



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
DALAM BENTUK KOMIK PADA MATA PELAJARAN IPS  
SUB POKOK BAHASAN DETIK-DETIK PROKLAMASI KEMERDEKAAN  
REPUBLIK INDONESIA UNTUK KELAS V SD**

**SKRIPSI**

Oleh

**Novita Alfiyani  
NIM 110210204026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
DALAM BENTUK KOMIK PADA MATA PELAJARAN IPS  
SUB POKOK BAHASAN DETIK-DETIK PROKLAMASI KEMERDEKAAN  
REPUBLIK INDONESIA UNTUK KELAS V SD**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)  
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Novita Alfiyani  
NIM 110210204026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT , saya persembahkan skripsi ini kepada:

- 1) ayah dan ibu yang selalu memberikan do'a, kasih sayang, dukungan, dan motivasi selama saya menuntut ilmu. Perjuangan dan pengorbanan kalian tidak akan pernah saya lupakan;
- 2) guru-guru sejak Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi, terimakasih telah memberikan ilmu yang sangat berguna dan membimbing saya dengan penuh kesabaran;
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;

**MOTTO**

Logic brings you from A to B,  
but imagination brings you from A to everywhere.

(Logika membawamu dari A ke B,  
tetapi imajinasi membawamu dari A kemana saja.)

Albert Einstein <sup>\*)</sup>

---

Einstein, Albert. 2012. Thinkexist.com Finding Quotations was never this Easy!.  
<http://thinkexist.com>. [24 Mei 2015]

**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Novita Alfiyani

NIM : 110210204026

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Juni 2015

Yang menyatakan,

Novita Alfiyani

NIM 110210204026

**PENGAJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK KOMIK  
PADA MATA PELAJARAN IPS SUB POKOK BAHASAN  
DETIK-DETIK PROKLAMASI KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA  
UNTUK KELAS V SD**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)  
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Novita Alfiyani  
NIM : 110210204026  
Angkatan Tahun : 2011  
Daerah Asal : Banyuwangi  
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 23 Februari 1993  
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ S1 PGSD

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.

NIP 19580614 198702 2 001

Chumi Zahroul F., S.Pd., M.Pd.

NIP 19770915 200501 2 001

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 04 Juni 2015

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Rahayu, M.Pd.  
NIP 19531226 198203 2 001

Chumi Zahroul F., S.Pd., M.Pd.  
NIP 19770915 200501 2 001

Anggota 1,

Anggota 2,

Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum.  
NIP 19540712 198003 1 005

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.  
NIP 19580614 198702 2 001

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.  
NIP 19540501 198303 1 005

## RINGKASAN

**Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD**; Novita Alfiyani, 110210204026; 2015: 72 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Siswa usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir operasional konkret. Mereka akan mudah memahami materi yang dapat dilihat dan dipelajari secara langsung. Akan tetapi, tidak semua materi di sekolah dasar merupakan materi yang bersifat konkret, misalnya saja pada mata pelajaran IPS, banyak sekali konsep abstrak yang disajikan khususnya konsep sejarah. Guru harus memilih pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan konsep yang abstrak ini sehingga menjadi lebih konkrit. Salah satunya dengan penggunaan media komik pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah proses dan hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia untuk kelas V SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada siswa kelas V SD.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Penelitian dan Pengembangan (R&D) oleh Borg and Gall tahun 2003 (dalam Gooch, 2012:86). Pada penelitian ini terdapat 7 tahap pengembangan media, yaitu (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap desain produk, (3) tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk awal, (4) tahap validasi, (5) tahap revisi, (6) tahap uji coba, dan (7) tahap revisi akhir dan penyebaran. Pada penelitian ini tahap yang dilalui hanya sampai pada tahap uji coba.

Hasil pengembangan yang diperoleh adalah media pembelajaran dalam bentuk komik detik-setik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Media tersebut telah dikategorikan baik karena telah memenuhi tiga kriteria, yaitu:

- a) valid, diperoleh dari hasil validasi oleh ketiga validator dengan masing-masing mencapai angka 81,87% oleh validator 1, 90% oleh validator 2, dan 70% oleh validator 3. Rata-rata nilai validasi dari ketiga validator sebesar 80,6% yang menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak;
- b) praktis, diperoleh dari hasil analisis angket pendapat siswa tentang komik yang menunjukkan bahwa presentase siswa yang memberikan respon positif adalah 97,05% dari siswa secara keseluruhan;
- c) efektif, diperoleh dari hasil analisis aktifitas siswa dan tes hasil belajar siswa. Presentase aktivitas siswa pada saat belajar menggunakan media pembelajaran ini sebesar 88% yang menunjukkan kategori sangat tinggi, dan terdapat 82,35% siswa dari jumlah siswa secara keseluruhan yang mencapai skor minimal 60.

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran berbentuk komik ini, dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Saran yang diberikan kepada peneliti selanjutnya adalah sebagai bahan referensi untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lainnya.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD” ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu disampaikan terimakasih kepada.

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang telah memberikan bantuan finansial berupa beasiswa bidikmisi;
2. Rektor Universitas Jember;
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
6. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
7. Dosen Pembahas dan Penguji yang telah meluangkan waktu, dan memberikan masukan yang sangat berguna bagi terselesaikannya skripsi ini dengan baik;
8. Kepala SDN Patrang 01 Jember dan semua dewan guru yang telah memberikan izin penelitian;
9. Validator yang telah memberikan penilaian dan sarannya terhadap media pembelajaran dalam bentuk komik proklamasi;
10. teman-teman KK-PPL di SDN Patrang 01 Jember beserta teman-teman Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2011 terimakasih atas bantuan serta dukungan yang diberikan selama ini;

11. sahabat-sahabatku Anonymus, Ella, Winda, Dyah, Eka, dan Elsa yang selalu menghibur dan memberi semangat serta dorongan;
12. teman-teman Kost yang selalu memberi hiburan, perhatian dan semangat setiap hari;
13. serta semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi.

Diterima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Diharapkan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Aamiin.

Jember, Juni 2015

Penulis

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>RINGKASAN</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	5
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	6
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	6
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
<b>2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu</b> .....	7
<b>2.2 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar</b> .....	9
<b>2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran</b> .....	11
<b>2.4 Respon dan Minat Siswa terhadap Pembelajaran</b> .....	14

<b>2.5 Motivasi dan Hasil Belajar Siswa</b> .....	15
<b>2.6 Media Pembelajaran dalam IPS</b> .....	17
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	17
2.6.2 Peranan Media Pembelajaran .....	18
2.6.3 Fungsi Media Pembelajaran .....	20
2.6.4 Jenis Media Pembelajaran .....	21
2.6.5 Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik .....	23
2.6.6 Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPS .....	24
<b>2.7 Jenis-jenis Komik</b> .....	24
<b>2.8 Model Pengembangan</b> .....	26
<b>2.9 Kriteria Instrumen Penelitian</b> .....	27
<b>2.10 Teori Belajar</b> .....	29
<b>2.11 Ulasan Materi</b> .....	31
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b>	
<b>3.1 Jenis Penelitian</b> .....	37
<b>3.2 Tempat dan Subjek Uji Coba</b> .....	37
<b>3.3 Definisi Operasional</b> .....	37
<b>3.4 Rancangan Penelitian</b> .....	38
3.4.1 Tahap Analisis Kebutuhan .....	38
3.4.2 Tahap Desain Produk .....	39
3.4.3 Tahap Produksi/Pelaksanaan Pengembangan Produk ....	40
3.4.4 Tahap Validasi .....	40
3.4.5 Tahap Revisi .....	41
3.4.6 Tahap Uji Coba Produk .....	41

3.4.7 Tahap Revisi Akhir dan Penyebaran .....	42
<b>3.5 Instrumen Penelitian .....</b>	<b>42</b>
3.5.1 Lembar Validasi .....	42
3.5.2 Lembar Pengamatan Siswa .....	43
3.5.2 Angket Respon Siswa .....	43
3.5.3 Tes Hasil Belajar .....	43
<b>3.6 Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>44</b>
<b>3.7 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>45</b>
3.7.1 Analisis Data Hasil Validasi Media Pembelajaran .....	45
3.7.2 Data Lembar Pengamatan Siswa .....	46
3.7.3 Data Angket Respon Siswa .....	47
3.7.4 Data Tingkat Penguasaan Siswa .....	48
<b>3.8 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran .....</b>	<b>49</b>
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
<b>4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran dalam</b>	
<b>Bentuk Komik .....</b>	<b>51</b>
4.1.1 Tahap Analisis Kebutuhan .....	51
4.1.2 Tahap Desain Produk .....	54
4.1.3 Tahap Produksi/Pelaksanaan Pengembangan	
Produk Awal .....	54
4.1.4 Tahap Validasi .....	62
4.1.5 Tahap Revisi .....	63
4.1.6 Tahap Uji Coba Produk .....	63
4.1.7 Tahap Revisi Akhir dan Penyebaran .....	64
<b>4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran dalam</b>	

<b>Bentuk Komik</b> .....	64
4.2.1 Kelayakan Media Komik .....	64
4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik .....	67
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik .....	69
<b>4.3 Pembahasan</b> .....	72
<b>4.4 Temuan Penelitian</b> .....	74
<b>BAB 5. PENUTUP</b>	
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	76
<b>5.3 Saran</b> .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	79
<b>LAMPIRAN</b> .....	81

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Penjelasan Kategori Taksonomi Bloom .....	30
Tabel 3.1 Kategori interpretasi koefisien validitas .....	46
Tabel 3.2 Interval Keaktifan Siswa .....	47
Tabel 3.3 Interpretasi Persentase Respon .....	48
Tabel 3.4 Interval Tingkat Penguasaan Siswa .....	49
Tabel 4.1 Data Validasi 1 .....	64
Tabel 4.2 Data Validasi 2 .....	65
Tabel 4.3 Data Validasi 3 .....	66
Tabel 4.4 Data Angket Pendapat Siswa Mengenai Komik .....	67
Tabel 4.5 Tigkat Aktivitas Siswa .....	69
Tabel 4.6 Data Nilai Hasil Belajar Siswa .....	74

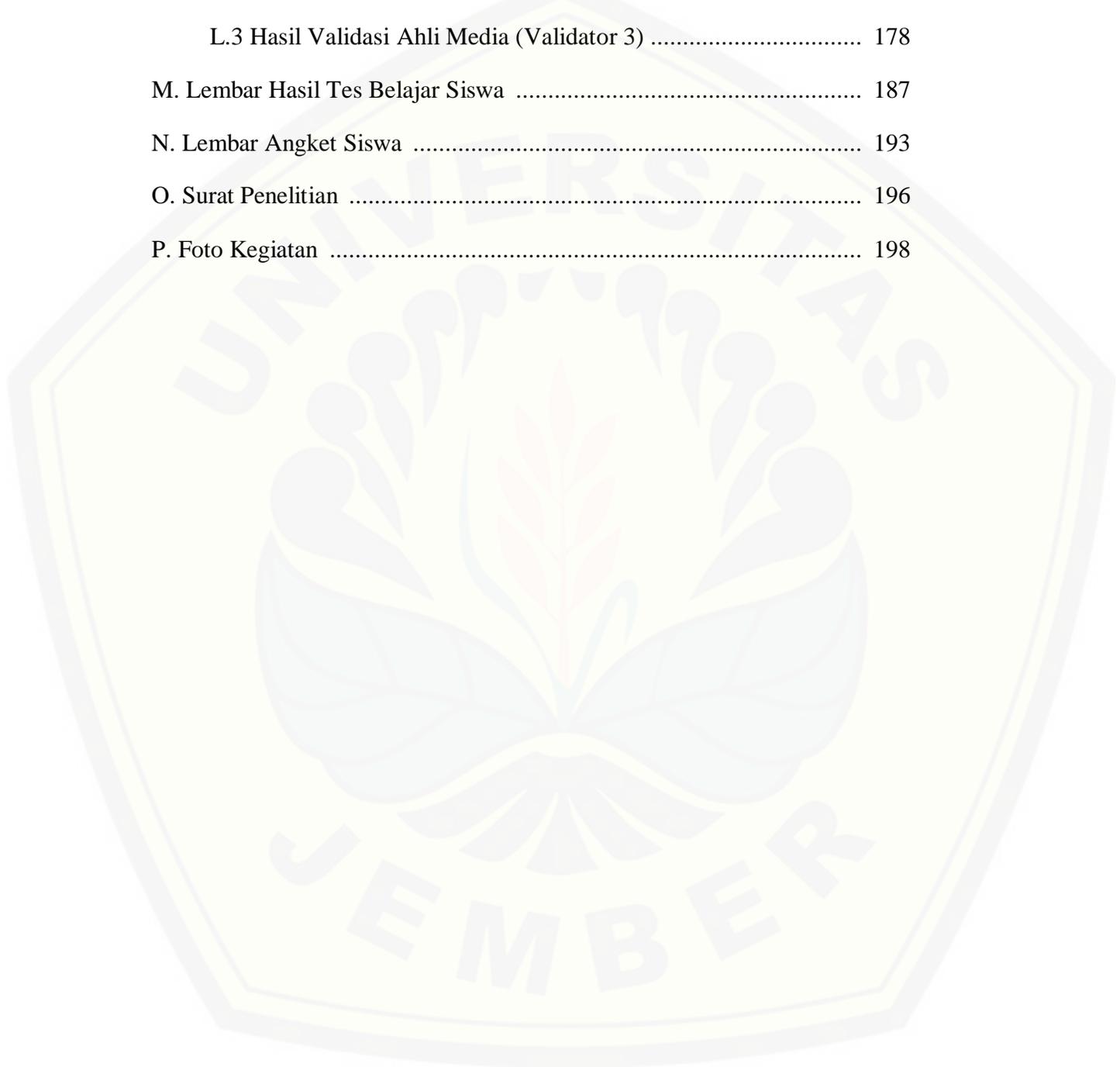
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Piramida Hierarki Kebutuhan Maslow .....	16
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale .....	19
Gambar 2.3 Proses Komunikasi .....	20
Gambar 2.4 Proses Komunikasi dengan Media .....	21
Gambar 2.5 Prosedur Pengembangan Media .....	26
Gambar 4.1 Peta Konsep Materi Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia .....	53
Gambar 4.2 Ir. Soekarno pada keadaan asli dan pada komik .....	55
Gambar 4.3 Moh. Hatta pada keadaan asli dan pada komik .....	56
Gambar 4.4 Ahmad Subarjo pada keadaan asli dan pada komik .....	56
Gambar 4.5 Wikana pada keadaan asli dan pada komik .....	56
Gambar 4.6 C. Latief pada keadaan asli dan pada komik .....	57
Gambar 4.7 Gambar awal komik setelah di-scan .....	58
Gambar 4.8 Proses editing pengisian balon dialog menggunakan Corel Draw X5 .....	58
Gambar 4.9 Gambar sesudah diberi teks .....	59

**DAFTAR LAMPIRAN**

A. Matrik Penelitian .....	81
B. Silabus Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Persiapan Kemerdekaan Indonesia .....	85
C. Hasil Wawancara Siswa .....	86
D. Draft I Komik Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia .....	89
E. Draft II Komik Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia .....	114
F. Instrumen Validasi Ahli	
F.1a Lembar Validasi Dosen terhadap Isi Media .....	137
F.1b Lembar Validasi Dosen terhadap Bahasa Media Komik .....	139
F.1c Lembar Validasi Dosen terhadap Format Penyajian Media Komik .....	141
F.1d Lembar Validasi Dosen terhadap Format Penyajian Media Komik .....	143
F.1e Lembar Kesimpulan .....	145
F.2a Lembar Validasi Guru .....	146
G. Lembar Pengamatan Siswa .....	149
H. Angket Respon Siswa .....	152
I. Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar .....	155
J. Soal Tes Hasil Belajar .....	159
K. Kunci Jawaban .....	165
L. Lembar Hasil Validasi	

L.1 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi (Validator 1) .....	166
L.2 Hasil Validasi Ahli Media (Validator 2) .....	169
L.3 Hasil Validasi Ahli Media (Validator 3) .....	178
M. Lembar Hasil Tes Belajar Siswa .....	187
N. Lembar Angket Siswa .....	193
O. Surat Penelitian .....	196
P. Foto Kegiatan .....	198



## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat signifikan dalam upaya memajukan sebuah negara. Suatu negara dapat dikatakan maju apabila di dalamnya terdapat Sumber Daya Manusia atau SDM yang berkualitas, bukan hanya dalam hal intelektual atau intelegensinya saja, tetapi juga emosional dan kecakapan sosial. Upaya-upaya yang dilakukan dalam mencapai kualifikasi Sumber Daya Manusia tersebut salah satunya melalui pendidikan yang diberikan kepada anak dengan runtutan masing-masing jenjang pendidikan yang diharapkan mampu menggiring dan membekali anak dengan keterampilan-keterampilan yang sesuai dengan cita-cita dan profesi yang dimiliki di kemudian hari.

