan emosi siswa				✓	
	21. Bisa meningkatkan motivasi belajar sejarah					✓
	22. Kesesuaian evaluasi dengan indikator				✓	

Peneliti juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan masukan/saran mengenai bagian yang kurang tepat, jenis kesalahan dan saran untuk media ini secara tertulis pada kolom yang disediakan. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam media dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Kemudian atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini kami ucapkan terima kasih.

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan

Komentar secara umum:

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan *:

- ① Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Yogyakarta, 10 Juni 2015

Validator,

Hidayati, M.Hum.

NIP. 19560721 198501 2 002

Lampiran 3: Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Pertama

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Media	: Komik Sejarah
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok	: Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Sasaran Media	: Siswa Kelas V SD
Validator	: Isniatun Munawaroh, M.Pd.
Hari, tanggal	:

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Komik Sejarah. Kriteria Penilaian Materi dilihat dari pertimbangan isi yang mencakup tentang kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom "alternatif pilihan" sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Adapun bobot skor untuk masing-masing pilihan sebagai berikut:

SK (Sangat Kurang)	: Bobot skor 1
K (Kurang)	: Bobot skor 2
C (Cukup)	: Bobot skor 3
B (Baik)	: Bobot skor 4
SB (Sangat Baik)	: Bobot skor 5

Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
A. Kondisi fisik	1. Ukuran dan bentuk media			✓		
	2. Kepraktisan (mudah dibawa)			✓		
B. Kualitas bahan	3. Bahan mudah diperoleh dan dibuat				✓	
	4. Bahan aman digunakan untuk siswa				✓	
	5. Kualitas cetak		✓	/		
	6. Daya tahan/keawetan media			/		✓
C. <i>Emotion impact</i>	7. Mengandung nilai estetika					✓
	8. Belajar siswa lebih menyenangkan		✓			
D. Prinsip visual desain sampul	9. Tata letak		✓			
	10. Pilihan warna		✓			
	11. Kesesuaian gambar ilustrasi		✓			
	12. Ukuran dan jenis huruf				✓	
E. Prinsip visual ilustrasi isi cerita	13. Tata letak		✓			
	14. Pilihan warna		✓			
	15. Kesesuaian gambar ilustrasi		✓			
	16. Ukuran dan jenis huruf				✓	
F. Prinsip visual rangkuman sejarah	17. Tata letak		✓			
	18. Pilihan warna		✓			
	19. Kesesuaian gambar ilustrasi		✓			
	20. Ukuran dan jenis huruf				✓	
G. Prinsip visual ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	21. Tata letak		✓			
	22. Pilihan warna		✓			
	23. Kesesuaian gambar ilustrasi		✓			
	24. Ukuran dan jenis huruf				✓	
H. Kualitas teknis	25. Memotivasi siswa				✓	
	26. Mempermudah siswa mengingat materi			✓		
	27. Penyajian media membuat materi lebih menarik			✓		
	28. Mudah digunakan				✓	

Peneliti juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan masukan/saran mengenai bagian yang kurang tepat, jenis kesalahan dan saran untuk media ini secara tertulis pada kolom yang disediakan. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam media dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Kemudian atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini kami ucapkan terima kasih.

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan

Komentar secara umum:

narasi / teks yg digunakan sesuaikan dengan gambar.

konsistensi gambar yang menunjukkan tokoh.

Cover teks sesuai dengan karakteristk siswa.

Kesimpulan:


Media pembelajaran ini dinyatakan *:

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan → perlu revisi

*) lingkari salah satu

Yogyakarta,

Validator,



Isniatun Munawaroh, M.Pd.

NIP. 198208112005012002

Lampiran 4: Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Kedua

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Media	: Komik Sejarah
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok	: Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Sasaran Media	: Siswa Kelas V SD
Validator	: Isniatun Munawaroh, M.Pd.
Hari, tanggal	:

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Komik Sejarah. Kriteria Penilaian Materi dilihat dari pertimbangan isi yang mencakup tentang kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom "alternatif pilihan" sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Adapun bobot skor untuk masing-masing pilihan sebagai berikut:

SK (Sangat Kurang)	: Bobot skor 1
K (Kurang)	: Bobot skor 2
C (Cukup)	: Bobot skor 3
B (Baik)	: Bobot skor 4
SB (Sangat Baik)	: Bobot skor 5

Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
A. Kondisi fisik	1. Ukuran dan bentuk media				✓	
	2. Kepraktisan (mudah dibawa)				✓	
B. Kualitas bahan	3. Bahan mudah diperoleh dan dibuat					✓
	4. Bahan aman digunakan untuk siswa				✓	
	5. Kualitas cetak		✓			
	6. Daya tahan/keawetan media				✓	
C. <i>Emotion impact</i>	7. Mengandung nilai estetika			✓		
	8. Belajar siswa lebih menyenangkan				✓	
D. Prinsip visual desain sampul	9. Tata letak			✓		
	10. Pilihan warna			✓		
	11. Kesesuaian gambar ilustrasi			✓		
	12. Ukuran dan jenis huruf				✓	
E. Prinsip visual ilustrasi isi cerita	13. Tata letak			✓		
	14. Pilihan warna			✓		
	15. Kesesuaian gambar ilustrasi			✓		
	16. Ukuran dan jenis huruf				✓	
F. Prinsip visual rangkuman sejarah	17. Tata letak			✓		
	18. Pilihan warna			✓		
	19. Kesesuaian gambar ilustrasi			✓		
	20. Ukuran dan jenis huruf				✓	
G. Prinsip visual ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	21. Tata letak			✓		
	22. Pilihan warna			✓		
	23. Kesesuaian gambar ilustrasi			✓		
	24. Ukuran dan jenis huruf				✓	
H. Kualitas teknis	25. Memotivasi siswa				✓	
	26. Mempermudah siswa mengingat materi				✓	
	27. Penyajian media membuat materi lebih menarik				✓	
	28. Mudah digunakan				✓	

Peneliti juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan masukan/saran mengenai bagian yang kurang tepat, jenis kesalahan dan saran untuk media ini secara tertulis pada kolom yang disediakan. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam media dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Kemudian atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini kami ucapkan terima kasih.