Mengingat begitu pentingnya pendidikan dalam sebuah negara, pemerintah telah mengatur pendidikan secara khusus dalam perundang-undangan. Salah satu Undang-Undang yang mengatur tentang pendidikan di Indonesia adalah UU No. 20 tahun 2003, yang menjelaskan secara lengkap tentang sistem pendidikan nasional di Indonesia termasuk fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut tercantum dalam Bab II Pasal 2 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu poin penting dalam tujuan pendidikan nasional adalah membentuk watak peserta didik sehingga diperlukan strategi yang efektif guna mengembangkan karakter mulia pada peserta didik, salah satunya dengan pendidikan karakter yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Syah (dalam Listyani, 2012:80) menyatakan bahwa salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah

terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Sedangkan keberhasilan proses belajar itu sendiri dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Salah satu mata pelajaran dalam pendidikan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada model KTSP (2006:18) dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, yaitu:

1. mengenal 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, dan
4. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sejarah yang membahas tentang peristiwa-peristiwa masa lalu yang penting dan perlu dipelajari peserta didik untuk mendapatkan pesan-pesan moral yang dapat diimplementasikan pada kehidupan mereka sehari-hari.

Materi sejarah nasional sangat penting diajarkan kepada peserta didik sekolah dasar untuk mengenal para pahlawan yang memperjuangkan negaranya. Sebagaimana pepatah mengatakan, bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai para pahlawannya. Pada kenyataannya, pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya sejarah cenderung dirasa sulit bagi peserta didik. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa peserta didik di SDN Patrang 01 Jember pada Desember 2014, diperoleh hasil bahwa terkadang mereka merasa bosan dan tidak dapat menangkap materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Gurupun terkadang hanya memperkenalkan nama pahlawan tanpa menceritakan peristiwanya secara rinci, sehingga peserta didik cenderung cepat lupa terhadap materi yang telah diajarkan.

Bercermin dari masalah tersebut, peserta didik membutuhkan media untuk memudahkan mereka mengkonkretkan konsep yang abstrak sehingga mereka menjadi mudah untuk membayangkan seperti apa sejarah masa lalu tersebut. Media visual merupakan media yang sesuai untuk mengajarkan materi tersebut, salah satunya dengan gambar-gambar atau karakter-karakter yang mengisahkan cerita sejarah. Sumber belajar yang digunakan juga harus relevan dan mampu mengubah materi yang abstrak menjadi lebih konkret agar mudah dipahami siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2006:15) mengemukakan bahwa salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik.

Guru seharusnya menciptakan proses pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif sehingga peserta didik menggunakan seluruh alat indranya untuk belajar. Arsyad (2006:9) menyatakan bahwa semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Levie & Levie (dalam Arsyad 2006:9) menyimpulkan berdasarkan hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata (visual dan verbal) bahwa visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-fakta dan konsep. Paivio (dalam Arsyad 2006:9) memperkenalkan cara belajar dengan menggunakan dual coding (koding ganda) yaitu pandang dan dengar yang akan memberikan keuntungan bagi peserta didik. Menurut para ahli, pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera

yang lain sekitar 12%. Penggunaan indera peserta didik dalam pembelajaran dapat dioptimalkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Selama ini, telah banyak media yang dikembangkan untuk mempermudah penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik pada materi sejarah, di antaranya media audio-visual atau video dan media gambar-gambar pahlawan. Faktanya, penggunaan media tersebut memiliki hambatan maupun kelemahan. Media video membutuhkan alat-alat elektronik dan aliran listrik dalam penggunaannya, selain itu juga membutuhkan keterampilan khusus yang harus dimiliki guru untuk dapat mengoperasikannya. Media lain seperti gambar pahlawan belum bisa menyampaikan pesan sejarah secara optimal. Berdasarkan hal tersebut, komik merupakan alternatif yang tepat untuk dijadikan media pembelajaran sejarah.

Menurut Sudjana dan Rivai (2005:68), komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik diharap mau membaca tanpa perasaan terpaksa atau harus dibujuk. Satria (dalam Listyani, 2012:83) mengungkapkan bahwa cerita komik lebih mudah dicerna karena bantuan gambar di dalamnya. Banyak negara yang telah memanfaatkan kelebihan dari komik itu sendiri, salah satunya adalah Jepang. Jepang telah memanfaatkan komik sebagai sarana pendukung keberhasilan pendidikan di negaranya. Beberapa buku sekolah di Jepang telah diterbitkan dalam bentuk komik. Kenyataannya, komik merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat efektif dan sangat diminati peserta didik dengan gambar dan gaya bahasanya yang lugas. Bonnef (1998:99) mengungkapkan bahwa komik juga memiliki peranan yang positif untuk mengembangkan kebiasaan membaca, dan komik merupakan salah satu alat komunikasi massa yang memberi pendidikan baik untuk anak-anak maupun orang dewasa, komik juga dapat membawa emosi pembaca saat membaca cerita yang ada di dalamnya.

Komik telah dipergunakan oleh praktisi pembelajaran di Indonesia sebagai media pembelajaran di sekolah maupun sebagai media penyuluhan mengenai topik-topik tertentu. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran sayangnya masih didominasi untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan matematika. Respon

yang ditimbulkan oleh media komik sendiri sangat positif dan mampu membantu peserta didik untuk memahami konsep yang sulit dimengerti (Listyani,2012:83).

Berdasarkan pengamatan akan pentingnya media pembelajaran, hasil wawancara terhadap beberapa siswa di SDN Patrang 1 Jember pada Desember 2014 yang menyatakan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya sejarah cenderung sulit dipahami peserta didik, dan fakta keberhasilan komik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka peneliti memiliki inisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sub pokok bahasan detik-detik proklamasi Republik Indonesia di SDN Patrang 1 Jember tersebut. Media pembelajaran komik ini diharapkan mampu membantu proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang dipelajari, serta mengatasi kebosanan dan kejenuhan peserta didik pada proses pembelajaran.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada siswa kelas V SD?
2. bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada siswa kelas V SD?

## **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, berikut adalah batasan-batasan masalah dalam penelitian ini.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media visual berbentuk komik.

2. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di kelas V Sekolah Dasar. Sekolah yang dipilih sebagai sekolah uji coba adalah SD Negeri Patrang 01 Jember.
3. Sub pokok bahasan yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, yang merupakan salah satu sub pokok bahasan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada siswa kelas V SD.
2. mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada siswa kelas V SD.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini, antara lain:

1. bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat memahami materi pembelajaran IPS dengan lebih mudah.
2. bagi guru, dapat digunakan sebagai sarana mengatasi rasa jenuh siswa dan dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, variatif, dan efektif.
3. bagi peneliti, dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.
4. bagi lembaga terkait, dapat digunakan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga tujuan kurikulum dapat tercapai.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Buku Komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Pokok Bahasan Menenal Jenis-Jenis Pekerjaan di SDN Tamanbaru Banyuwangi”, yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan media komik, pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menyenangkan. Media buku komik mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi tersebut. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut menunjukkan motivasi belajar siswa pada pra siklus sebesar 35,54%, meningkat menjadi 60% pada siklus 1, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 80,07%. Hal ini menandakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 24,46% dengan kriteria meningkat. Sedangkan peningkatan motivasi siswa dari siklus 1 ke siklus 2 mencapai 20,07% dan telah memenuhi kriteria yang sangat tinggi. Hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan, dari pra siklus sebesar 55,54%, sedangkan pada siklus 1 meningkat menjadi 77,97%, dan pada siklus 2 menjadi 88,22%. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut terlihat dengan tercapainya kriteria memuaskan pada pra siklus ke siklus 1 yaitu sebesar 22,43% dan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 10,25%.

Qurniawati (2012) juga mengadakan penelitian mengenai pengembangan media komik yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tematik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Siswa Kelas II SD Negeri Deresan Yogyakarta”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan komik pembelajaran dengan materi kejujuran diambil dari tema budi pekerti yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran serta sebagai penanam nilai kejujuran pada siswa sejak usia dini. Produk media komik yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli materi dengan skor presentase

81,25%, ahli media 81,25%, uji coba lapangan awal (10 siswa) 84%, uji coba lapangan terbatas (15 siswa) 93,34%, dan uji coba lapangan luas (33 siswa) 89,93%.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Novianti (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung”. Hasil persentase dari pengembangan media tersebut adalah kesesuaian RPP sebesar 93,05%, uraian isi materi komik 97,1%, produk media komik 100%, petunjuk penggunaan 100%. Hasil uji coba media tersebut menunjukkan persentase pada aspek daya tarik sebesar 96,5%, materi 96,85%, dan cerita 96,8%. Kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu media komik pembelajaran dapat meningkatkan rendahnya pemahaman siswa dan dapat menjadi alat bantu Matematika pada penyajian soal cerita di SDN Ngembung, Gresik.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Ati (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Bangun Datar”. Hasil penilaian ahli pada validasi media tersebut menunjukkan persentase 80,6%. Berdasarkan hasil persentase tersebut, media komik matematika telah sesuai dan relevan dengan kompetensi dan indikator yang telah ditetapkan dalam silabus, media tersebut juga telah memenuhi prinsip umum pembuatan media pembelajaran yaitu mudah dilihat, menarik, sederhana, bermanfaat, benar dan tepat sasaran, logis, dan runtut, serta telah memuat penanaman nilai karakter melalui pendekatan cerita dan karakter para tokoh di dalamnya. Uji kepraktisan dengan menggunakan angket menunjukkan persentase 91,3% yang menandakan bahwa media komik mencapai kategori sangat praktis.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan di atas, peneliti memiliki inisiatif untuk menghasilkan produk komik pembelajaran sebagai media atau sarana belajar bagi siswa, dan peneliti yakin bahwa media komik yang dikembangkan ini mampu membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada materi yang telah ditentukan.

## 2.2 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran di sekolah dasar tidak dapat terlepas dari Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial sangat penting diajarkan pada siswa Sekolah Dasar dalam rangka membentuk pribadi dan karakter siswa sesuai nilai-nilai yang ada pada masyarakat. Secara umum Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diartikan sebagai integrasi dari cabang-cabang ilmu sosial yang diajarkan pada sekolah dasar dan sekolah menengah. Cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial itu sendiri mencakup sosiologi, sejarah, geografi, hukum, ekonomi, politik, dan budaya (Kurniasih, 2013).

Gambaran yang lebih luas tentang Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diambil dari pendapat para ahli sebagai berikut:

- Wesley (dalam Virda, 2012) mengemukakan bahwa *social studies are the social science simplified for pedagogical purposes in school. The social studies consist of geography history, economic, sociology, civics and various combination of these subjects.* Inti dari pendapat Edgar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pedagogis di sekolah yang merupakan kombinasi dari subjek-subjek sosial.
- Jarolimek (dalam Virda, 2012) mengemukakan bahwa *the social studies as a part of elementary school curriculum draw subject-matter content from the social science, history, sociology, political science, social psychology, philosophy, antropology, and economic. The social studies have been defined as "those portion of the social science selected for instructional purposes"*.

Maksud dari pendapat John Jarolimek adalah Ilmu Pengetahuan Sosial dianggap sebagai bagian dari subjek kurikulum di sekolah dasar yang merupakan konten dari ilmu sosial, sejarah, sosiologi, ilmu politik, psikologi sosial, folosofi, antropologi, dan ekonomi (Virda, 2012).

Ilmu pengetahuan sosial adalah kesatuan atau kombinasi dari subjek-subjek sosial yang dipelajari untuk tujuan instruksional tertentu yang telah ditetapkan. Masing-masing jenjang sekolah memiliki perbedaan pada materi ilmu pengetahuan

sosial yang dipelajari, dimana semakin tinggi jenjang sekolah maka semakin tinggi pula kompleksitas dan variasi cabang yang dipelajari.

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang berawal dari pendapat ahli di Amerika tersebut kemudian berkembang di negara-negara lain tidak terkecuali Indonesia. Konten-konten ilmu pengetahuan sosial yang dipelajari juga disesuaikan dengan keadaan di Indonesia. Misalnya pada konten sejarah, tujuan pembelajaran IPS adalah memberikan pemahaman siswa mengenai sejarah bangsa Indonesia secara mendalam dan pemahaman sejarah bangsa asing pada tingkat lanjut.

Mulyono (1980:8) juga memberi batasan untuk ilmu pengetahuan sosial bahwa IPS sebagai pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo (1996:4) yang mengemukakan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik. Sejumlah mata pelajaran tersebut memiliki ciri-ciri yang sama sehingga dipadukan menjadi satu bidang studi yang sama yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga dapat dilihat bahwa IPS merupakan fusi dari disiplin ilmu-ilmu sosial. Fusi di sini berarti bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu bidang studi yang utuh yang tidak terpisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kesatuan dari sejumlah disiplin ilmu-ilmu sosial yang telah disebutkan di atas, tetapi untuk jenjang sekolah dasar di Indonesia IPS hanya merupakan perpaduan antara mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi (Taneo, 2010:1.11). Perpaduan dari mata pelajaran inilah yang nantinya perlu dikembangkan untuk menciptakan ilmu baru.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar sendiri memiliki tujuan-tujuan tertentu, yaitu setelah mempelajari IPS di sekolah dasar (1) siswa diharapkan mampu menjadi warga masyarakat yang baik, dalam arti mengetahui hak-hak dan kewajibannya, (2)

para siswa dapat hidup bermasyarakat secara seimbang dalam arti memperhatikan kepentingan pribadi dan masyarakat (Taneo, 2010:1.10).

### **2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran**

Pencapaian tujuan pendidikan dalam sekolah sangat bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh peserta didik. Oleh karena itu, suatu proses belajar mengajar harus dilaksanakan seefektif mungkin guna menciptakan perubahan-perubahan pada diri siswa atau peserta didik sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto, 1995:2). Perubahan tingkah laku akibat proses belajar memiliki ciri-ciri, yaitu perubahan terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, bersifat positif dan aktif, bersifat permanen, memiliki tujuan dan terarah, dan mencakup seluruh aspek tingkah laku (Slameto, 1995:4).

Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat komponen-komponen pembelajaran yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan belajar yaitu siswa, guru, materi belajar, tempat pelaksanaan pembelajaran, dan media atau lingkungan.

Kelancaran dan keefektivan proses belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang meliputi: 1) karakteristik siswa; 2) karakteristik guru; 3) interaksi dan metode; 4) karakteristik kelompok; 5) fasilitas fisik; 6) mata pelajaran; 7) lingkungan alam sekitar (Supriyadi, 2013:67).

#### **a. Karakteristik Siswa**

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari keberadaan siswa di dalamnya. Siswa merupakan subjek belajar yang memiliki perbedaan karakteristik antara satu dan lainnya, akan tetapi mereka memiliki tujuan yang sama dalam belajar. Siswa juga menjadi faktor penentu dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat memengaruhi atau menentukan segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai

tujuan belajarnya. Hal itu dikarenakan siswa berkedudukan sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Itulah sebabnya siswa menjadi salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar (Sardiman, 2005:111).

Karakteristik siswa dalam proses belajar mengajar sangat perlu diperhitungkan karena dapat mempengaruhi jalannya proses dan hasil pembelajaran siswa. Periode anak usia sekolah dasar yaitu usia 6 sampai 12 tahun (Paget dalam Kurnia, 2008;1.20). Pada periode tersebut anak masih berada pada tingkatan psikologis yang disebut usia berkelompok, usia penyesuaian diri, usia kreatif dan usia bermain. Melihat karakteristik psikologis anak usia sekolah dasar tersebut, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang mampu membimbing tindakan kreatif anak dan memungkinkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap kondisi lingkungan belajar, guru juga sebaiknya mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan mengingat anak masih dalam usia bermain dan masih pada tingkat berpikir operasional konkret. Anak usia sekolah dasar membutuhkan sarana pembelajaran yang mampu mengkonkretkan hal-hal abstrak yang mereka pelajari sehingga pemahamannya lebih baik.

#### b. Karakteristik Guru

Guru berperan sebagai mediator dalam proses belajar mengajar yang berarti bahwa guru menjadi penghubung antara pengetahuan dan keterampilan dengan siswa yang membutuhkannya. Peran guru tersebut sangat berpengaruh pada hasil proses belajar mengajar. Supriyadi (2013:69) mengemukakan bahwa karakteristik guru yang erat kaitannya dengan proses belajar mengajar mencakup karakteristik intelektual, kecakapan ranah karsa guru, karakteristik ranah karsa guru, usia, dan jenis kelamin (walaupun tidak mutlak), dan kondisi sosial ekonomi.

#### c. Interaksi dan Metode

Melalui komunikasi dua arah dan multi arah, yaitu interaksi antar guru dengan siswa dan interaksi antar siswa dalam proses belajar mengajar akan

menimbulkan perubahan perilaku pada siswa yang menyangkut ketiga ranah belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena itu, pelaksanaan komunikasi tersebut haruslah menggunakan metode yang sesuai dengan pembelajaran yang dilaksanakan.