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan

Komentar secara umum:

.....
 kualitas cetak dan pemilihan warna (kesesuaian warna
 pada background)

Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan *:

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
- ② Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Yogyakarta,

Validator



Isniatun Munawaroh, M.Pd.
 NIP. 198208112005012002

Lampiran 5: Lembar Penilaian Ahli Media Tahap Ketiga

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Media	: Komik Sejarah
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok	: Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Sasaran Media	: Siswa Kelas V SD
Validator	: Isniatun Munawaroh, M.Pd.
Hari, tanggal	:

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Komik Sejarah. Kriteria Penilaian Materi dilihat dari pertimbangan isi yang mencakup tentang kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom "alternatif pilihan" sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Adapun bobot skor untuk masing-masing pilihan sebagai berikut:

SK (Sangat Kurang)	: Bobot skor 1
K (Kurang)	: Bobot skor 2
C (Cukup)	: Bobot skor 3
B (Baik)	: Bobot skor 4
SB (Sangat Baik)	: Bobot skor 5

Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SK	K	C	B	SB
A. Kondisi fisik	1. Ukuran dan bentuk media				✓	
	2. Kepraktisan (mudah dibawa)				✓	
B. Kualitas bahan	3. Bahan mudah diperoleh dan dibuat				✓	
	4. Bahan aman digunakan untuk siswa				✓	
	5. Kualitas cetak				✓	
	6. Daya tahan/keawetan media				✓	
C. <i>Emotion impact</i>	7. Mengandung nilai estetika				✓	
	8. Belajar siswa lebih menyenangkan					✓
D. Prinsip visual desain sampul	9. Tata letak				✓	
	10. Pilihan warna				✓	
	11. Kesesuaian gambar ilustrasi				✓	
	12. Ukuran dan jenis huruf				✓	
E. Prinsip visual ilustrasi isi cerita	13. Tata letak				✓	
	14. Pilihan warna				✓	
	15. Kesesuaian gambar ilustrasi				✓	
	16. Ukuran dan jenis huruf				✓	
F. Prinsip visual rangkuman sejarah	17. Tata letak				✓	
	18. Pilihan warna				✓	
	19. Kesesuaian gambar ilustrasi				✓	
	20. Ukuran dan jenis huruf				✓	
G. Prinsip visual ilustrasi tokoh-tokoh sejarah	21. Tata letak				✓	
	22. Pilihan warna				✓	
	23. Kesesuaian gambar ilustrasi				✓	
	24. Ukuran dan jenis huruf				✓	
H. Kualitas teknis	25. Memotivasi siswa					✓
	26. Mempermudah siswa mengingat materi				✓	
	27. Penyajian media membuat materi lebih menarik				✓	
	28. Mudah digunakan				✓	

Peneliti juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan masukan/saran mengenai bagian yang kurang tepat, jenis kesalahan dan saran untuk media ini secara tertulis pada kolom yang disediakan. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam media dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Kemudian atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini kami ucapkan terima kasih.

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan

Komentar secara umum:

.....

.....

.....

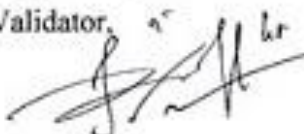
Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan *:

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Yogyakarta,

Validator, 

Isniatun Munawaroh, M.Pd.
NIP. 198208112005012002

Lampiran 6: Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hidayati, M.Hum

NIP : 19560721 198501 2 002

Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar UNY
sebagai ahli materi dari pengembangan produk media Komik Sejarah Persiapan
Kemerdekaan Indonesia untuk pembelajaran materi sejarah pada mata pelajaran
IPS kelas V SD dari mahasiswa:

Nama : Eko Yuli Supriyanta

NIM : 11108241083

Prodi : S1 PGSD

Jurusan : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan UNY

menerangkan bahwa produk media yang dikembangkan oleh mahasiswa diatas
sudah dkonsultasikan dan telah melalui tahapan validasi materi serta dinyatakan
layak digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam rangka penyusunan
tugas akhir skripsi dengan judul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TENTANG SEJARAH PERSIAPAN
KEMERDEKAAN INDONESIA PADA KELAS V
SD MUHAMMADIYAH MUTIHAN”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat
digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juni 2015

Penguji materi



Hidayati, M.Hum.

NIP. 19560721 198501 2 002

Lampiran 7: Surat Keterangan Validasi Ahli Media

Surat Keterangan Validasi Ahli Media

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Isniatun Munawaroh, M.Pd.

NIP : 19820811 200501 2 002

Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY

sebagai ahli media dari pengembangan produk media Komik Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia untuk pembelajaran materi sejarah pada mata pelajaran IPS kelas V SD dari mahasiswa:

Nama : Eko Yuli Supriyanta

NIM : 11108241083

Prodi : S1 PGSD

Jurusan : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan UNY

menerangkan bahwa produk media yang dikembangkan oleh mahasiswa diatas sudah dkonsultasikan dan telah melalui tahapan validasi media serta dinyatakan layak digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TENTANG SEJARAH PERSIAPAN
KEMERDEKAAN INDONESIA PADA KELAS V
SD MUHAMMADIYAH MUTIHAN”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Penguji materi



Isniatun Munawaroh, M.Pd.

NIP. 19820811 200501 2 002

Lampiran 8: Instrumen Penilaian Siswa

Lembar Penilaian Siswa

Judul Media : Adegan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Sasaran Media : Siswa Kelas V SD
Nama Siswa :
Kelas/ No Absen :

Petunjuk Pengisian:

Lembar penilaian ini bertujuan untuk meminta penilaian siswa terhadap media komik Sejarah. Penilaian dan komentar siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu kami mohon para siswa dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom alternatif pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat masing-masing!