Penggunaan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan pelajaran apa yang sedang berlangsung, siapakah subjek belajar (siswa), bagaimanakah keadaan siswa, serta kapan dan dimanakah pembelajaran tersebut berlangsung. Jika metode yang digunakan dalam pembelajaran sudah tepat dan sesuai, maka peluang pemerolehan hasil pembelajaran para siswa yang sesuai dengan harapanpun akan lebih besar.

d. Karakteristik Kelompok

Kelompok dalam pembahasan ini adalah kesatuan yang terdiri atas para siswa dalam sebuah kelas masing-masing dari siswa tersebut memiliki karakteristik-karakteristik tertentu yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran siswa tersebut.

Menurut Supriyadi (2013:70), karakteristik kesatuan siswa yang dapat mempengaruhi jalannya proses belajar mengajar adalah: 1) jumlah anggota kelompok; 2) struktur kelompok (jenis kelamin dan usia siswa anggota kelompok); 3) sikap kelompok; 4) kekompakan anggota kelompok; dan 5) kepemimpinan kelompok.

Guru harus dapat memahami karakteristik kelompok dalam sebuah kelas, agar proses belajar mengajar yang dilaksanakan dapat berjalan dengan efektif dan tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai.

e. Fasilitas Fisik

Fasilitas fisik yang mempengaruhi jalannya proses belajar mengajar terbagi menjadi dua, yaitu fasilitas fisik yang ada di sekolah dan fasilitas fisik yang ada di rumah.

1. Fasilitas fisik yang ada di sekolah, meliputi: kondisi ruang belajar/kelas; bangku; ventilasi; papan tulis; perpustakaan; laboratorium; alat praktek; alat peraga; media pembelajaran; dan perangkat fisik lainnya.
2. Fasilitas fisik yang ada di rumah, meliputi: ruang dan meja belajar; lampu; rak buku beserta isinya; alat-alat tulis; ventilasi; dan perangkat fisik lainnya.

f. Mata Pelajaran

Supriyadi (2013:71) mengemukakan bahwa tingkat kesukaran, keluasan, dan kedalaman makna yang terkandung dalam bahan pelajaran akan turut mempengaruhi sikap dan minat belajar siswa selama mengikuti proses belajar mengajar. Hubungan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lain juga mempengaruhi lancar tidaknya pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Berkaitan dengan hal tersebut, guru perlu menyusun satuan pelajaran yang bersistematika logis, sesuai dengan ranah cipta siswa tanpa mengabaikan perbedaan individual yang ada pada siswa. Selain itu, penyusunan jadwal juga perlu dilakukan sedemikian rupa dengan memperhatikan bobot dan jenis mata pelajaran tertentu yang dikaitkan dengan stamina siswa dan keadaan daerah, misalnya keadaan cuaca dan temperatur udara.

g. Lingkungan Alam

Faktor lingkungan yang turut mendorong kelancaran proses belajar mengajar menurut Supriyadi (2013:72), meliputi:

1. lingkungan sekitar sekolah, seperti: keadaan gedung sekolah, kondisi masyarakat sekitar, situasi kultural di sekitar sekolah, dan lain-lain.
2. lingkungan sekitar rumah siswa, seperti: tetangga, fasilitas/sarana umum, strata sosial masyarakat, dan lain-lain.

## 2.4 Respon dan Minat Siswa terhadap Pembelajaran

Respon siswa terhadap pembelajaran sangat dipengaruhi oleh stimulus yang diberikan oleh guru. Respon positif yang timbul pada diri siswa akan memicu terciptanya minat pada diri siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Sebaliknya, jika siswa memberikan respon negatif, pembelajaran akan kurang berjalan lancar karena minat yang dimiliki siswa pada pembelajaran tersebut rendah.

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Slameto, 1995:57). Minat selalu diikuti oleh rasa senang dan kepuasan. Hilgrad (dalam Slameto, 1995:57) juga merumuskan minat sebagai berikut: “Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some *activity or content*”. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu akan memberikan perhatian lebih terhadap sesuatu tersebut dan menikmatinya.

Slameto (1995:180) juga mengungkapkan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat terhadap sesuatu yang dipelajari akan mempengaruhi belajar dan penerimaan minat-minat baru. Jadi minat siswa terhadap sesuatu juga dikatakan merupakan hasil dari belajar dan dapat menyokong belajar selanjutnya.

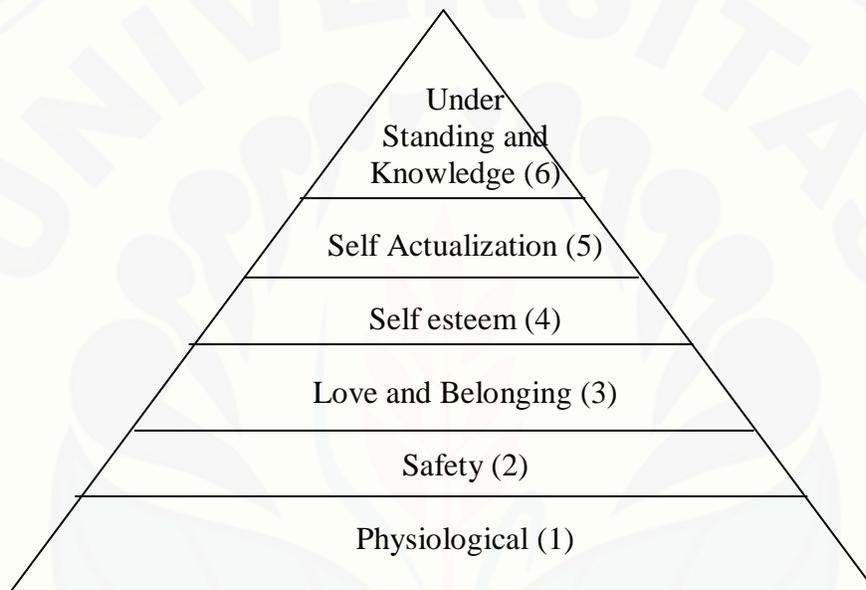
### **2.5 Motivasi dan Hasil Belajar Siswa**

Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman, 2005:73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Motivasi dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menciptakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Jika ia tidak suka, maka ia akan berusaha untuk meniadakan perasaan tidak suka tersebut. Jadi, motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, akan tetapi motivasi tumbuh dalam diri seseorang atau biasa disebut dengan motivasi intrinsik (Sardiman, 2005:75). Pada kegiatan belajar, motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Motivasi menjamin

kelangsungan dari belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai dengan mudah.

Salah satu teori motivasi yang berkembang adalah teori dari Maslow (1943, 1970). Maslow (dalam Slameto,1995:171) mengungkapkan kepercayaannya bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Kebutuhan-kebutuhan yang memotivasi tingkah laku seseorang dilukiskan oleh Maslow seperti piramida berikut.



Gambar 2.1 Piramida Hierarki Kebutuhan Maslow (Sumber: Slameto, 1995).

Kebutuhan-kebutuhan yang memotivasi tingkah laku seseorang tersebut dibagi menjadi 6 kategori yaitu kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa cinta, penghargaan, aktualisasi diri, serta pemahaman dan pengetahuan.

Pada proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan minat dan mempertahankan perhatian siswa agar siswa mau mempelajari materi-materi yang diharapkan untuk dipelajarinya. Sehubungan dengan upaya pemeliharaan dan peningkatan motivasi, DeCecco dan Grawford (dalam Slameto,1995:175) mengajukan 4 fungsi pengajar dalam melaksanakan upaya

tersebut, yaitu menggairahkan siswa, memberikan harapan realistis, memberikan intensif, dan mengarahkan.

Motivasi belajar yang tinggi akan mempengaruhi hasil belajar siswa karena perhatian siswa pada pembelajaran membuat siswa memahami secara lebih mendalam tentang materi. Motivasi belajar yang dihasilkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik adalah motivasi ekstrinsik/motivasi dari luar. Melalui motivasi ekstrinsik ini, diharapkan muncul motivasi belajar yang tinggi pula dalam diri siswa sehingga diperoleh hasil belajar maksimal. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa setelah melaksanakan proses belajar, baik itu pada ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar dapat dilihat melalui tes atau dengan pengamatan pada saat dan setelah siswa belajar.

## **2.6 Media Pembelajaran dalam IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang lebih cenderung membahas tentang aspek sosial yang bersifat abstrak. Berbeda dengan hakikat perkembangan anak usia sekolah dasar yang masih dalam taraf berpikir operasional konkret. Oleh karena itu, penggunaan media sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman anak karena media merupakan sarana pengantar pesan yang dapat merubah hal yang abstrak menjadi konkret.

### **2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (dalam Sanjaya, 2010:204) diungkapkan bahwa media is a channel of communication. *Derived from the Latin word for “between”, the term refers “to anything that carries information between a source and receiver.*

National Education Asociation (NEA) dalam Susilana (2007:6) memberi batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi yang berbentuk cetak maupun audio visual termasuk teknologi perangkat kerasnya. Selain itu, Asociation of Education Comunication Technology (AECT) juga memberikan batasan bahwa

media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

Pendapat lain tentang media pembelajaran juga diungkapkan oleh Lesle J. Briggs (dalam Sanjaya, 2010:204) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.

Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2010:204) menjelaskan bahwa media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai keseluruhan alat yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Secara umum, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi juga seluruh hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Media meliputi orang, bahan, peralatan, bahkan kegiatan yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh informasi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

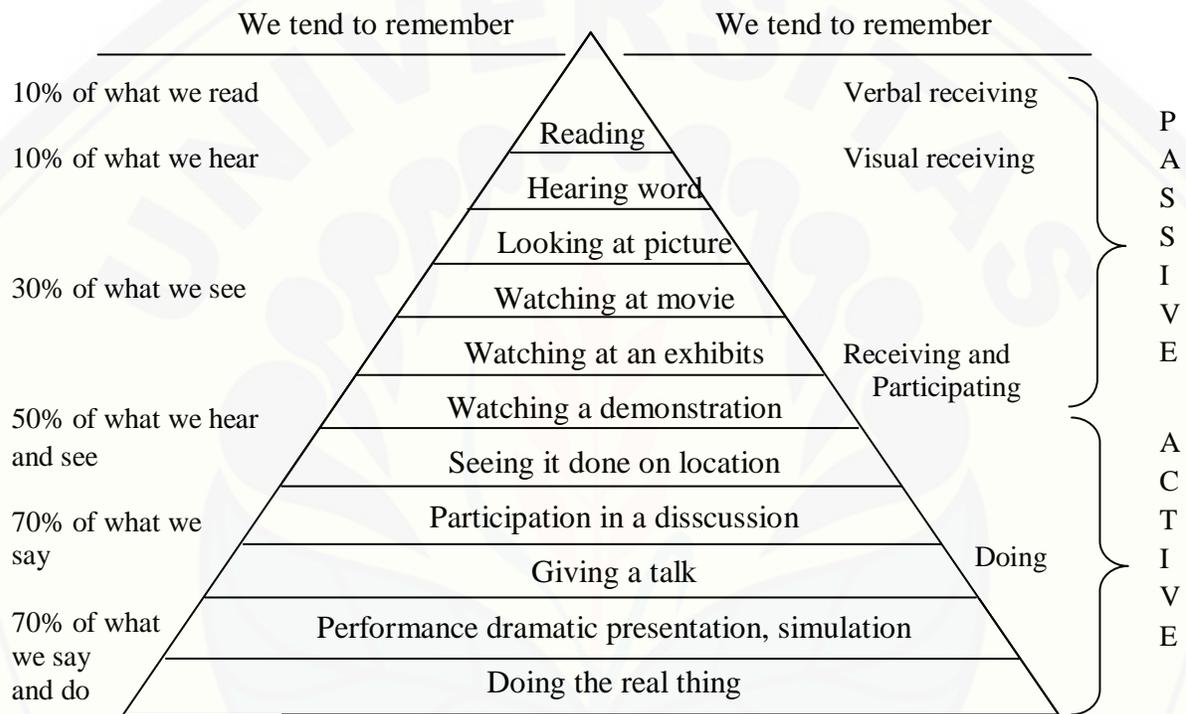
### **2.6.2 Peranan Media Pembelajaran**

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman tersebut dapat berupa pengalaman langsung dan tidak langsung. Pada pengalaman langsung, siswa belajar dengan melakukan sendiri aktivitas pada situasi yang sebenarnya. Misalnya, pada saat pembelajaran komputer, siswa dihadapkan pada komputer secara langsung, pada saat pembelajaran tentang tempat-tempat bersejarah, guru dapat mengajak siswa ke candi, museum, atau tempat bersejarah lainnya. Pengalaman secara langsung seperti itu memiliki manfaat yang besar terhadap pembelajaran, karena siswa melakukan sendiri dan melakukan kontak langsung terhadap sumber belajar.

Akan tetapi, pada kenyataannya tidak semua bahan pembelajaran dapat disajikan secara langsung. Misalnya untuk mempelajari benda-benda angkasa, kehidupan dalam laut, dan kehidupan/sejarah masa lampau, tidak memungkinkan jika guru membawa siswa ke tempat atau waktu tersebut, sehingga diperlukan alat yang dapat membantu menyampaikan informasi supaya siswa mudah memahami

pembelajaran. Alat yang dapat membantu proses belajar inilah yang dimaksud dengan media pembelajaran (Sanjaya, 2010:198).

Dale (dalam Sanjaya, 2010:198) melukiskan pengalaman belajar siswa melalui sebuah kerucut yang dinamakan kerucut pengalaman (cone experience) seperti gambar berikut.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman dari Dale (Sumber: Sanjaya, 2010)

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Dale menggambarkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses melihat, mengamati, dan mendengarkan dari media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Menurut Edgar, semakin konkret pemerolehan pengalaman oleh siswa maka semakin banyak pengalaman siswa. Sebaliknya, semakin abstrak pemerolehan pengalaman oleh siswa maka pengalamannya semakin sedikit.

Pembelajaran dengan menggunakan media komik termasuk dalam pengalaman “*watching at an exhibition*” atau belajar dengan melihat suatu pameran, pertunjukan, atau media lain yang memberikan unsur hiburan. Media komik selain memberikan edukasi juga memberikan hiburan agar proses belajar lebih menyenangkan dan efektif. Pembelajaran dengan menggunakan media komik berada pada tingkat “*watching at an exhibition*” menunjukkan bahwa pengalaman belajar siswa yaitu 30% dari apa yang mereka lihat. Pada proses pembelajaran selanjutnya dilakukan diskusi mengenai materi proklamasi kemerdekaan dimana siswa ikut berpartisipasi dalam memberikan jawaban dan kesimpulan, sehingga tingkat pengalaman belajar siswa naik menjadi 70% yang diperoleh dari apa yang mereka katakan, yaitu dalam proses diskusi.

### 2.6.3 Fungsi Media Pembelajaran

Pada hakikatnya, proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa, di mana guru menjadi pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang disampaikan oleh guru dapat berupa simbol-simbol komunikasi verbal (kata-kata atau tulisan) maupun nonverbal, proses ini dinamakan encoding. Sedangkan penafsiran simbol-simbol komunikasi yang dilakukan oleh siswa dinamakan proses decoding. Berdasarkan penjabaran dari Sanjaya (2010:205), pembelajaran sebagai suatu proses dapat dilihat seperti gambar berikut.

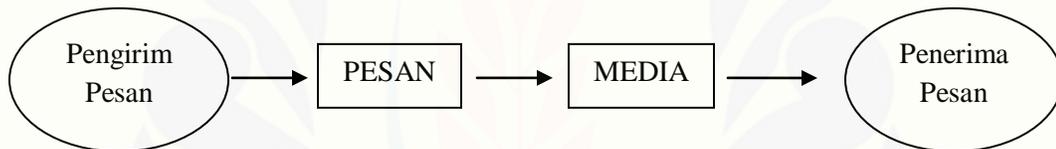


Gambar 2.3 Proses Komunikasi (Sumber: Sanjaya, 2010)

Kenyataan dalam proses pembelajaran, tidak jarang penyampaian pesan terlaksana dengan lancar, sering terjadi hambatan yang artinya tidak selamanya pesan yang disampaikan dapat dengan mudah diterima oleh penerima pesan atau siswa.

Tidak jarang pesan yang diterima dan dipahami oleh siswa tidak sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan. Menurut Sanjaya (2010:206), terdapat beberapa faktor penyebab terjadinya hambatan dan kesalahan komunikasi. Pertama, lemahnya kemampuan pengiriman pesan dalam mengkomunikasikan informasi, sehingga pesan yang disampaikan tidak diterima dengan jelas atau mungkin salah menyampaikan. Kedua, faktor lemahnya kemampuan penerima pesan dalam menerima pesan yang disampaikan, sehingga terdapat kesalahan dalam menginterpretasikan pesan yang diterima.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan suatu saluran dalam suatu proses komunikasi yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Inilah hakikat dari media pembelajaran, yang dapat dilihat pada bagan komunikasi dengan media berikut.



Gambar 2.4 Proses Komunikasi dengan Media (Sumber: Sanjaya, 2010)

Berdasarkan bagan di atas, jelas bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengkomunikasikan pesan kepada siswa, agar proses komunikasi berjalan dengan lancar dan sempurna sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan saat penyampaian materi oleh guru atau penafsiran materi oleh siswa.

#### 2.6.4 Jenis Media Pembelajaran

Rudy Brets (dalam Sanjaya, 2010:212) mengklasifikasikan media menjadi 7 (tujuh) jenis, yaitu:

- a. media audiovisual gerak, seperti: film suara, pita video, film tv.

- b. media audiovisual diam, seperti: film rangkaian suara.
- c. audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- d. media visual gerak, seperti: film bisu.
- e. media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, micro-phone, slide bisu.
- f. media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- g. media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Susilana dan Riyana (2009:14) juga membagi media menjadi 7 (tujuh) kelompok, sebagai berikut.

1. Kelompok kesatu: media grafis, bahan cetak, dan gambar diam.  
Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol-simbol. Media bahan ajar cetak merupakan media visual yang cara pembuatannya melalui proses percetakan/printing atau offset. Sedangkan gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.
2. Kelompok kedua: media proyeksi diam.  
Media proyeksi diam adalah media proyeksi yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Contohnya, OHP/OHT, Opaque Projector, Slide, dan film strip.
3. Kelompok ketiga: media audio.  
Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran yang dituangkan dalam bentuk lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect.
4. Kelompok keempat: media audio visual diam.  
Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.
5. Kelompok kelima: film (motion picture).

Film adalah serangkaian gambar diam (still picture) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.

6. Kelompok keenam: televisi.

Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi diantaranya televisi terbuka (open broadcast television), televisi siaran terbatas (Cable Circuit television/CCTV), dan video-cassette recorder (VCR).

7. Kelompok ketujuh: multi media.

Multi media merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

### **2.6.5 Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik**

Komik adalah salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media grafis atau media visual diam. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Mei, 2012:85), komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang memberikan hiburan kepada pembacanya. Melalui penggunaan komik sebagai media pembelajaran, diharapkan muncul motivasi dan minat dalam diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Komik merupakan media gambar yang unik dan menarik untuk mengkomunikasikan sebuah cerita. Bonnef (dalam Suryadi, 2013:4) mengungkapkan bahwa komik memiliki dua fungsi yaitu pertama sebagai hiburan, dan yang kedua komik dapat dimanfaatkan baik secara langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif karena kedudukan komik yang semakin berkembang ke arah yang lebih baik sebab masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang dapat dibawanya. Tujuan edukatif dari penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah sebagai alat untuk memudahkan siswa memahami konsep atau materi yang dipelajari. Komik juga dapat menjadi media yang dapat mengkonkretkan konsep yang

abstrak, sehingga indikator-indikator dalam pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah.

#### **2.6.6 Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPS**

Tidak sedikit siswa yang mengeluhkan mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini dikarenakan konsepnya yang abstrak dan sulit untuk dibayangkan. Salah satu materi dalam IPS adalah sejarah, dimana siswa diminta untuk memahami kejadian-kejadian penting di masa lampau tanpa siswa dapat melakukan pengalaman secara langsung di waktu itu. Oleh sebab itu, penggunaan media sangat diperlukan. Media dapat digunakan sebagai alat untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Pembelajaran IPS mengenai sejarah menghadirkan tokoh-tokoh yang perlu dikenal dan diteladani perjalanan hidupnya, sehingga dibutuhkan suatu alat untuk membantu anak mengetahui tokoh-tokoh tersebut secara mudah dan memahami perjalanan hidup tokoh-tokoh tersebut secara nyata. Komik yang merupakan media yang sangat efektif untuk mengkomunikasikan suatu cerita tentang tokoh-tokoh tertentu dapat menjadi media yang cocok dalam pembelajaran sejarah tersebut. Selain memudahkan siswa mengikuti alur cerita, komik juga mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar karena tampilannya yang menarik dan isinya yang ringan.

### **2.7 Jenis-Jenis Komik**

Bonnet (1998:104) dalam bukunya yang berjudul *Komik Indonesia* menyebutkan beberapa jenis komik, antara lain komik wayang, komik silat, komik remaja, komik humor, dongeng dan legenda anak, fiksi ilmiah dan cerita fantastik, dan lain-lain (kobi, detektif).

#### **a) Komik Wayang**

Komik wayang merupakan jenis komik asli Indonesia. Lakon pokok yang mengilhami komik wayang adalah hasil tradisi lama yang lahir dari sumber Hindu. Kemudian tradisi tersebut diolah kembali secara besar-besaran dan

diperkaya dengan unsur lokal, yang beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan Jawakuno, seperti Bharata Yudha, Arjuna Wiwaha, dan Ramayana.

b) **Komik Silat**

Cerita silat dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yaitu cerita dari Tionghoa dan cerita silat sejarah Indonesia. Kelompok pertama kebanyakan diisi oleh terjemahan buku yang diterbitkan di Tionghoa dan Taiwan. Sedangkan kelompok kedua merupakan kreasi asli Indonesia.

c) **Komik Remaja**

Komik remaja juga serig disebut roman. Roman dalam bahasa Indonesia berarti kisah cinta. Kata remaja digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditujukan bagi kaum muda. Di dalamnya terdapat kisah-kisah yang romantis dengan tokoh-tokoh yang diciptakan sedemikian rupa sehingga dapat menghadirkan kesan psikologis yang mampu membawa emosi pembaca.

d) **Komik Humor**

Humor merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian orang pada masalah sosial dan terkadang merupakan pelarian dari kenyataan atau suatu pelesetan. Sehingga komik humor adalah komik yang bertujuan untuk menghibur pembaca dengan kisah-kisah lucu dan menarik yang ada di dalamnya.

e) **Dongeng dan Legenda Anak**

Komik ini berisi tentang legenda dan dongeng yang diperuntukkan bagi anak-anak. Biasanya di dalam komik ini tersimpan pesan-pesan moral yang dapat diambil. Tampilan komik ini juga menyesuaikan dengan selera anak yaitu berisi karakter-karakter lucu dan terkadang penuh warna.

f) **Fiksi Ilmiah dan Cerita Fantastik**

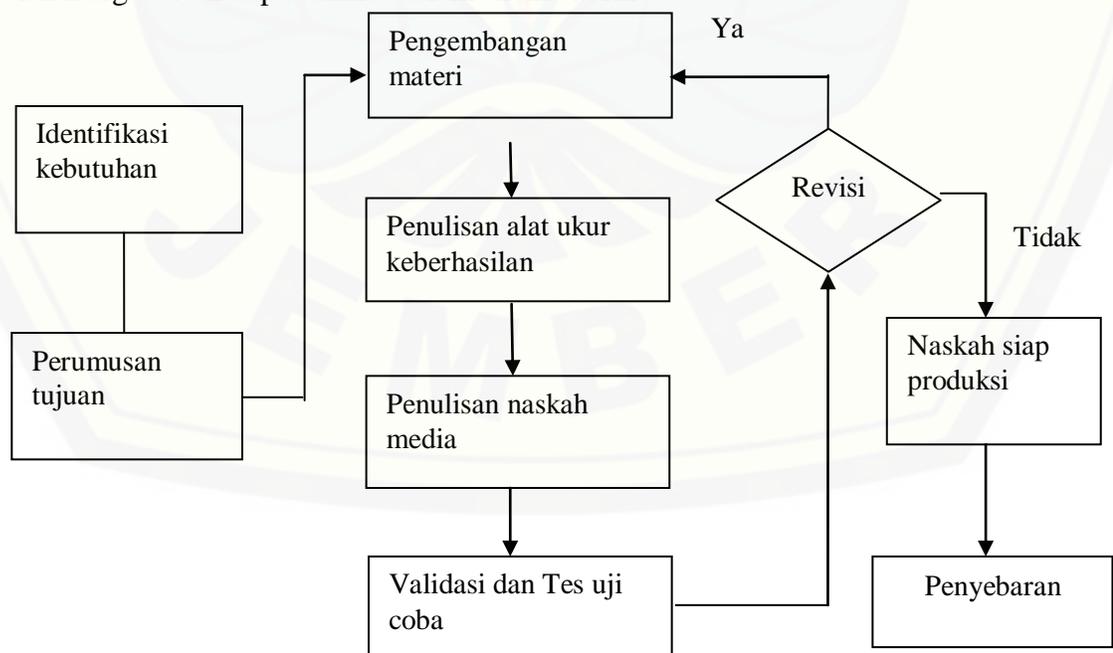
Komik fiksi ilmiah dan cerita fantastik berisi tentang cerita-cerita yang dibuat penulis atau komikus berdasarkan ilmu yang ada dalam dunia nyata. Pada komik ini terkandung ilmu-ilmu sesuai dengan tema yang diangkat, misalnya bidang kesehatan, hukum, pendidikan, dan lain-lain. Komik yang akan dikembangkan peneliti termasuk ke dalam komik jenis ini.

## 2.8 Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan Research and Development yang dikembangkan oleh Borg & Gall (dalam Gooch, 2012:86). Model pengembangan ini dikenal dengan model R&D. Terdapat 7 (tujuh) tahap dalam model pengembangan R&D seperti yang dikemukakan oleh Gooch (2012:85), yaitu:

1. research analysis, needs assessment and proof of concept (tahap analisis kebutuhan),
2. product planning and design (tahap perencanaan dan desain produk),
3. preliminary product development (tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk awal),
4. preliminary field testing (tahap validasi awal),
5. product revision (tahap revisi produk),
6. main field testing (tahap uji coba),
7. the final product revision and dissemination (tahap revisi akhir dan penyebaran).

Langkah-langkah umum penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall dapat dilihat dalam skema berikut:



Gambar 2.5 Prosedur Pengembangan Media (Sumber: Susilana, 2007)

Berdasarkan skema di atas, prosedur penelitian dan pengembangan yang biasa disebut dengan R & D (Research and Development) berawal dari mengidentifikasi kebutuhan, yang meliputi identifikasi kebutuhan siswa, analisis konsep, dan analisis tujuan. Langkah selanjutnya adalah pengembangan materi dan pembuatan alat ukur keberhasilan, guna mengetahui apakah pengembangan materi yang telah dibuat dapat benar-benar efektif untuk menyelesaikan masalah, baru kemudian sebuah naskah dibuat untuk kemudian diujicobakan. Tes uji coba dilaksanakan dengan melibatkan objek penelitian yaitu siswa sekolah dasar dalam data sekolah. Naskah media tersebut juga perlu dinilai oleh validator guna mengetahui apakah naskah tersebut valid. Jika naskah tersebut pada kenyataannya perlu direvisi, maka langkah penelitian kembali pada tahap pengembangan materi. Jika tidak perlu diadakan revisi, maka naskah siap untuk diproduksi.

## **2.9 Kriteria Instrumen Penilaian**

Suatu instrumen penilaian yang baik dapat diketahui dengan mengukur validitasnya. Berkaitan dengan penilaian kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, Nieven (dalam Hobri, 2010: 27) menyatakan bahwa suatu material dikatakan berkualitas jika memenuhi aspek-aspek: validitas (validity), kepraktisan (practicality), dan keefektifan (effectiveness). Aspek validitas dapat dikaitkan dengan 2 hal, yaitu: (1) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada teoritik yang kuat, dan (2) apakah didapat konsistensi secara internal. Aspek kepraktisan juga dikaitkan dengan 2 hal, yaitu: (1) apakah para ahli dan praktisi menyatakan media yang dikembangkan dapat diterapkan, dan (2) secara nyata di lapangan, apakah model yang dikembangkan dapat diterapkan dengan kriteria yang baik. Sedangkan kriteria keefektifan, suatu media dikatakan efektif dikaitkan dengan 4 hal, yaitu: (1) hasil belajar siswa menunjukkan kategori tinggi, dan (2) aktivitas siswa dan guru

menunjukkan kategori baik, (3) kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan baik, dan (4) respon siswa dan guru positif.

O'Meara (dalam Satriawan, 2012: 12) mengemukakan tentang komponen-komponen indikator validasi perangkat terdiri dari indikator format, indikator bahasa, indikator ilustrasi, dan indikator isi.

1. Indikator format meliputi komponen-komponen:
  - (a) Kejelasan pembagian materi,
  - (b) Sistem penomoran jelas dan menarik,
  - (c) Keseimbangan antara teks dan ilustrasi,
  - (d) Pengaturan ruang,
  - (e) Kesesuaian jenis dan ukuran huruf.
2. Indikator bahasa meliputi komponen-komponen:
  - (a) Kebenaran tata bahasa,
  - (b) Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan siswa,
  - (c) Arahan untuk membaca sumber lain,
  - (d) Kejelasan definisi setiap terminologi,
  - (e) Kesederhanaan struktur kalimat,
  - (f) Kejelasan petunjuk dan arahan.
3. Indikator ilustrasi meliputi komponen-komponen:
  - (a) Dukungan ilustrasi untuk memperjelas konsep,
  - (b) Keterkaitan secara langsung dengan konsep yang dibahas,
  - (c) Kejelasan,
  - (d) Kemudahan untuk dipahami,
  - (e) Penggunaan konteks lokal.
4. Indikator isi perangkat pembelajaran meliputi komponen-komponen:
  - (a) Kebenaran isi,
  - (b) Bagian-bagiannya tersusun secara logis,
  - (c) Merupakan materi esensial,
  - (d) Kesesuaian dengan silabus,
  - (e) Kesesuaian dengan mata pelajaran,
  - (f) Hubungan dengan materi sebelumnya,
  - (g) Kesesuaian dengan pola pikir siswa,
  - (h) Memuat latihan yang berhubungan dengan konsep yang ditemukan.

Indikator validasi media berbentuk komik yang akan dikembangkan mencakup:

1. Validasi isi
  - a. Kesesuaian materi media berbentuk komik dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator
  - b. Kebenaran substansi materi

- c. Bagian-bagiannya tersusun secara logis
  - d. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial didefinisikan dengan benar dan mudah dipahami
  - e. Hubungan nyata antara topik sebelumnya dengan topik yang diperkenalkan sehingga struktur sistem Ilmu Pengetahuan Sosial jelas
  - f. Materi tersusun secara berurutan
  - g. Memuat kegiatan dan latihan soal yang kontekstual dan bervariasi yang berhubungan dengan konsep yang ditemukan
  - h. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa
2. Validasi Bahasa
    - a. Kebenaran tata bahasa
    - b. Kesederhanaan struktur kalimat
    - c. Penggunaan kalimat yang tidak mengandung makna ganda
    - d. Menggunakan bahasa yang komunikatif
    - e. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti
    - f. Menggunakan bahasa yang efektif dan efisien
    - g. Kejelasan informasi
  3. Validasi Format
    - a. Kejelasan pembagian materi
    - b. Kejelasan sistem penomoran
    - c. Kesesuaian pengaturan lay out dan tata letak
    - d. Keseimbangan antara teks dan gambar (ilustrasi)
    - e. Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf
    - f. Memiliki daya tarik
  4. Validasi Ilustrasi Komik
    - a. Bahasa yang mudah dipahami
    - b. Bersifat humor
    - c. Teks menarik dan rapi, disesuaikan dengan “balon-balon dialog”
    - d. Halaman judul membuat judul dengan huruf besar dan nama pengarang
    - e. Penuangan setting gambar bervariasi
    - f. Tokoh dan tipe manusia konsisten
    - g. Kelengkapan background dan foreground

### 2.10 Teori Belajar

Sehubungan dengan pengukuran keefektifan media pembelajaran komik yang dikembangkan, maka diperlukan adanya tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Pada proses penyusunan soal-sial tes diperlukan pertimbangan untuk menyusun soal yang sesuai dengan kemampuan berpikir siswa namun juga mampu mengembangkan konsep berpikir siswa. Bloom (dalam Audies,

2013) menganalkan kerangka konsep kemampuan berpikir yang dikenal dengan Taksonomi Bloom. Taksonomi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani, yaitu *tassein* yang berarti mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki yang mengidentifikasi skill mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tinggi. Pada ranah kognitif terdapat 6 level kemampuan berpikir, yaitu (1) remembering (mengingat), (2) understanding (memahami), (3) applying (menerapkan), (4) analyzing (menganalisa dan mengurai), (5) evaluating (menilai), dan (6) creating (mencipta).

Berikut adalah penjelasan masing-masing tingkatan dalam taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson (2001).

Tabel 2.1 Penjelasan Kategori Taksonomi Bloom (Sumber: Audies, 2013)

No.	Kategori	Penjelasan	Kata Kunci
1	Mengingat	Kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersipan dalam ingatan.	Mendefinisikan, menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan, menyebutkan.
2	Memahami	Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram.	Menerangkan, menjelaskan, menterjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, menginterpretasikan,
3	Menerapkan	Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu.	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjukkan, membuktikan, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan, memprogramkan, mempraktekkan, memulai.

No.	Kategori	Penjelasan	Kata Kunci
4	Menganalisis	Kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh.	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan, mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengesanan, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkerangkakan.
5	Mengevaluasi	Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria, atau patokan tertentu.	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik..
6	Mencipta	Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal.	Merakit, merancang, menemukan, mencipta, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan.