Contoh:

No.	Pernyataan	Alternatif pilihan				
		STS	Ka	C	S	SS
1.	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik.					
2.	Media komik menambah pengetahuan saya					

Keterangan:

STS : sangat tidak setuju

Ka : kurang setuju

C : cukup

S : setuju

SS : sangat setuju

No.	Pernyataan	Alternatif pilihan				
		STS	KS	C	S	SS
1.	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik.					
2.	Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik					
3.	Dengan membaca media komik dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah					
4.	Isi materi pada media komik sesuai dengan materi yang ada pada buku					
5.	Dengan adanya rangkuman, dapat membantu saya mengingat materi lebih mudah					
6.	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami					
7.	Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket					
8.	Ukuran media komik ringkas sehingga mudah dibawa kemana-mana					
9.	Media komik mudah digunakan					
10.	Warna yang digunakan dalam media komik menarik					
11.	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas					
12.	Gambar ilustrasi sesuai dan jelas					
13.	Alur cerita dalam media komik jelas dan mudah dipahami					
14.	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah					
15.	Media komik memotivasi saya untuk belajar					
16.	Saya lebih mengerti bagaimana perjuangan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan					
17.	Saya dapat mengambil pelajaran dari peristiwa sejarah dalam media komik					
18.	Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama					

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

☺ Terima kasih ☺

Lampiran 9: Rekap Hasil Uji Lapangan Terbatas

Hasil Uji Lapangan Terbatas di Kelas V.1						
No.	Butir Penilaian	Responden			Jumlah	Rata-rata
		INHS	TDA	RBP		
1	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	4	5	5	14	4,67
2	Saya merasa lebih tertarik belajar dengan menggunakan media komik	4	4	4	12	4,00
3	Dengan membaca media komik dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah	4	3	4	11	3,67
4	Isi materi pada media komik sesuai dengan materi yang ada pada buku	4	4	4	12	4,00
5	Dengan adanya rangkuman, dapat membantu saya mengingat materi lebih mudah	5	5	5	15	5,00
6	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami	5	4	4	13	4,33
7	Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket	5	4	3	12	4,00
8	Ukuran media komik ringkas dan mudah dibawa kemana-mana	4	5	4	13	4,33
9	Media komik mudah digunakan	4	5	4	13	4,33
10	Wama yang digunakan dalam media komik menarik	5	4	4	13	4,33
11	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	4	4	3	11	3,67
12	Gambar ilustrasi sesuai dan jelas	4	4	4	12	4,00
13	Alur cerita dalam media komik jelas dan mudah dipahami	4	4	3	11	3,67
14	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	4	3	4	11	3,67
15	Media komik dapat memotivasi saya untuk belajar	4	5	4	13	4,33
16	Saya lebih mengerti bagaimana perjuangan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	5	5	5	15	5,00
17	Saya dapat mengambil pelajaran dari peristiwa sejarah dalam media komik	4	3	5	12	4,00
18	Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	5	4	4	13	4,33
Total nilai rata-rata						4,19

Lampiran 10: Rekap Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

Hasil Uji Lapangan Lebih Luas di Kelas V.3									
No.	Butir Penilaian	Responden						Jumlah	Rata-rata
		ARP	DS	ENS	IAZ	NLMSRA			
1	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	5	5	4	4	4	4	26	4,33
2	Saya merasa lebih tertarik belajar dengan menggunakan media komik	4	4	4	4	3	4	23	3,83
3	Dengan membaca media komik dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah	3	4	4	5	5	4	25	4,17
4	Isi materi pada media komik sesuai dengan materi yang ada pada buku	5	5	4	5	4	4	27	4,50
5	Dengan adanya rangkuman, dapat membantu saya mengingat materi lebih mudah	5	5	4	5	3	3	25	4,17
6	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami	5	4	4	3	4	4	24	4,00
7	Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket	5	5	5	3	3	4	25	4,17
8	Ukuran media komik ringkas dan mudah dibawa kemana-mana	5	4	5	3	5	4	26	4,33
9	Media komik mudah digunakan	5	5	5	4	4	5	28	4,67
10	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	5	5	4	4	3	4	25	4,17
11	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	4	5	4	4	5	4	26	4,33
12	Gambar ilustrasi sesuai dan jelas	5	5	4	4	5	4	27	4,50
13	Alur cerita dalam media komik jelas dan mudah dipahami	4	5	4	3	4	4	24	4,00
14	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	5	4	4	4	3	4	24	4,00
15	Media komik dapat memotivasi saya untuk belajar	4	4	4	4	4	4	24	4,00
16	Saya lebih mengerti bagaimana perjuangan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	5	4	5	4	4	4	26	4,33
17	Saya dapat mengambil pelajaran dari peristiwa sejarah dalam media komik	4	5	5	4	4	4	26	4,33
18	Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	5	5	5	4	5	5	29	4,83
Total nilai rata-rata									4,26