### 2.11 Ulasan Materi

Materi tentang detik-detik proklamasi yang dijadikan acuan untuk pembuatan komik diambil dari buku BSE SD yang menggunakan kurikulum KTSP, yaitu buku yang ditulis oleh Endang Susilaningih dan Linda S Limbong yang berjudul Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini dikarenakan materi pada buku yang menggunakan kurikulum KTSP lebih lengkap dan jelas. Adapun uraian materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah sebagai berikut:

Menjelang proklamasi kemerdekaan, Indonesia berada dalam kekuasaan Jepang. Saat itu Jepang mengalami kekalahan dalam perang melawan Sekutu. Pasukan Sekutu terdiri dari Amerika, Inggris, Belanda, dan Perancis. Kesempatan itu digunakan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan. Ada beberapa peristiwa sejarah menjelang Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 yang patut kita ketahui.

#### 1. Pertemuan di Dalat

Pada tanggal 12 Agustus 1945 tiga tokoh pergerakan nasional, yaitu Dr. Radjiman Wedyodiningrat, Ir. Soekarno, dan Drs. Mohammad Hatta memenuhi undangan Jenderal Terauchi di Dalat (Vietnam Selatan). Jenderal Terauchi adalah Panglima tentara Jepang di Asia Tenggara. Dalam pertemuan itu, Jenderal Terauchi mengatakan pemerintah Jepang telah memutuskan untuk memberikan kemerdekaan kepada Indonesia. Keputusan itu diambil setelah Amerika Serikat menjatuhkan bom atom di Jepang. Bom atom pertama dijatuhkan di kota Hiroshima pada tanggal 6 Agustus 1945. Bom kedua dijatuhkan di kota Nagasaki pada tanggal 9 Agustus 1945. Akibatnya, Jepang menyatakan menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945.

#### 2. Menanggapi Berita Kekalahan Jepang

Berita tentang kekalahan itu sangat dirahasiakan oleh Jepang. Semua radio disegel oleh pemerintah Jepang. Namun demikian, ada juga tokoh-tokoh pergerakan yang dengan sembunyi-sembunyi mendengar berita tentang kekalahan Jepang tersebut. Di antaranya adalah Sutan Syahrir.

Pada tanggal 14 Agustus 1945 sore, Sutan Syahrir sudah menungguk kedatangan Mohammad Hatta dari Dalat. Syahrir mendesak agar proklamasi jangan dilakukan oleh PPKI. Menurut Syahrir, Negara Indonesia yang lahir dengan cara demikian akan dicap oleh Sekutu sebagai negara buatan Jepang. Syahrir mengusulkan agar proklamasi kemerdekaan dilakukan oleh Bung Karno saja sebagai pemimpin rakyat, atas nama rakyat lewat siaran radio.

Hatta setuju kemerdekaan Indonesia diselenggarakan secepatnya. Namun, beliau tidak yakin proklamasi dapat dilakukan oleh Bung Karno saja sebagai pemimpin rakyat dan atas nama rakyat. Menurut Hatta, kalau Bung Karno bertindak seperti itu, berarti merampas hak PPKI. Hatta tidak yakin Bung Karno mau bertindak seperti usul Syahrir. Setelah terjadi perdebatan, akhirnya Hatta dan Syahrir pergi ke rumah Bung Karno. Syahrir menyatakan maksudnya. Bung Karno menjawab bahwa beliau tidak berhak bertindak sendiri. Memproklamasikan kemerdekaan adalah hak dan tugas PPKI.

Pada tanggal 15 Agustus 1945 sore, parapemuda kembali menemui Bung Hatta dan mendesak agar beliau jangan menyetujui proklamasi di hadapan PPKI, karena menurut mereka hal itu berbau Jepang. Malamnya, sekitar pukul 20.00, golongan muda revolusioner mengadakan rapat di salah satu ruangan Lembaga Bakteriologi di Pegangsaan Timur. Rapat ini antara lain dihadiri oleh Chairul Saleh, Wikana, Margono, Armansyah, dan Kusnandar. Dalam rapat itu golongan muda menegaskan pendirian mereka. Mereka berpendirian bahwa kemerdekaan Indonesia adalah hak dan urusan rakyat Indonesia sendiri. Kemerdekaan tidak dapat digantungkan kepada orang lain dan negara lain. Rapat juga memutuskan tuntutan agar Proklamasi Kemerdekaan dinyatakan oleh Ir. Soekarno pada keesokan harinya (16 Agustus 1945).

Keputusan rapat pada tanggal 15 Agustus 1945 sore, disampaikan oleh Wikana dan Darwis kepada Soekarno. Utusan golongan muda mengancamakan terjadi pertumpahan darah jika tuntutan golongan muda tidak dilaksanakan. Hal itu menimbulkan suasana ketegangan. Soekarno marah mendengar ancaman itu. Peristiwa menegangkan itu disaksikan oleh golongan tua, seperti Mohammad Hatta, Ahmad Subarjo, Dr. Buntaran, Dr. Sanusi, dan Iwa Kusumasumantri. Golongan tua tetap menekankan perlunya melakukan proklamasi kemerdekaan dalam rapat PPKI untuk menghindari pertumpahan darah.

### 3. Peristiwa Rengasdengklok

Setelah mengetahui pendirian golongan tua, golongan muda mengadakan rapat lagi menjelang pukul 24.00. Mereka melakukan rapat di Asrama Baperpi, Cikini 71, Jakarta. Rapat tersebut selain dihadiri mereka yang mengikuti rapat di Pegangsaan Timur, juga dihadiri oleh Sukarni, Jusuf Kunto, dr. Muwardi, dan Sodancho Singgih. Dalam rapat itu diputuskan untuk mengungsikan Soekarno dan Hatta

ke luar kota. Tempat yang dipilih adalah Rengasdengklok, sebuah kota kawedanan di sebelah timur Jakarta. Tujuan “penculikan” itu adalah menjauhkan kedua pemimpin nasional itu dari pengaruh Jepang. Untuk menghindari kecurigaan dan tindakan yang dapat diambil oleh tentara Jepang, rencana itu diserahkan kepada Sodancho Singgih. Rencana itu berhasil dengan baik berkat dukungan Cudanco Latief Hendraningrat, berupa perlengkapan tentara Peta.

Pagi-pagi buta sekitar pukul 04.00, tanggal 16 Agustus 1945, Soekarno-Hatta dibawa ke Rengasdengklok. Sehari penuh kedua pemimpin “ditahan” di Rengasdengklok. Selain untuk menjauhkan Soekarno-Hatta dari pengaruh Jepang, para pemuda bermaksud memaksa mereka agar segera

memproklamasikan kemerdekaan lepas dari segala sesuatu yang berkaitan dengan Jepang. Ternyata kedua tokoh ini cukup berwibawa. Para pemuda punsegera untuk mendesak mereka. Namun, Sodancho Singgih memberikan keterangan bahwa dalam pembicaraan berdua dengan Bung Karno, Bung Karno menyatakan bersedia melaksanakan proklamasi segera setelah kembali ke Jakarta. Berdasarkan hal itu, siang itu juga Singgih kembali ke Jakarta. Ia menyampaikan rencana Proklamasi kepada para pemimpin pemuda di Jakarta.

Sementara itu, di Jakarta, golongan tua dan golongan muda sepakat bahwa proklamasi kemerdekaan dilakukan di Jakarta. Golongan tua diwakili Mr. Ahmad Subarjo dan golongan muda yang diwakili Wikana. Laksamana Maeda, bersedia menjamin keselamatan mereka selama berada di rumahnya. Maeda adalah seorang Perwira penghubung Angkatan Darat dan Angkatan Laut Jepang.

Berdasarkan kesepakatan itu, Jusuf Kunto, dari pihak Pemuda mengantar Ahmad Subarjo ke Rengasdengklok pada hari itu juga. Mereka akan menjemput Soekarno-Hatta. Semula para pemuda tidak mau melepas Soekarno-Hatta. Ahmad Subarjo memberi jaminan bahwa proklamasi kemerdekaan akan diumumkan pada tanggal 17 Agustus keesokan harinya, selambat-lambatnya pukul 12.00. Bila hal tersebut tidak terjadi, Ahmad Subarjo rela mempertaruhkan nyawanya. Dengan jaminan itu, komandan kompi Peta setempat, Cudanco Subeno, bersedia melepaskan Soekarno-Hatta kembali ke Jakarta.

#### 4. Perumusan Teks Proklamasi

Sesampai di Jakarta Soekarno-Hatta bersama Laksamana Maeda menemui Mayjen Nishimura untuk berunding. Nishimura tidak mengizinkan proklamasi kemerdekaan. Kemudian, mereka menuju rumah Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol No. 1. Di tempat inilah naskah proklamasi dirumuskan. Para pemuka Indonesia yang hadir berkumpul dalam dua ruangan, ruang makan dan serambi depan. Perumusan teks proklamasi dilakukan di dalam ruang makan oleh Soekarno, Hatta, dan Mr. Ahmad Soebardjo. Soekarno menulis rumusan proklamasi tersebut.

Setelah selesai, teks proklamasi tersebut dibacakan di hadapan tokoh-tokoh peserta rapat. Setelah terjadi kesepakatan bersama, teks proklamasi selanjutnya diserahkan kepada Sayuti Melik untuk diketik. Teks proklamasi yang sudah diketik ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia. Naskah itulah yang dikenal sebagai naskah Proklamasi yang autentik .

Timbul persoalan tentang cara mengumumkan proklamasi. Sukarni mengatakan bahwa rakyat di sekitar Jakarta telah diberi tahu untuk datang berbondong-bondong ke lapangan Ikada pada tanggal 17 Agustus. Di sana mereka akan mendengarkan proklamasi kemerdekaan. Bung Karno menolak cara tersebut. Akhirnya, disepakati proklamasi kemerdekaan dilakukan di kediaman Soekarno di Jalan Pegangsaan Timur 56, pukul 10.00. Setelah itu, para tokoh bangsa yang hadir, keluar dari rumah Laksamana Maedadan pulang ke rumah masing-masing. Sebelum semua pulang, Hatta ber pesan kepada para pemuda yang bekerja pada pers dan kantor berita, terutama B.M Diah untuk memperbanyak teks proklamasi dan menyiarkannya ke seluruh dunia.

Sementara itu, para pemuda tidak langsung pulang ke rumah masing-masing. Mereka dibagi dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok pemuda mengirim kurir untuk memberitahukan kepada masyarakat bahwa saat proklamasi telah tiba.

#### 5. Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945

Pada tanggal 17 Agustus 1945 pagi banyak orang berkumpul di kediaman Soekarno. Mereka adalah rakyat dan para pemuda. Sekitar pukul 10.00, Ir. Soekarno didampingi Drs. Mohammad Hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Berikut ini perkataan Soekarno pada pembacaan proklamasi kemerdekaan:

“Saudara-saudara sekalian, saya telah meminta Saudara hadir di sini untuk menyaksikan suatu peristiwa maha penting dalam sejarah kita. Berpuluh-puluh tahun kita, bangsa Indonesia telah berjuang, untuk kemerdekaan tanah air kita. Bahkan, telah beratus-ratus tahun. Gelombangnya aksi kita untuk mencapai kemerdekaan kita itu ada naiknya, ada turunnya, tetapi jiwa kita tetap menuju ke arah cita-cita. Juga di dalam zaman Jepang, usaha kita untuk mencapai kemerdekaan nasional tidak berhenti. Di dalam zaman Jepang ini tampaknya saja kita menyandarkan diri kepada mereka. Tetapi pada hakikatnya, tetap kita menyusun tenaga kita sendiri, tetap kita percaya pada kekuatan sendiri. Hanya bangsa yang berani mengambil nasib dalam tangan sendiri, akan dapat berdiri dengan kekuatannya. Maka kami, tadi malam telah mengadakan musyawarah dengan pemuka-pemuka rakyat Indonesia dari seluruh Indonesia. Permusyawaratan itu seia sekata berpendapat, bahwa sekaranglah datang saatnya untuk menyatakan kemerdekaan kita.

Saudara-saudara! Dengan ini kami menyatakan kebulatan tekad itu. Dengarkanlah proklamasi kami:

### Proklamasi

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.

Jakarta, hari 17 bulan 8 tahun '05

Atas nama Bangsa Indonesia

Soekarno/Hatta

Demikianlah Saudara-saudara! Kita sekarang telah merdeka. Tidak ada satu ikatan lagi yang mengikat tanah air kita dan bangsa kita! Mulai saat ini kita menyusun negara kita! Negara merdeka, negara Republik Indonesia merdeka, kekal, dan abadi. Insya' Allah, Tuhan memberkati kemerdekaan kita itu.”

Setelah pembacaan teks proklamasi selesai, upacara dilanjutkan dengan pengibaran bendera Merah Putih. Pengibaran Bendera Merah Putih dilakukan oleh S. Suhud dan Cudanco Latif, serta diiringi lagu Indonesia Raya. Bendera Merah Putih itu dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno.

Pada saat Sang Saka Merah Putih dikibarkan, tanpa ada yang memberi aba-aba, para hadirin menyanyikan lagu Indonesia Raya. Setelah pengibaran Bendera Merah Putih, Wali kota Suwiryo dan dr. Mawardi memberikan sambutan. Kemudian mereka yang hadir saling bertukar pikiran sebentar lalu pulang ke rumah masing-masing.

## **BAB 3. METODE PENELITIAN**

### **3.1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development. Seels & Richey dalam Hobri (2010:1) mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan (Developmental Research) berorientasi pada pengembangan produk dimana proses dan prosedur penelitiannya dideskripsikan seteliti mungkin untuk kemudian dievaluasi guna mengetahui tingkat keefektifannya. Evaluasi produk hasil pengembangan didasarkan pada aspek kualitas produk yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini, obyek yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang dimodifikasi ke dalam bentuk komik yang berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

### **3.2. Tempat dan Subjek Uji Coba**

Pelaksanaan uji coba hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia yang akan diimplementasikan pada bab 8 semester 2 tahun ajaran 2014/2015 bertempat di SDN Patrang 01 kecamatan Patrang, kabupaten Jember. Peneliti memilih melaksanakan penelitian di SD ini karena dalam pengajaran materi sejarah proklamasi sebelumnya masih menggunakan sumber belajar berupa buku teks dan dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan saja. Uji coba ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A yang berjumlah 35 siswa.

### **3.3. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya definisi operasional mengenai beberapa hal berikut ini.

- a. Proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia ini

menggunakan model penelitian dan pengembangan (R & D) oleh Borg dan Gall. Tahapan model pengembangan R&D meliputi: a) tahap analisis kebutuhan, terdiri atas analisis siswa, analisis materi, dan spesifikasi tujuan; b) tahap desain produk, meliputi pemilihan media, dan perancangan awal; c) tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk awal, meliputi pembuatan media komik, dan penyusunan instrumen penilaian (lembar validasi, angket/kuisisioner, dan soal tes; d) tahap validasi, meliputi penilaian dari para ahli media (dosen), dan penilaian dari ahli materi (guru kelas); e) tahap revisi, meliputi revisi atau perbaikan pada media berdasarkan saran oleh para validator; f) tahap uji coba produk, meliputi uji coba materi pada siswa, pengisian angket oleh siswa dan pelaksanaan tes hasil belajar; g) tahap revisi akhir dan penyebaran, meliputi analisis keberhasilan media dan perbaikan atau revisi akhir pada media serta serta penyebaran media (pada penelitian ini tidak dilaksanakan tahap penyebaran).

- b. Hasil pengembangan produk dari penelitian ini adalah media belajar berupa komik pembelajaran dengan isi materi mengenai detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia yang bertujuan mengubah konsep yang abstrak agar lebih konkret supaya lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

### **3.4 Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model Borg & Gall (2003) yang dikenal dengan R&D (Research and Development) yang telah disederhanakan. Model pengembangan R&D meliputi 7 (tujuh) tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain produk, tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk, tahap validasi, tahap revisi, tahap uji coba produk, dan tahap analisis dan revisi akhir (Listyani, 2012:85).

Rincian dari setiap tahap R&D adalah sebagai berikut.

#### **3.4.1 Tahap Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan perlu dilakukan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan pembelajaran. Sebelum menentukan sebuah

produk yang dikembangkan atau diciptakan, perlu diadakannya analisis kebutuhan yang meliputi analisis siswa, analisis materi, dan spesifikasi tujuan. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap siswa untuk mengetahui karakteristik mengenai latar belakang pengetahuan perkembangan kognitif siswa yang berupa penelaahan terhadap berbagai teori belajar yang relevan. Hal ini bertujuan untuk menentukan rancangan atau pengembangan bahan yang sesuai. Mengulas tentang perkembangan kognitif siswa, Piaget (dalam Kurnia, 2008:1.20) mengemukakan bahwa anak usia sekolah dasar yaitu usia 7-11 tahun berada pada tahap berpikir operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah untuk memahami sesuatu secara nyata, sehingga pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa dengan materi yang bersifat konkret.

Analisis yang kedua adalah analisis konsep yang dilakukan dengan menelaah kurikulum IPS sekolah dasar. Konsep yang diangkat pada penelitian ini adalah sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Konsep ini merupakan konsep yang masih terlalu abstrak untuk anak usia kelas lima sekolah dasar, di mana konsep ini mengacu pada peristiwa masa lalu yang tidak dapat dijangkau atau dipelajari secara langsung oleh siswa. Untuk itu, diperlukan sarana pengantar pesan atau media pembelajaran yang sesuai untuk siswa SD dengan memperhatikan kemampuan media tersebut untuk membantu siswa memahami konsep. Analisis tujuan didasarkan pada penelaahan terhadap kompetensi dasar pada materi/konsep yang diangkat. Tujuan dari pengembangan media komik ini adalah untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang abstrak guna mencapai indikator dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

#### **3.4.2 Tahap Desain Produk**

Pada tahap ini peneliti memilih media yang tepat untuk dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Setelah memilih media yaitu komik pembelajaran, peneliti mulai membuat perencanaan desain produk. Perencanaan desain produk yaitu mulai dari mengulas materi yang akan dikembangkan perangkat atau bahan belajarnya, dan pembuatan desain awal produk.

Pembuatan produk tetap memperhatikan selera dan kemampuan konsumen yaitu siswa kelas lima sekolah dasar. Karakter-karakter dalam komik dibuat semenarik mungkin tanpa menghilangkan ciri khas tokoh-tokoh kemerdekaan pada keadaan sebenarnya. Alur cerita pada komikpun dibuat sesederhana mungkin dengan memperhatikan daya tangkap siswa. Pada tahap perencanaan ini, peneliti mulai menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan dalam pembuatan. Instrumen penelitian yang digunakan pada tahap ini adalah ulasan materi mengenai detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk kelas V Sekolah Dasar.

#### **3.4.3 Tahap Produksi/Pelaksanaan Pengembangan Produk**

Setelah merancang desain produk yang akan dikembangkan, peneliti mulai memproduksi dan mengembangkan produk. Pada tahap ini, peneliti menggunakan instrumen berupa ulasan materi yang akan dikembangkan medianya beserta pedoman kriteria media yang baik. Peneliti mengisi panel-panel yang telah dibuat sebelumnya dengan sketsa gambar sesuai dengan kronologi peristiwa yang telah dibuat sebelumnya, membuat balon-balon dialog, dan mengemas buku komik sedemikian rupa sehingga tampak layak untuk dikonsumsi.

Selain mengembangkan produk komik, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang berupa angket kelayakan komik, angket pendapat siswa tentang komik, lembar pengamatan siswa, dan soal tes hasil belajar. Angket kelayakan komik disusun untuk kemudian diserahkan kepada validator sebagai acuan untuk memberi penilaian terhadap kelayakan komik. Angket pendapat siswa disusun untuk kemudian diserahkan kepada siswa untuk mengetahui tingkat antusiasme siswa terhadap media pembelajaran komik tersebut. Lembar pengamatan siswa digunakan oleh validator untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran. Sedangkan soal tes hasil belajar disusun untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik tersebut mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

#### **3.4.4 Tahap Validasi**

Pada tahap ini dilakukan beberapa tahapan validasi yaitu sebagai berikut.

- a. Instrumen yang telah disusun berupa angket kelayakan komik, angket pendapat siswa tentang komik, serta soal tes hasil belajar beserta media pembelajaran komik diserahkan dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sehingga diperoleh instrumen yang valid.
- b. Instrumen yang telah valid beserta media pembelajaran komik diserahkan kepada validator I yaitu ahli materi untuk divalidasi dan dikoreksi mengenai kesesuaiannya terhadap materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.
- c. Instrumen yang telah valid beserta media pembelajaran komik diserahkan kepada validator II dan validator III yaitu dosen ahli media pembelajaran untuk divalidasi dan dikoreksi mengenai kesesuaiannya dengan kriteria media pembelajaran yang baik.

#### **3.4.5 Tahap Revisi**

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media, dilakukan revisi atau perbaikan terhadap komik pembelajaran yang telah dibuat. Perbaikan dilakukan sebagai upaya pembuatan media yang benar-benar sesuai baik dengan materi pembelajaran maupun kriteria media pembelajaran yang baik. Media komik pembelajaran yang telah melalui keseluruhan tahap validasi dan dinyatakan layak oleh seluruh validator kemudian diujicobakan kepada siswa. Sebelumnya, media komik tersebut digandakan sebanyak siswa yang ada pada kelas uji coba.

#### **3.4.6 Tahap Uji Coba Produk**

Pada tahap ini, media komik yang telah valid diserahkan kepada seluruh siswa yang ada di kelas uji coba. Pada proses pembelajaran materi detik-detik proklamasi peneliti menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, dilaksanakan pengamatan terhadap aktivitas siswa oleh dua orang observer dengan mengisi lembar pengamatan siswa. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa saat belajar menggunakan media komik agar diketahui tingkat keefisienan produk. Kemudian di akhir pembelajaran

siswa diminta untuk mengisi soal tes hasil belajar untuk mengetahui keefektifan produk.

Setelah proses pembelajaran berakhir, peneliti membagikan angket pendapat siswa tentang komik kepada siswa secara keseluruhan. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat antusiasme siswa saat belajar menggunakan media komik dan untuk mengetahui peningkatan minat dan motivasi siswa saat belajar menggunakan media komik.

#### **3.4.7 Tahap Revisi Akhir dan Penyebaran**

Setelah seluruh tahap dilalui, maka dilakukan analisis akhir terhadap keefektifan media pembelajaran komik yang telah diujicobakan kepada siswa. Apakah media pembelajaran berbentuk komik tersebut benar-benar mampu membantu siswa memahami konsep atau materi dengan melihat hasil belajar siswa. Angket pendapat siswa mengenai komik juga perlu dianalisis sebagai bahan kritik dan saran jika diperlukan revisi ulang pada komik dengan tidak bertentangan dengan kritik dan saran oleh validator sebelumnya. Setelah dilakukan analisis dan revisi akhir, barulah media pembelajaran dalam bentuk komik pada materi detik-detik proklamasi Republik Indonesia dikatakan layak untuk digunakan. Pada penelitian ini, tahap penyebaran tidak dilaksanakan. Proses penelitian hanya dilaksanakan sampai pada tahap uji coba kemudian dilakukan analisis terhadap hasil penelitian untuk menentukan kualitas media yang dikembangkan.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang sangat penting untuk mengetahui keberhasilan suatu produk dalam penelitian pengembangan. Instrumen penelitian disusun untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan suatu produk. Pada penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

#### **3.5.1 Lembar Validasi**

Seluruh lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan perangkat atau media pembelajaran dari segi isi dan konstruksinya dengan berpatokan pada rasional teoritik yang kuat, dan konsistensi secara internal antar komponen-komponen model (Hobri, 2010:35). Media pembelajaran yang akan divalidasi pada penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk komik pada materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia. Validasi media pembelajaran dilaksanakan oleh 3 (tiga) orang validator, yaitu seorang ahli materi yang diambil dari wali kelas yang dijadikan tempat uji coba, dan dua orang dosen ahli media. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kevalidan media pembelajaran adalah dengan memberikan media pembelajaran yang sedang dikembangkan beserta lembar validasi kepada validator. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara menuliskan penilaian atas setiap aspek yang ada dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

### **3.5.2 Lembar Pengamatan Siswa**

Lembar observasi siswa digunakan sebagai pedoman untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran. Tujuan dari penggunaan lembar observasi siswa ini untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Media harus mampu membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Pengisian lembar observasi siswa dilakukan oleh observer pada saat pembelajaran berlangsung.

### **3.5.3 Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran**

Instrumen penelitian ini diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai pendapat siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu melalui instrumen penelitian ini juga dapat diperoleh data mengenai minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan hasil pengembangan media pembelajaran yaitu komik detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.

### **3.5.4 Tes Hasil Belajar**

Tujuan digunakannya instrumen ini adalah untuk mengukur kompetensi siswa serta ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tes yang disusun harus sesuai dengan kompetensi, indikator, maupun tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Data tes hasil belajar tersebut nantinya dapat digunakan sebagai bahan analisis apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Pada proses pengumpulan data penelitian digunakan teknik-teknik berikut.

- 1) Validasi media pembelajaran dalam bentuk komik pada materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia yang diberikan kepada tiga orang validator, yaitu seorang ahli materi (guru/wali kelas di tempat uji coba), dan dua orang ahli media (dosen ahli media di FKIP Universitas Jember). Tujuan validasi media ini adalah untuk memperoleh data validasi media pembelajaran berbentuk komik proklamasi. Validasi perangkat ini menggunakan lembar validasi media pembelajaran dengan memberikan check list (√) pada lima kriteria yang disediakan. Hasil validasi digunakan sebagai bahan untuk merevisi media pembelajaran.
- 2) Lembar observasi siswa digunakan oleh observer pada saat pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran tersebut. Pengisian lembar observasi siswa berdasarkan pada tingkah laku siswa pada saat penelitian.
- 3) Angket diberikan kepada siswa dan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan angket tersebut mengenai media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pendapat mereka sendiri. Angket diberikan setelah pembelajaran berakhir untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik dan memberi penilaian terhadap komik itu sendiri.

Pemberian angket tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat minat dan motivasi siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

- 4) Tes hasil belajar digunakan sebagai bahan untuk memperoleh data tentang pemahaman siswa tentang materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.

### 3.7 Teknik Analisis Data

#### 3.7.1 Analisa data hasil validasi media pembelajaran

Uji validitas digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran berbentuk komik yang sedang dikembangkan. Jika kategori koefisien menunjukkan kategori tinggi, maka langkah pengembangan media dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Menurut Hobri (2010:52), untuk menghitung validitas media pembelajaran dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

- Melakukan rekapitulasi dan penilaian kevalidan media pembelajaran ke dalam tabel yang meliputi: aspek ( $A_i$ ), indikator ( $I_i$ ), dan nilai  $V_{ji}$  untuk masing-masing validator.
- Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator dengan rumus

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

$V_{ji}$  adalah data nilai validator ke-j terhadap indikator ke-i,

$n$  adalah banyaknya validator

- Menentukan nilai rata-rata setiap aspek dengan rumus

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$$

Keterangan:

$A_i$  adalah rerata nilai untuk aspek-i,

$I_{ij}$  adalah rerata untuk aspek ke-i indikator ke-j,

$m$  adalah banyaknya indikator dalam aspek ke-i

- Menentukan nilai  $V_a$  atau nilai rerata total dari rerata nilai untuk semua aspek dengan rumus

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

$V_a$  adalah nilai rerata total untuk semua aspek,

$A_i$  adalah rerata nilai untuk aspek ke- $i$ ,

$n$  adalah banyaknya aspek

Nilai rerata total atau nilai  $V_a$  ini kemudian dirujuk pada interval penentuan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 3.1 Skala Presentase Penilaian

Presentase Penilaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Sumber: Arikunto, 2010.

Kriteria media pembelajaran dikatakan baik jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat layak. Jika tingkat validitasnya masih di bawah layak, maka perlu diadakan revisi sesuai masukan yang disampaikan oleh validator.

### 3.7.2 Data Lembar Pengamatan Siswa

Aktivitas siswa adalah aktivitas yang dilakukan siswa mulai dari awal hingga akhir kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dikatakan efektif jika persentase keaktifan siswa menunjukkan kategori baik. Sebaliknya, pembelajaran tidak efektif dapat dilihat melalui persentase keaktifan siswa yang rendah. Menurut Sukardi

(dalam Rahdiarjo, 2014:42), persentase keaktifan siswa dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P_s = \frac{A_s}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_s$  = persentase keaktifan

$A_s$  = jumlah skor yang diperoleh

$N$  = jumlah skor maksimal

Berikut adalah tabel kategori aktivitas siswa

Tabel 3.2 Interval Presentase Keaktifan Siswa

Besar $P_s$	Interpretasi
$80\% < P_s \leq 100\%$	Sangat Aktif
$60\% < P_s \leq 80\%$	Aktif
$40\% < P_s \leq 60\%$	Cukup Aktif
$20\% < P_s \leq 40\%$	Kurang Aktif
$0\% < P_s \leq 20\%$	Sangat Kurang Aktif

Sumber: Masyhud, 2014.

### 3.7.3 Data angket respon siswa

Data hasil pemberian angket kepada siswa dianalisis untuk menentukan banyaknya siswa yang memberikan respon positif dan negatif sesuai dengan aspek pertanyaan dalam angket. Respon siswa dikatakan positif apabila persentase yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 80% dari jumlah aspek yang diteliti sedangkan respon negatif bermakna sebaliknya (Hobri, 2010:64).

Menurut Indriyani (dalam Rahdiarjo, 2014:44), rumus yang digunakan untuk menganalisis respon siswa adalah sebagai berikut.

$$\gamma = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\gamma$  adalah persentase respon

n adalah siswa yang memberikan respon positif minimal 75% dalam angket

N adalah siswa keseluruhan

Interpretasi persentase respon siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.3 Interpretasi Persentase Respon

Besar $\gamma$	Interpretasi
$80\% < \gamma \leq 100\%$	Sangat tinggi
Besar $\gamma$	Interpretasi
$60\% < \gamma \leq 80\%$	Tinggi
$40\% < \gamma \leq 60\%$	Sedang
$20\% < \gamma \leq 40\%$	Rendah
$0\% < \gamma \leq 20\%$	Sangat Rendah

Sumber: Indriani (dalam Rahdiarjo, 2014).

#### 3.7.4 Data Tingkat Penguasaan Siswa

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbentuk komik dalam proses pemahaman siswa terhadap materi detik-detik proklamasi. Menurut Hobri (2010:58), kriteria pembelajaran dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai tingkat penguasaan materi minimal sedang, atau minimal 80% siswa yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai minimal skor 60 (skor maksimal 100). Data hasil analisis tingkat penguasaan siswa ini digunakan sebagai salah satu kriteria keefektifan media pembelajaran.

Kemampuan siswa dapat dikelompokkan dalam interval skor penentuan tingkat penguasaan siswa sebagai berikut.

Tabel 3.4 Interval Tingkat Penguasaan Siswa

Skor	Kategori
80 - 100	Sangat Baik
70 - 79	Baik
60 - 69	Sedang / Cukup
40 - 59	Kurang
0 - 39	Sangat Kurang

Sumber: Masyhud, 2014.

Kemudian, untuk mengetahui tingkat presentase keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$Pb = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pb adalah persentase keberhasilan pembelajaran

n adalah siswa yang mendapat skor minimal 60

N adalah siswa keseluruhan

### 3.8 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

Pada penelitian pengembangan ini diperlukan suatu kriteria untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Jika hasil pengembangan media pembelajaran masih kurang baik, maka perlu diadakan revisi dan uji coba kembali hingga memenuhi kriteria baik. Terdapat beberapa prinsip media yang baik menurut Aqib (dalam Ati, 2014:2) yaitu praktis (mudah dilihat, menarik, sederhana), efektif (bermanfaat, benar dan tepat sasaran), dan valid (sah dan logis, serta runtut). Sehubungan dengan pendapat tersebut, Nieven (dalam Hobri, 2010:27), juga menjelaskan bahwa media pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi aspek validitas (validity), kepraktisan (practicality), dan keefektifan

(effectiveness). Hobri (2010:53,64) menyatakan kriteria pengembangan media pembelajaran yang ditentukan dalam penelitian meliputi:

- a. Validitas media pembelajaran dikatakan baik jika minimal interpretasi yang dicapai adalah tingkat valid;
- b. Media pembelajaran dikatakan praktis jika respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media komik lebih besar atau sama dengan 80% dari banyak subjek yang diteliti memberi respon positif.
- c. Efektifitas pembelajaran yang dihasilkan dikatakan baik, apabila presentase keaktifan siswa termasuk dalam kategori baik, dan rata-rata ketuntasan hasil belajar minimal 80% siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai skor minimal 60.

## **BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik**

Proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia untuk kelas V Sekolah Dasar ini mengacu pada model penelitian Borg & Gall yang dikenal dengan model R & D (Research & Development). Model penelitian ini terdiri dari 7 (tujuh) tahap yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain produk, tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk awal, tahap validasi, tahap revisi, tahap uji coba produk, dan tahap revisi akhir dan penyebaran. Ketujuh tahapan penelitian pengembangan tersebut secara rinci akan dijelaskan sebagai berikut.

#### **4.1.1 Tahap Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan perlu dilakukan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan pembelajaran. Sebelum menentukan sebuah produk yang dikembangkan atau diciptakan, perlu diadakannya analisis kebutuhan yang meliputi analisis siswa, analisis materi, dan spesifikasi tujuan.

##### **a. Analisis Siswa**

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap siswa untuk mengetahui karakteristik mengenai latar belakang pengetahuan perkembangan kognitif siswa yang berupa penelaahan terhadap teori belajar yang relevan. Selain itu juga dilakukan penelaahan mengenai respon dan tanggapan siswa mengenai materi sejarah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini bertujuan untuk menentukan rancangan atau pengembangan bahan yang sesuai.