Lampiran 11: Rekap Hasil Uji Operasional

Hasil Uji Operasional di Kelas V.2																						
No.	Butir Penilaian	Responden																		Jumlah	Rata-rata	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			19
1	Gambar ilustrasi yang terdapat dalam komik menarik	5	3	3	3	5	3	5	3	3	5	3	4	5	4	4	4	5	4	3	74	3,89
2	Saya merasa lebih tertarik belajar dengan menggunakan media komik	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	2	5	5	77	4,05	
3	Dengan membaca media komik dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah	5	3	4	3	4	5	5	5	4	4	3	5	4	2	5	5	5	5	3	79	4,16
4	Isi materi pada media komik sesuai dengan materi yang ada pada buku	5	3	5	4	5	5	4	3	5	5	3	5	5	4	5	2	4	5	3	80	4,21
5	Dengan adanya rangkuman, dapat membantu saya mengingat materi lebih mudah	5	5	5	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	5	4	5	3	4	4	81	4,26
6	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah dipahami	5	4	4	5	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	5	78	4,11	
7	Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket	4	4	4	5	4	3	5	3	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	80	4,21
8	Ukuran media komik ringkas dan mudah dibawa kemana-mana	5	3	3	3	3	3	5	4	3	3	4	4	5	4	5	3	3	3	4	70	3,68
9	Media komik mudah digunakan	5	3	3	5	3	3	5	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	79	4,16
10	Warna yang digunakan dalam media komik menarik	4	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	3	4	5	83	4,37
11	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	4	5	4	3	4	5	5	3	5	4	5	4	5	5	4	3	5	4	5	82	4,32
12	Gambar ilustrasi sesuai dan jelas	4	5	3	3	5	3	4	5	3	5	5	4	4	5	3	4	4	4	5	78	4,11
13	Alur cerita dalam media komik jelas dan mudah dipahami	3	5	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	4	5	5	5	3	4	3	79	4,16
14	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah	4	5	5	5	5	4	4	4	5	3	3	3	5	4	5	4	4	4	3	79	4,16
15	Media komik dapat memotivasi saya untuk belajar	5	5	4	3	4	5	5	5	4	4	3	5	4	3	3	2	5	4	3	76	4,00
16	Saya lebih mengerti bagaimana perjuangan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	5	4	3	76	4,00
17	Saya dapat mengambil pelajaran dari peristiwa sejarah dalam media komik	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	3	4	4	5	84	4,42
18	Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama	4	5	5	3	4	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	2	4	4	5	81	4,26
Total nilai rata-rata																					4,14	

Lampiran 12: Foto-foto Kegiatan Penelitian



Gambar 1.
SD Muhammadiyah Mutihan sebagai Lokasi Penelitian



Gambar 2.
Salah satu responden pada tahap uji coba lapangan terbatas membaca komik



Gambar 3.
Salah satu responden uji coba lapangan terbatas mengisi angket



Gambar 4
Antusiasme siswa kelas V.2 setelah media komik dibagikan



Gambar 5
Tampak Siswa mulai mengisi angket



Gambar 6
Siswa nampak senang belajar dengan media komik

Lampiran 13: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangsalang, Yogyakarta 55281
Telp (0271) 586168 Haring, Fax (0271) 540611, Dekan Telp (0271) 520094
Telp (0271) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

Nu. : *2979* /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

28 April 2015

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan Setda Prov. DIY
Kompleks Kepatihan – Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Eko Yuli Supriyanta
NIM : 11108211083
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Brangkal, RT 52/RW 17, Banyaroto, Nanggulan, Kulon Progo

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Mem peroleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Muhammadiyah Mutihan
Subyek : Siswa Kelas V SD
Obyek : Uji Coba Media Komik Untuk mata Pelajaran IPS Materi Sejarah
Waktu : April-Juni 2015
Judul : Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih,

Dekan,



[Signature]
Drs. Haryanto, M. Pd.
NIP. 196009021987021001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp: (0274) 586168 Haring, Fax: (0274) 540611, Dekan Telp: (0274) 524094
Telp: (0274) 586168 Pusa, (274) 273, 274, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 1173



Certificate No. GSC 00687

No. : 2979/UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

28 April 2015

Yth. Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah
Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kabupaten Kulon Progo
Jl. Pandean I, Kriyanan, Wates
Kulon Progo 55611

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Eko Yuli Supriyanta
NIM : 11108241083
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Brangkal, RT 52/RW 17, Banyuroto, Nanggulan, Kulon Progo

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Muhammadiyah Mertihan
Subyek : Siswa Kelas V SD
Obyek : Uji Coba Media Komik Untuk mata Pelajaran IPS Materi Sejarah
Waktu : April-Juni 2015
Judul : Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Maryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 1, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmpt.kulonprogokab.go.id Email : bpmpt@kulonprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00425/V/2015

- Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor:070/REG/w/14/2015, TANGGAL: 04 APRIL 2015, PERIHAL: IZIN PENELITIAN
- Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..
- Diizinkan kepada : **EKO YULI SUPRIYANTA**
NIM / NIP : **11108241083**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TENTANG SEJARAH PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA PADA KELAS V SD MUHAMMADIYAH MUTIHAN**
- Lokasi : **SD MUHAMMADIYAH MUTIHAN KULON PROGO**
Waktu : **04 Mei 2015 s/d 04 Agustus 2015**

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan menjadi tanggung jawab sepenuhnya peneliti
6. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
7. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : **Wates**
Pada Tanggal : **04 Mei 2015**

KEPALA
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PERIZINAN TERPADU

AGUNG KURNIAWAN, S.IP., M.Si.
Pembina Tk.I ; IV/b
NIP. 19680805 199603 1 005

Tembusan kepada Yth :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Wates
6. Kepala SD Muhammadiyah Mutihan
7. Yang bersangkutan
8. Arsip



MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH
KABUPATEN KULON PROGO
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH MUTIHAN
Alamat : Wonosidi Lor Wates Kulon Progo

SURAT KETERANGAN

Nomor : 21 / KET / III - 9 - 20 / 2015

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Mutihan menerangkan bahwa:

Nama : Eko Yuli Supriyanta
NIM : 11108241083
Prodi : S1 PGSD
Jurusan : PPSD
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TENTANG SEJARAH PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA PADA KELAS V SD MUHAMMADIYAH MUTIHAN" pada bulan Juni 2015.