Perkembangan kognitif siswa kelas V (lima) sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir operasional konkret. Tahap ini dilalui oleh anak yang berusia 7-11 tahun. Pada tahap ini, siswa lebih mudah untuk memahami sesuatu secara nyata,

sehingga pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa dengan materi yang bersifat konkret.

Analisis terhadap respon dan tanggapan siswa mengenai materi sejarah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dilakukan dengan penelaahan pada hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas V SDN Patrang 01 Jember. Pada wawancara tersebut, diperoleh hasil bahwa siswa merasa kesulitan untuk memahami materi sejarah dengan cepat. Hal ini dikarenakan siswa sulit untuk membayangkan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau. Mereka akan merasa terbantu dengan adanya sarana untuk membuat pembelajaran sejarah lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

#### b. Analisis Konsep

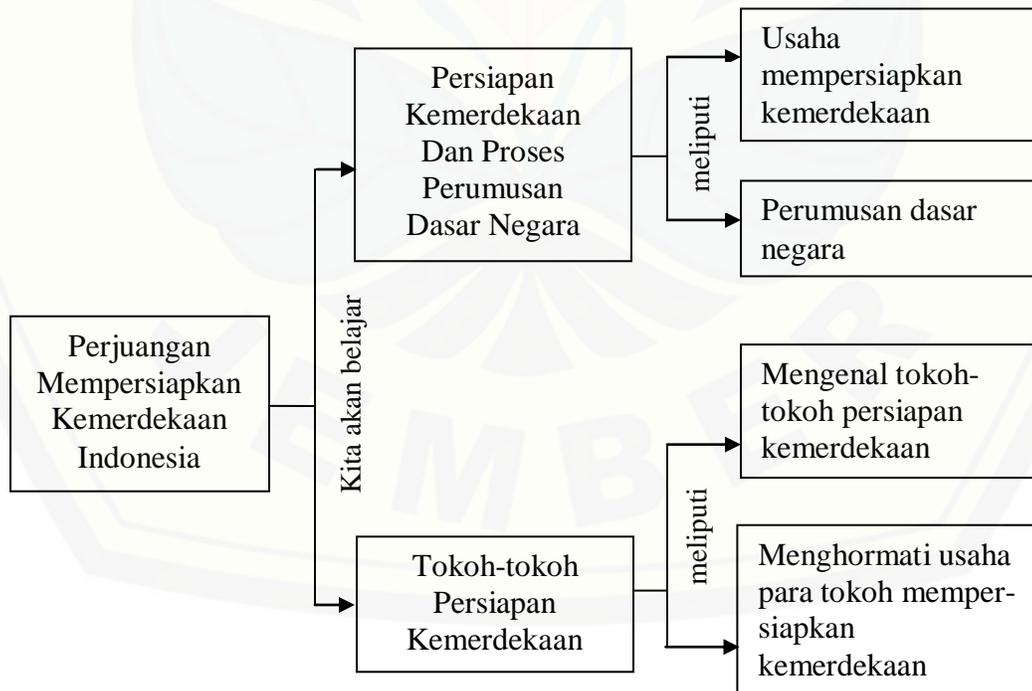
Analisis yang kedua adalah analisis konsep yang dilakukan dengan menelaah kurikulum IPS sekolah dasar. Konsep yang diangkat pada penelitian ini adalah sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Konsep ini merupakan konsep yang masih terlalu abstrak untuk anak usia kelas lima sekolah dasar, di mana konsep ini mengacu pada peristiwa masa lalu yang tidak dapat dijangkau atau dipelajari secara langsung oleh siswa. Untuk itu, diperlukan sarana pengantar pesan atau media pembelajaran yang sesuai untuk siswa SD dengan memperhatikan kemampuan media tersebut untuk membantu siswa memahami konsep.

Kurikulum yang dikaji pada penelitian dan yang digunakan oleh sekolah uji coba adalah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). KTSP memberi kewenangan penuh kepada sekolah dan satuan pendidikan dalam mencapai kompetensi yang sesuai dengan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Panduan Pengembangan KTSP yang dikeluarkan oleh BSNP. KTSP memberikan kebebasan kepada sekolah untuk mengembangkan kurikulum yang disesuaikan dengan siswa itu sendiri. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk komik ini diharapkan membantu siswa untuk mencapai tujuan Standar Kompetensi Lulusan Sekolah Dasar dengan lebih mudah.

Adapun hasil analisis konsep pada sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dalah sebagai berikut.

- Standar Kompetensi:
  2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.
- Kompetensi Dasar:
  - 2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.
- Indikator:
  - 2.3.1. Mengidentifikasi tokoh-tokoh perjuangan Indonesia yang terlibat dalam proses kemerdekaan.
  - 2.3.2. Mengidentifikasi waktu terjadinya peristiwa-peristiwa penting yang terjadi saat menjelang proklamasi
  - 2.3.3. Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Peta konsep dari pokok bahasan ini dapat dilihat pada tahap berikut.



Gambar 4.1 Peta Konsep Materi Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia

c. Analisis Tujuan

Analisis tujuan didasarkan pada penelaahan terhadap kompetensi dasar pada materi/konsep yang diangkat, yaitu materi pada sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Pada kompetensi dasar yang tertera di atas, siswa diharapkan mampu mengetahui peranan dan jasa tokoh kemerdekaan, sedangkan peristiwa tersebut tidak dapat dipelajari secara langsung oleh siswa. Jasa para pejuang merupakan konsep abstrak yang sulit dimengerti siswa pada usia sekolah dasar. Oleh karena itu, dikembangkanlah media pembelajaran dalam bentuk komik untuk menggambarkan secara lebih jelas melalui gambar-gambar yang dapat membantu siswa untuk membayangkan apa yang terjadi sebenarnya pada masa perjuangan. Tujuan dari pengembangan media komik ini adalah untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang abstrak guna mencapai indikator dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

4.1.2 Tahap Desain Produk

Berdasarkan analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya, maka dipilih media yang tepat untuk dikembangkan yaitu komik pembelajaran. Hal ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain:

- a. komik merupakan bahan bacaan yang ringan dan menarik,
- b. komik mampu mengangkat cerita berdasarkan kronologi yang dibuat sendiri oleh penulis/komikus (komik fiktif/fantasi) maupun kronologi pada peristiwa sebenarnya (komik ilmiah),
- c. siswa sekolah dasar cenderung menyukai bacaan yang mengandung banyak gambar di dalamnya, dan
- d. peneliti memiliki skill/kemampuan yang cukup untuk membuat gambar komik beserta skill mengedit gambar dengan menggunakan aplikasi Corel Draw.

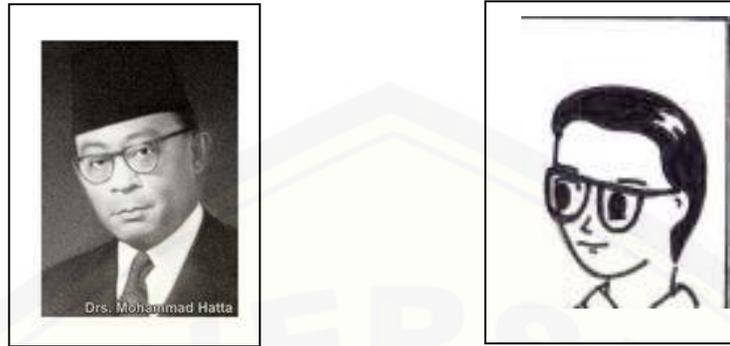
Pada pembuatan komik ini, cerita didasarkan pada kronologi peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia yang terdapat pada buku teks pelajaran kelas V Sekolah Dasar yang menggunakan KTSP. Cerita tersebut dibuat sederhana dengan tetap berdasarkan pada ulasan materi guna menyesuaikan dengan daya tangkap siswa. Karakter-karakter yang dimunculkan dalam komik berdasarkan pada tokoh-tokoh proklamasi sebenarnya dengan memperhatikan selera konsumen, yaitu siswa kelas V sekolah dasar. Siswa sekolah dasar pada umumnya menyukai karakter yang lucu. Oleh karena itu, karakter tokoh proklamasi kemerdekaan dibuat semenarik mungkin tanpa menghilangkan ciri khas tokoh sebenarnya. Dengan kata lain, karakter tokoh dalam komik dibuat semirip mungkin dengan tokoh sebenarnya.

#### 4.1.3 Tahap Produksi/Pelaksanaan Pengembangan Produk Awal

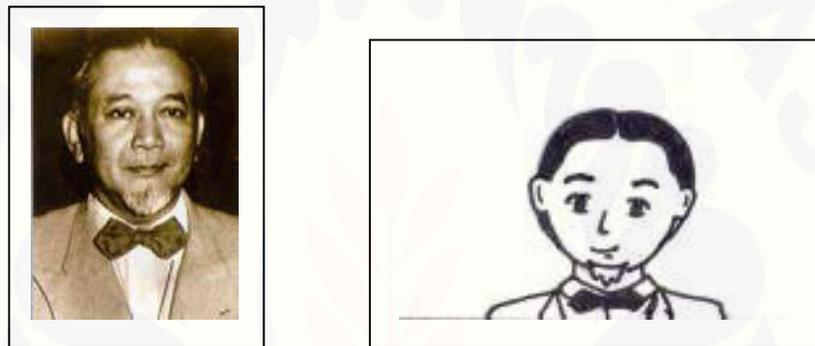
Instrumen penelitian yang digunakan pada tahap ini adalah ulasan materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dan pedoman kriteria media yang baik. Berdasarkan materi yang diangkat, peneliti mulai merancang karakter tokoh yang akan ditampilkan pada komik. Berikut beberapa tokoh yang terdapat dalam media komik yang dikembangkan.



Gambar 4.2. Ir. Soekarno pada keadaan asli dan pada komik



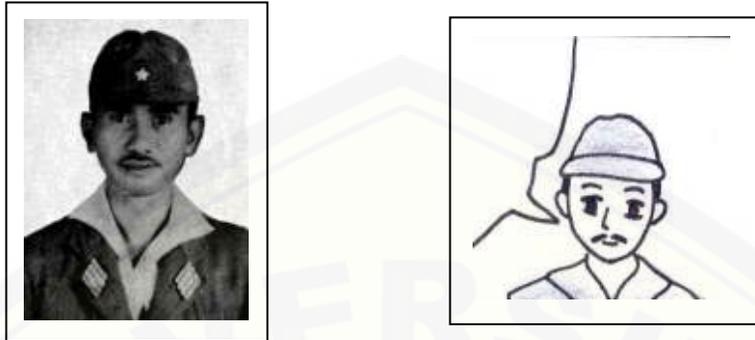
Gambar 4.3. Moh. Hatta pada keadaan asli dan pada komik



Gambar 4.4. Ahmad Subarjo pada keadaan sebenarnya dan pada komik



Gambar 4.5. Wikana pada keadaan sebenarnya dan pada komik



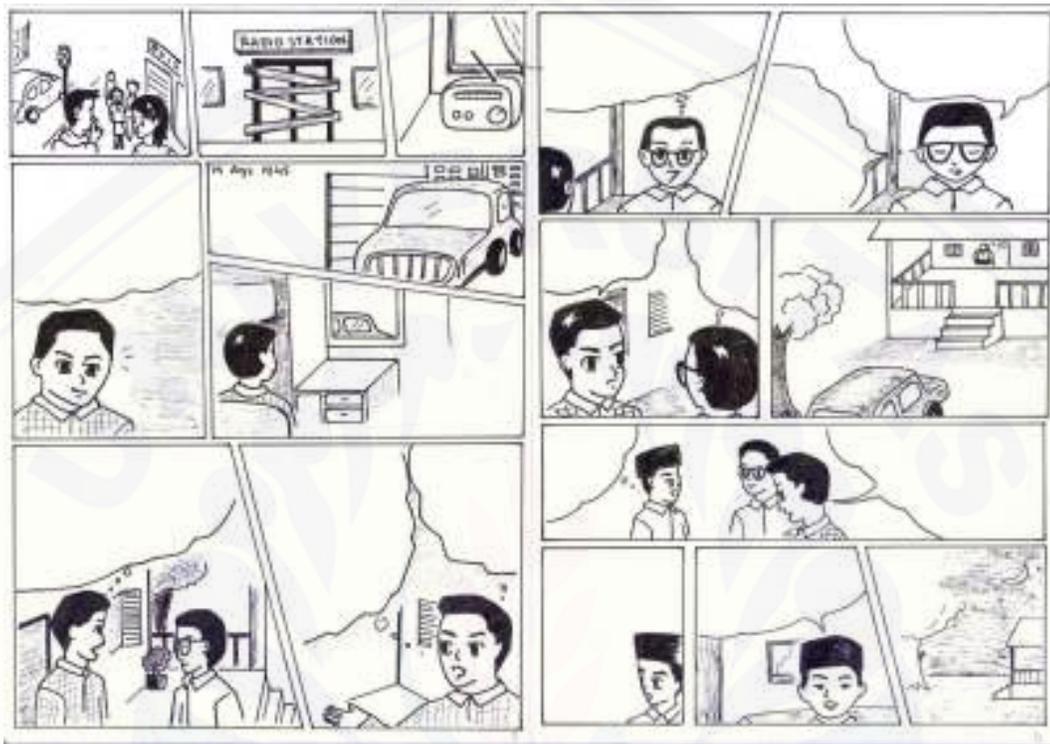
Gambar 4.6. Cudancho Latief pada keadaan sebenarnya dan pada komik

Setelah merancang tokoh yang ditampilkan dalam komik, peneliti membuat dan mengisi panel-panel komik dengan gambar-gambar beserta balon dialog sesuai atau berdasarkan pada ulasan materi yang dikembangkan medianya. Menurut Esner (dalam Darmawan, 2012:56) pembatas panel yang lazim digunakan adalah garis lurus atau kotak, tetapi banyak kemungkinan bentuk bisa diterapkan untuk menjadi pembatas panel. Lokasi, suasana, dan latar belakang disesuaikan pada cerita dalam buku ajar.

Proses menggambar dilakukan pada buku sketsa (Sketch Book) berukuran kertas A4. Satu halaman komik dibuat sebesar setengah dari kertas A4, sehingga pada proses menggambar, satu halaman Sketch Book dibagi menjadi dua. Hal ini dilakukan agar komik yang dihasilkan berukuran seperti komik pada umumnya, yaitu sekitar setengah bagian dari A4.

Pada awal proses menggambar, peneliti menggunakan pensil 4B kemudian dipertebal dengan menggunakan drawing pen. Setelah itu bagian-bagian tertentu diarsir untuk menghasilkan gradasi warna yang sesuai. Setelah semua panel terisi dan seluruh cerita telah tertuang dalam komik, barulah komik di-scan dengan menggunakan scanner. Hasil dari scan tersebut berbentuk file JPEG atau format (.jpg) untuk kemudian diedit dengan menggunakan aplikasi Corel Draw X5 untuk pemberian teks.

Berikut adalah contoh gambar awal komik sebelum diberi, pada saat proses pemberian teks, dan gambar hasil setelah pemberian teks.



Gambar 4.7. Gambar awal komik setelah di-scan



Gambar 4.8. Proses editing pengisian balon dialog menggunakan Corel Draw X5



Gambar 4.9. Gambar sesudah diberi teks

Selain mengembangkan produk media pembelajaran dalam bentuk komik ini, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang berupa angket kelayakan komik, angket pendapat siswa tentang komik, lembar pengamatan siswa, dan soal tes hasil belajar. Masing-masing instrumen penelitian tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

a. Angket Kelayakan Komik

Angket kelayakan komik atau lembar validasi disusun untuk mengumpulkan data mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Data tersebut

kemudian dianalisis guna mengetahui tingkat kevalidan media komik sebelum diuji cobakan kepada siswa. Adapun aspek-aspek yang dinilai adalah sebagai berikut.

- 1) Aspek Isi
  - a) Kesesuaian materi media berbentuk komik dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.
  - b) Kebenaran substansi materi.
  - c) Bagian-bagian dalam komik tersusun secara logis.
  - d) Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial didefinisikan dengan benar.
  - e) Materi tersusun secara berurutan.
  - f) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.
- 2) Aspek Bahasa
  - a) Kebenaran tata bahasa.
  - b) Kesederhanaan struktur kalimat.
  - c) Penggunaan kalimat yang tidak mengandung makna ganda.
  - d) Menggunakan bahasa yang komunikatif.
  - e) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.
  - f) Menggunakan bahasa yang efektif dan efisien.
  - g) Kejelasan informasi.
- 3) Aspek Format
  - a) Kejelasan pembagian materi.
  - b) Kejelasan sistem penomoran.
  - c) Kesesuaian pengaturan lay out dan tata letak.
  - d) Keseimbangan antara teks dan gambar.
  - e) Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf.
  - f) Memiliki daya tarik.
- 4) Aspek Validitas
  - a) Bahasa mudah dipahami.
  - b) Bersifat humor.
  - c) Teks menarik dan rapi serta disesuaikan dengan balon-balon dialog.