Demikian surat keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Wates, 20 Juni 2015

Kepala Sekolah

Alip Mulyono
Alip Mulyono, S.Pd.
NIP -

Lampiran 14. Gambar Media Komik



Gambar 1.
Halaman Sampul Media Komik



Gambar 2.
Halaman 1 Media Komik



Gambar 3.
Halaman 2 Media Komik

ISI BUKU	
PERUMPAHAN DASAR NEGARA	5
KEKUALIFAN JEPANG	8
PERISTIMWA RENGASDENGKLOK	15
MERDEKA!	23
RANGKUMAN	30
EPILABSI	32

Gambar 4.
Halaman 3 Media Komik



Gambar 5.
Halaman 4 Media Komik



Gambar 6.
 Halaman 5 Media Komik

Sidang #1 BPUPKI
29 Mei - 1 Juni 1945

Dalam sidang ini diputuskan bentuk negara Indonesia adalah Republik dengan kepala negara Presiden dan Wakil Presiden. Selain itu, dirumuskan sebutan dasar negara sebagai berikut:

 Mohammad Yamin 29 Mei 1945	 Dr. Soepomo 31 Mei 1945	 Ir. Soekarno 1 Juni 1945
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peri Kebangsaan 2. Peri Kemanusiaan 3. Peri Ketuhanan 4. Peri Kerakyatan 5. Kesejahteraan Rakyat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persatuan 2. Kekeluargaan 3. Mulakat dan Demokrasi 4. Mufakat dan Demokrasi 5. Keadilan Sosial 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebangsaan Indonesia 2. Internasionalisme dan Peri Kemanusiaan 3. Mulakat atau Demokrasi 4. Kesejahteraan Sosial 5. Ketuhanan Yang Maha Esa

Tapi kok Pancasila yang kita kenal tidak seperti urutan ketiga tokoh tersebut?

Ya... memang bukan. Pancasila bermula dari rumusan Piagam Jakarta yang disusun Panitia Sembilan.

Tanggal 22 Juni, BPUPKI membentuk panitia kecil dengan 9 orang anggota. Panitia ini bertugas merumuskan dasar dan tujuan negara Indonesia merdeka. Panitia sembilan berhasil merumuskan naskah Piagam Jakarta atau Jakarta Charter.

Baik aku jelaskan...

Rumusan Dasar Negara dalam PIAGAM JAKARTA/ JAKARTA CHARTER

1. Ketuhanan, dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah, kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

(Note: The original image includes portraits of the members of the Panitia Sembilan, such as Soekarno, Hatta, and others, surrounding the text.)

6

Gambar 7.
Halaman 6 Media Komik



Gambar 8.
Halaman 7 Media Komik

Selama enam bulan, 67 kota di Jepang dibombardir Sekutu. Puncaknya Sekutu menjatuhkan bom atom yang meluluhlantakkan Jepang. Bom ini dijatuhkan sebagai balasan atas serangan Jepang terhadap Pearl Harbor. Sekutu ingin segera mengakhiri perang secepatnya.



KEKALAHAN JEPANG



Dua kota di Jepang, Hiroshima dan Nagasaki dijatuhkan bom atom oleh Sekutu. Dua bom atom ini menuntukkan mental Jepang.



Serangan bom atom sekutu tersebut atas perintah Presiden Amerika Serikat saat itu.

Harry S. Truman

Bom atom pertama dijatuhkan sekitar pukul 08.15



Gambar 9.
Halaman 8 Media Komik



Gambar 10.
Halaman 10 Media Komik



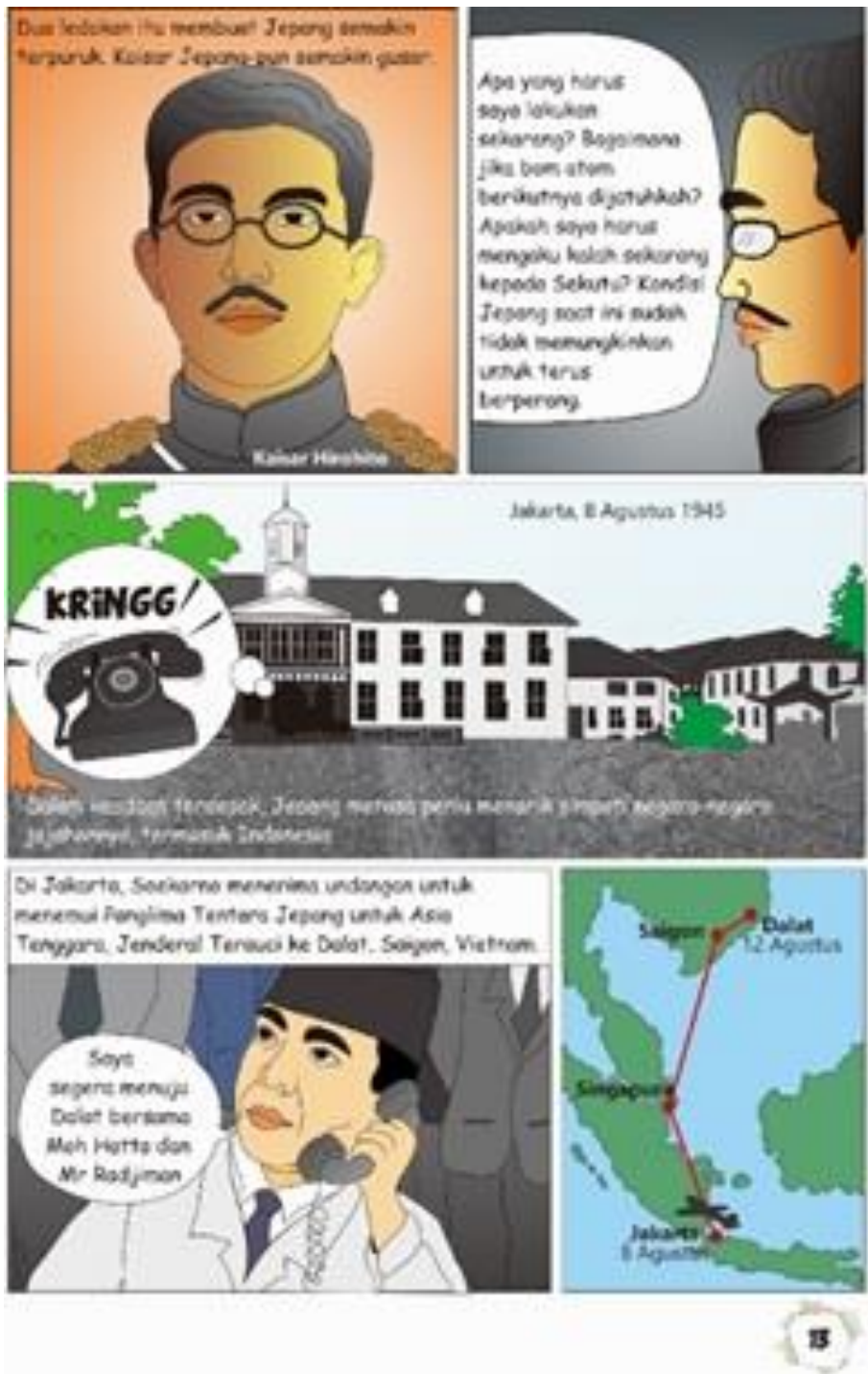
Gambar 11.
Halaman 10 Media Komik



Gambar 12.
Halaman 11 Media Komik



Gambar 13.
Halaman 12 Media Komik



Gambar 14.
Halaman 13 Media Komik



Gambar 15.
Halaman 14 Media Komik



Gambar 16.
Halaman 15 Media Komik



Gambar 17.
Halaman 16 Media Komik



Gambar 18.
Halaman 17 Media Komik



Gambar 19.
Halaman 18 Media Komik



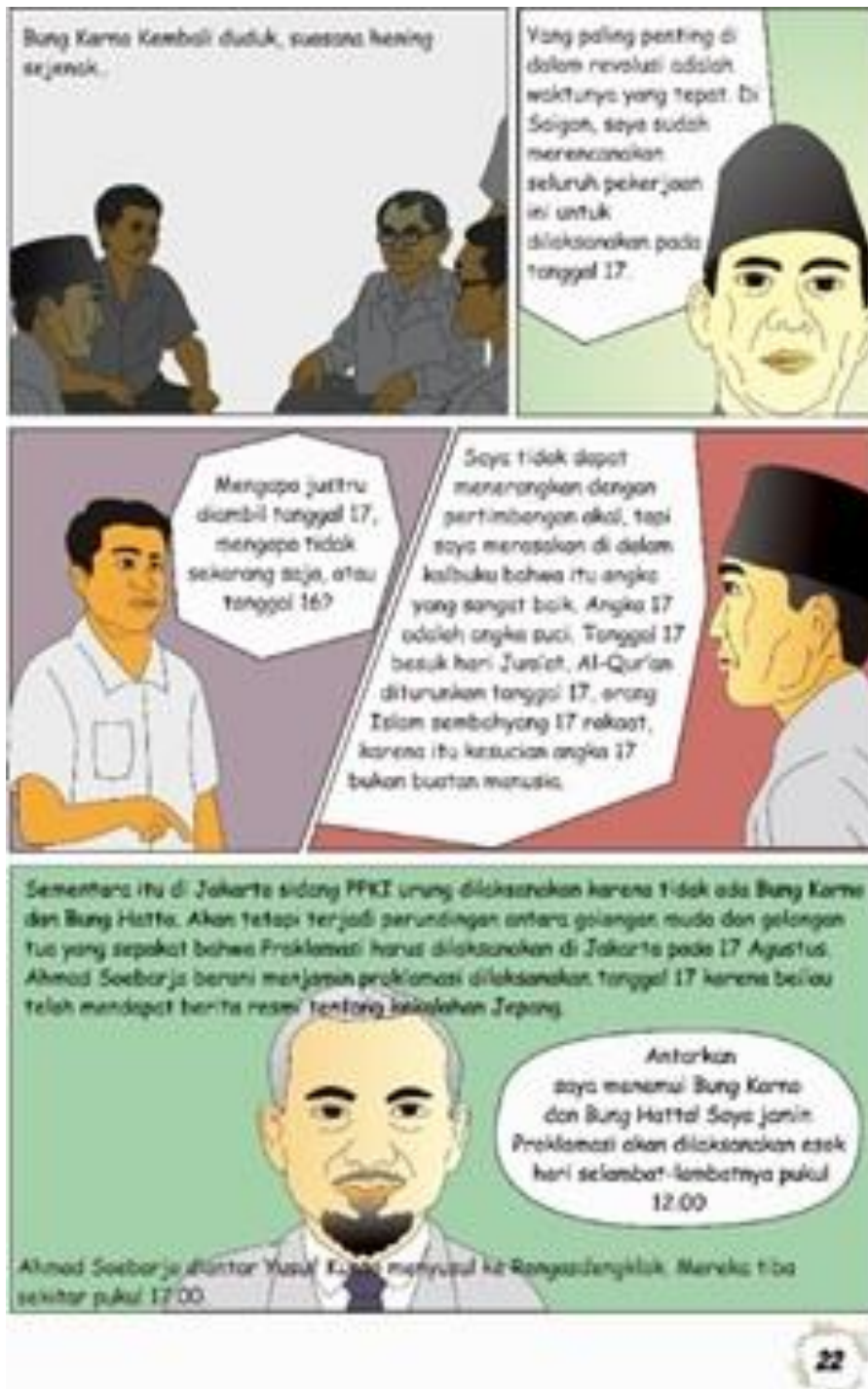
Gambar 20.
Halaman 19 Media Komik



Gambar 21.
Halaman 20 Media Komik



Gambar 22.
Halaman 21 Media Komik



Gambar 23.
Halaman 22 Media Komik



Sekitar pukul 23.00, rombongan tiba di Jakarta. Ahmad Subarjo telah mendapat persetujuan dari Laksamana Maeda untuk meminjam rumahnya sebagai tempat rapat. Bung Karno dan Bung Hatta langsung menuju rumah Maeda setelah menurunkan Ibu Fatmawati.



Penyusunan teks proklamasi dilakukan oleh Soekarno, Hatta dan Ahmad Subarjo di ruang makan.

23

Gambar 24.
Halaman 23 Media Komik

Proklamasi.
Kami bangsa Indonesia dengan
ini menjatakan kemerdekaan
Hal yang mengenai pendidikan
dan kebudayaan d.l.l., dengan
dengan tjara sah sama dan dalam
keompok yang seasingkat-singkat
aja.
Djakarta 17-8-'45
wahid bangsa Indonesia



Gambar 25.
Halaman 24 Media Komik



Gambar 26.
Halaman 25 Media Komik



Gambar 27.
Halaman 26 Media Komik



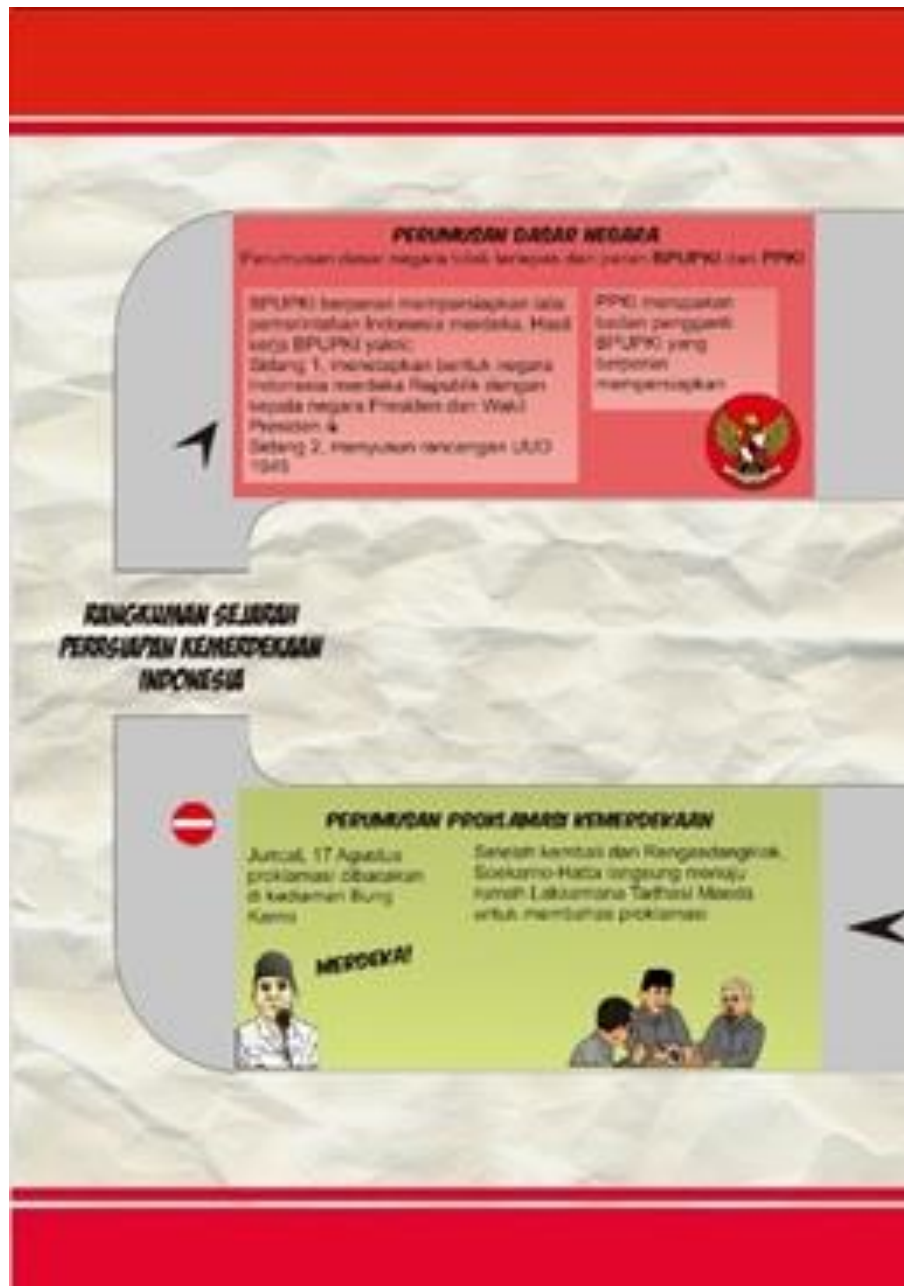
Gambar 28.
Halaman 27 Media Komik



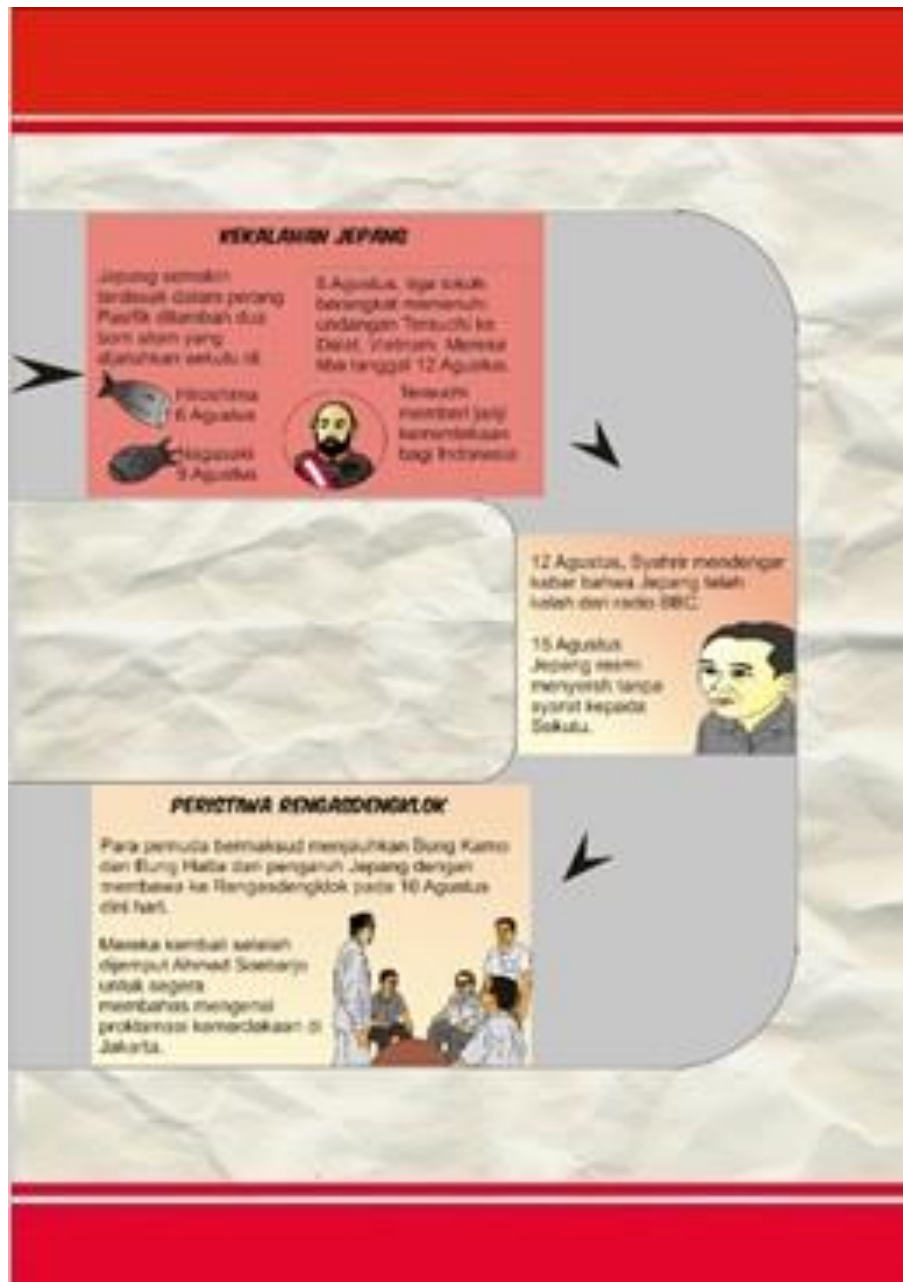
Gambar 29.
Halaman 28 Media Komik



Gambar 30.
Halaman 29 Media Komik



Gambar 31.
Halaman 30 Media Komik



Gambar 32.
Halaman 31 Media Komik

EVALUASI

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Status Persepsiik Usaha Persewaan Komersekal Indonesia (RPLPKI) dibentuk pada ...
 - a) 29 April 1945
 - b) 1 Juni 1945
 - c) 22 Juni 1945
 - d) 7 Agustus 1945
2. Pngan Jakarta dirumuskan oleh ...
 - a) Ir Soekarno, Moh. Hatta dan Ahmad Soebarto
 - b) PPKI
 - c) Panitia Sembilan
 - d) RPLPKI
3. Jepang kalah melawan Sekutu setelah Kota ... dijatuhi bom atom oleh Amerika Serikat ...
 - a) Tokyo dan Hiroshima
 - b) Yokohama dan Nagasaki
 - c) Hiroshima dan Nagasaki
 - d) Yokohama dan Kobe
4. Tahun dilahirkannya Soeng ki-2 RPLPKI yaitu ...
 - a) menyepakati bentuk negara
 - b) memilih kepala negara
 - c) membahas land Kerya Panitia Sembilan
 - d) merumuskan rumusan Pngan Jakarta
5. Sebagai siswa kita dapat mengkontribusi jasa pada pahlawan dengan cara ...
 - a) belajar tekun
 - b) memberi bantuan
 - c) mengikuti nilai bagus dengan rasa bangga
 - d) membeli poster bergambar pahlawan
6. Jepang menyerah kepada Sekutu tempo tahun pada ...
 - a) 12 Agustus 1945
 - b) 13 Agustus 1945
 - c) 14 Agustus 1945
 - d) 15 Agustus 1945
7. Para pemuda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke Rengasdengklok dengan tujuan ...
 - a) tidak terpengaruh oleh Jepang
 - b) aman dari para petinggi negara
 - c) mendapat perlindungan keamanan
 - d) memperoleh sebatan bupuk bangsa
8. Tokoh yang memandangkan masalah ...
Permasalahan adalah ...
 - a) Ahmad Soebarto dan Sayuti Melik
 - b) Soetis Syahrir dan Wilono
 - c) Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - d) Mr. Moh. Yasin dan Chaerul Saleh
9. Tokoh yang pertama kali menandatangani Jepang menyerah kepada sekutu adalah ...
 - a) Ir. Soekarno
 - b) Ahmad Soebarto
 - c) Soetis Syahrir
 - d) Moh. Hatta
10. Peristiwa yang para pemuda memilih Rengasdengklok sebagai tempat pengamatan Soekarno-Hatta yaitu ...
 - a) peristiwa berdarahnya dikawatirkan di Rengasdengklok
 - b) letaknya jauh sehingga aman dari gempuran Jepang
 - c) sangat strategis untuk pertemuan kawatirkan
 - d) para pemuda merasa takut yang berasal dari Rengasdengklok
11. Tokoh yang menanggapi Ir. Soekarno dan Moh. Hatta ke Rengasdengklok agar segera dikembalikan ke Jakarta adalah ...
 - a) Moh. Yasin
 - b) Chaerul Saleh
 - c) Ahmad Soebarto
 - d) Wilono

Gambar 33.
Halaman 32 Media Komik



Gambar 34.
Halaman 33 Media Komik



Gambar 35.
Halaman 34Media Komik



Gambar 36.
Halaman Sampul Belakang Media Komik