- d) Halaman judul memuat judul dengan huruf besar dan nama pengarang.
- e) Penuangan setting gambar bervariasi.
- f) Tokoh dan tipe manusia konsisten.
- g) Materi tersusun secara berurutan.
- h) Kelengkapan background dan foreground sesuai (O'Meara dalam Satriawan, 2012:12).

b. Lembar Pengamatan Siswa

Lembar pengamatan siswa digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media komik berlangsung. Dalam lembar tersebut, observer diminta untuk mengisi kolom yang telah disediakan berdasarkan pengamatan langsung terhadap siswa selama proses pembelajaran. Hal-hal yang diamati yaitu apakah siswa menggunakan media dalam pembelajaran dan membaca media tersebut dengan seksama, apakah siswa aktif dalam tanya jawab atau diskusi dengan guru maupun dengan teman selama proses pembelajaran, serta apakah siswa memahami peristiwa yang terjadi selama detik-detik menjelang proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia yang dapat diketahui berdasarkan jawaban siswa saat tanya jawab. Pada lembar pengamatan tersebut, observer diminta memberikan tanda check list pada kolom skala lima yang telah disediakan.

c. Angket Pendapat Siswa tentang Komik

Angket pendapat siswa ini diberikan setelah siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media komik. Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media komik yang dikembangkan. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media komik. Pada angket pendapat siswa mengenai media komik ini, peneliti sengaja menyajikan pertanyaan dengan alternatif jawaban pilihan ganda. Hal ini dikarenakan, siswa sekolah dasar cenderung merasa kesulitan jika diminta untuk menjelaskan pendapat secara tertulis secara bebas atau dalam bentuk uraian maupun esai, sehingga dengan

pilihan ganda diharapkan siswa mampu menjawab dengan lebih mudah. Aspek yang terdapat dalam angket tersebut antara lain kesesuaian materi, format penyajian, bahasa, alur cerita, dan minat atau ketertarikan siswa saat belajar menggunakan komik.

#### d. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar ini disusun dengan berpedoman pada buku teks yang digunakan dalam penyusunan media serta berdasarkan pada indikator yang akan dicapai. Sebelumnya disusun kisi-kisi soal seperti yang tertera pada lampiran I, setelah itu dilakukan penyusunan soal. Tes hasil belajar ini menggunakan model pilihan ganda dengan empat pilihan alternatif dengan jumlah 25 soal. Tes hasil belajar diberikan siswa pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik.

#### 4.1.4 Tahap Validasi

Setelah media komik selesai dibuat, maka dilaksanakanlah tahap validasi. Penyusunan lembar validasi yang digunakan untuk menilai kevalidan komik ini berpedoman pada indikator kualitas media oleh O'meara. Selain itu, lembar validasi disusun dengan teknik penskoran skala empat.

Kegiatan penilaian kevalidan media ini dilaksanakan oleh tiga orang validator, yaitu:

1. Validator 1 : Hendah Kartika Sari, S.Pd. adalah guru kelas V di SDN Patrang 01 Jember.
2. Validator 2 : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd. adalah dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jember.
3. Validator 3 : Drs. Syarifuddin, M.Pd. adalah dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jember.

Validasi pertama dilaksanakan oleh ahli materi yaitu guru kelas V pada sekolah uji coba untuk mengetahui kesesuaian materi dalam komik dengan materi

pembelajaran IPS di sekolah. Kemudian, validasi dilaksanakan oleh dua ahli media yaitu dosen ahli media pembelajaran di Program Studi PGSD Universitas Jember.

Berdasarkan penilaian validator, diperoleh hasil penilaian kevalidan media sebagai berikut.

1. Hendah Kartikasari, S.Pd.

Pada validasi pertama, media masih perlu direvisi mengenai cakupan materi dan aspek bahasa. Pada validasi kedua, media sudah bisa diujicobakan.

2. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

Media pembelajaran komik dapat diujicobakan dengan sedikit revisi.

3. Drs. Syarifuddin, M.Pd.

Media pembelajaran komik dapat diujicobakan dengan sedikit revisi.

#### 4.1.5 Tahap Revisi

Tahap revisi ini dilakukan berdasarkan saran-saran yang diperoleh dari masing-masing validator. Berdasarkan validasi pertama oleh validator 1 dilaksanakan revisi pada aspek bahasa secara keseluruhan serta penghilangan dua halaman awal karena pada halaman tersebut mencakup materi sebelumnya, serta penjelasan mengenai asal informasi yang didapat oleh salah satu tokoh yaitu Sutan Syahrir. Sementara itu, revisi yang dilaksanakan berdasarkan hasil validasi oleh validator 2 dan 3 hanya seputar redaksi saja. Perubahan media pembelajaran komik setelah direvisi dapat dilihat pada lampiran E.

#### 4.1.6 Tahap Uji Coba Produk

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari ketiga validator, maka media yang telah dinyatakan layak tersebut diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Patrang 1. Uji coba dilaksanakan dengan bantuan dua orang observer yang merupakan mahasiswa PGSD Universitas Jember untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Masing-masing observer mengamati setengah dari jumlah siswa secara keseluruhan. Pembelajaran dilaksanakan dengan mengulas materi

sebelumnya terlebih dahulu, kemudian peneliti membagikan media komik pada seluruh siswa dan peneliti mempersilahkan siswa untuk membaca media tersebut secara seksama. Setelah itu, guru atau peneliti mengadakan tanya jawab dengan siswa seputar materi yang terdapat dalam komik. Peneliti kemudian membagikan soal hasil belajar kepada siswa dan di akhir pembelajaran siswa diminta mengisi angket penapat tentang komik.

#### 4.1.7 Tahap Revisi Akhir dan Penyebaran

Tahap akhir dari penelitian ini yaitu tahap penyebaran tidak dapat dilaksanakan. Hal ini dikarenakan tujuan utama pada penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kualitas media yang dikembangkan.

## 4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik

### 4.2.1 Kelayakan Media Komik

Tingkat kelayakan komik diketahui dari nilai validasi pada masing-masing validator. Penilaian secara rinci terdapat pada lampiran L.1 sampai L.3. Adapun analisis data yang diperoleh dari lembar validasi oleh validator 1 adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Data Validasi 1

	Aspek			
	Isi	Bahasa	Format	Media
Skor	10	10	16	16
Jumlah Indikator	3	3	5	5
Rerata	3,3	3,3	3,2	3,2

Berdasarkan data di atas, dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$V1 = \frac{\text{rerata nilai setiap aspek}}{\text{banyaknya aspek}}$$

$$V1 = \frac{3,3 + 3,3 + 3,2 + 3,2}{4}$$

$$V1 = \frac{13}{4} = 3,25$$

Setelah diketahui nilai rerata total untuk semua aspek, kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui presentase tingkat kevalidan media.

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\text{rerata total}}{\text{rerata tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{3,25}{4} \times 100\% = 81,25\%$$

Berdasarkan hasil validasi dari validator 1 atau ahli materi yaitu guru kelas V SD diketahui bahwa media komik yang dikembangkan mencapai angka presentase sebesar 81,25% yang menunjukkan bahwa media komik berada pada kriteria sangat layak.

Selanjutnya, media komik divalidasi oleh validator 2 dan validator 3 atau ahli media. Data yang diperoleh dari validasi ahli media yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.2 Data Validasi 2

	Aspek			
	Isi	Bahasa	Format	Media
Skor	23	21	19	30
Jumlah Indikator	6	7	6	8
Rerata	3,8	3	3,1	3,7

Berdasarkan data tersebut, dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$V2 = \frac{\text{rerata nilai setiap aspek}}{\text{banyaknya aspek}}$$

$$V2 = \frac{3,8 + 3 + 3,1 + 3,7}{4}$$

$$V2 = \frac{13,6}{4} = 3,4$$

Setelah diketahui nilai rerata total untuk semua aspek, kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui presentase tingkat kevalidan media.

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\text{rerata total}}{\text{rerata tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{3,4}{4} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan hasil validasi dari validator 2 atau ahli media, diketahui bahwa media komik yang dikembangkan mencapai angka presentase sebesar 85% yang menunjukkan bahwa media komik berada pada kriteria sangat layak. Kemudian media yang dikembangkan juga divalidasi oleh validator 3 yang juga merupakan ahli media dan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.3 Data Validasi 3

	Aspek			
	Isi	Bahasa	Format	Media
Skor	20	19	15	21
Jumlah Indikator	6	7	6	8
Rerata	3,3	2,7	2,5	2,6

Berdasarkan data tersebut, dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$V3 = \frac{\text{rerata nilai setiap aspek}}{\text{banyaknya aspek}}$$

$$V3 = \frac{3,3 + 2,7 + 2,5 + 2,6}{4}$$

$$V3 = \frac{11,1}{4} = 2,8$$

Setelah diketahui nilai rerata total untuk semua aspek, kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui presentase tingkat kevalidan media.

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\text{rerata total}}{\text{rerata tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{2,8}{4} \times 100\% = 70\%$$

Berdasarkan hasil validasi dari validator 3 atau ahli media, diketahui bahwa media komik yang dikembangkan mencapai angka presentase sebesar 70% yang menunjukkan bahwa media komik berada pada kriteria layak.

Media komik dapat dikatakan valid apabila presentase tingkat kelayakan media berada pada kriteria minimal layak. Pada analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil presentase tingkat kelayakan media komik oleh validator 1 sebesar 81,25% (sangat layak), validator 2 sebesar 85% (sangat layak), dan validator 3 sebesar 70% (layak), sehingga media komik yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat diujicobakan.

#### 4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik

Media pembelajaran dikatakan praktis apabila minimal 80% siswa dalam kelas uji coba memberikan respon positif. Respon positif adalah nilai yang diberikan siswa pada angket dengan minimal angka mencapai 75. Berikut adalah skor atau nilai yang diberikan siswa terhadap media pembelajaran komik.

Tabel 4.4 Data Angket Pendapat Siswa Mengenai Komik

No.	Nama Siswa	Skor Minimal	Skor	Ket
1	Muhammad Mahfud	75	97,5	Sangat tinggi
2	Dani Putra Pratama	75	97,5	Sangat tinggi

No.	Nama Siswa	Skor Minimal	Skor	Ket
3	Tantyo Pupohita K. K.	75	80	Sangat tinggi
4	Afri Ardian P.	75	85	Sangat tinggi
5	Agil Subhy Bayu A.	75	100	Sangat tinggi
6	Alvina Hermawati	75	95	Sangat tinggi
7	Aldion Toru Catur A.	75	67,5	Tinggi
8	Amanda Eka Artanti	75	92,5	Sangat tinggi
9	Amanda Juniarista A.	75	95	Sangat tinggi
10	Andini Putri Budiono	75	85	Sangat tinggi
11	Bayu Rizky Aprilianto	75	75	Tinggi
12	Boby Susanto	S	s	
13	Carenina Zahra Y.	75	100	Sangat tinggi
14	Dina Oktavia	75	85	Sangat tinggi
15	Dwiki Anugrah S.	75	90	Sangat tinggi
16	Ferdian Fahrezi M.	75	87,5	Sangat tinggi
17	Idam Barja Mukti	75	90	Sangat tinggi
18	Iftitah Dian Furaida	75	100	Sangat tinggi
19	Ilham Rifki Maulana	75	97,5	Sangat tinggi
20	Jatmiko Bayu G. R.	75	87,5	Sangat tinggi
21	Kaisa Kaniya R. I.	75	85	Sangat tinggi
22	M. Wahyu Fajar F.	75	100	Sangat tinggi
23	M. Yusuf Firdaus	75	95	Sangat tinggi
24	Moh. Bahaudin S.	75	100	Sangat tinggi
25	Nadiya Pitaloka A.	75	87,5	Sangat tinggi
26	Raihan Dava Nanta	75	92,5	Sangat tinggi
27	Rifgi Azaria Habibi	75	77,5	Tinggi
28	Ririn Trias Damayanti	75	75	Tinggi
29	Satria Raka Budi P.	75	90	Sangat tinggi
30	Sella Yulita Sari	75	95	Sangat tinggi
31	Selsadita Alfiah C.	75	90	Sangat tinggi
32	Trisna Febri Pilantika	75	87,5	Sangat tinggi
33	Yusuf Firmansyah P.	75	100	Sangat tinggi
34	Mafira Aurelia S. F.	75	100	Sangat tinggi
35	El Zidane Adi Winata	75	95	Sangat tinggi

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa siswa yang memberikan respon positif adalah sebanyak 33 siswa, sehingga dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Presentase Respon} = \frac{\text{jumlah siswa yang memberikan respon positif}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Respon} = \frac{33}{34} \times 100\% = 97,05\%$$

Analisis data tersebut menunjukkan tingkat interpretasi presentase respon siswa terhadap media pembelajaran komik adalah sebesar 97,05% yang menunjukkan bahwa interpretasi presentase respon siswa sangat tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran komik ini dapat dikatakan praktis.

#### 4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik

Media yang efektif dapat dilihat dari presentase keaktifan siswa dan tingkat penguasaan siswa. Presentase keaktifan siswa diperoleh dari analisis data pada lembar pengamatan siswa pada saat proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh observer. Sedangkan tingkat penguasaan siswa dapat dilihat melalui skor tes hasil belajar yang diperoleh siswa.

Tingkat aktivitas siswa saat pembelajaran sesuai dengan data oleh kedua observer dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Tingkat Aktivitas Siswa

No.	Nama Siswa	Skor	Skor	Skor	Jumlah Skor
		Aspek A	Aspek B	Aspek C	
1	Muhammad Mahfud	3	3	3	9
2	Dani Putra Pratama	3	3	3	9
3	Tantyo Pupohita K. K.	3	3	3	9
4	Afri Ardian P.	2	3	3	8
5	Agil Subhy Bayu A.	3	3	3	9
6	Alvina Hermawati	3	3	3	9
7	Aldion Toru Catur A.	3	3	3	9
8	Amanda Eka Artanti	3	3	3	9
9	Amanda Juniarista A.	3	3	3	9
10	Andini Putri Budiono	3	3	3	9
11	Bayu Rizky Aprilianto	2	3	3	8
12	Boby Susanto				
13	Carenina Zahra Y.	3	3	3	9
14	Dina Oktavia	3	3	3	9

No.	Nama Siswa	Skor	Skor	Skor	Presentase Skor
		Aspek A	Aspek B	Aspek C	
15	Dwiki Anugrah S.	2	3	3	8
16	Ferdian Fahrezi M.	3	3	3	9
17	Idam Barja Mukti	3	3	3	9
18	Iftitah Dian Furaida	3	3	3	9
19	Ilham Rifki Maulana	3	3	3	9
20	Jatmiko Bayu G. R.	3	3	3	9
21	Kaisa Kaniya R. I.	3	3	3	9
22	M. Wahyu Fajar F.	3	3	3	9
23	M. Yusuf Firdaus	3	3	3	9
24	Moh. Bahaudin S.	3	3	3	9
25	Nadiya Pitaloka A.	2	3	3	8
26	Raihan Dava Nanta	3	3	3	9
27	Rifgi Azaria Habibi	3	3	3	9
28	Ririn Trias Damayanti	3	3	3	9
29	Satria Raka Budi P.	3	3	3	9
30	Sella Yulita Sari	3	3	3	9
31	Selsadita Alfiah C.	3	3	3	9
32	Trisna Febri Piantika	3	3	3	9
33	Yusuf Firmansyah P.	3	3	3	9
34	Mafira Aurelia S. F.	3	3	3	9
35	El Zidane Adi Winata	3	3	3	9

Berdasarkan data observasi tersebut, dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Presentase Keaktifan} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Keaktifan} = \frac{302}{306} \times 100\% = 98,6\%$$

Secara klasikal, diperoleh hasil presentase keaktifan siswa mencapai 98,6% yang berarti keaktifan siswa berada pada kategori sangat aktif, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran dalam bentuk komik memenuhi kriteria efektif.

Selain presentase keaktifan siswa, efektivitas media komik juga ditentukan oleh hasil belajar siswa. Berikut adalah skor atau nilai siswa setelah belajar menggunakan media komik.

Tabel 4.6 Data Nilai Hasil Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Skor Minimal	Nilai	Ket
1	Muhammad Mahfud	60	56	Kurang
2	Dani Putra Pratama	60	72	Baik
3	Tantyo Pupohita K. K.	60	56	Kurang
4	Afri Ardian P.	60	56	Kurang
5	Agil Subhy Bayu A.	60	84	Sangat Baik
6	Alvina Hermawati	60	84	Sangat Baik
7	Aldion Toru Catur A.	60	66	Sedang
8	Amanda Eka Artanti	60	72	Baik
9	Amanda Juniarista A.	60	48	Kurang
10	Andini Putri Budiono	60	80	Sangat Baik
11	Bayu Rizky Aprilianto	60	76	Baik
12	Boby Susanto			
13	Carenina Zahra Y.	60	92	Sangat Baik
14	Dina Oktavia	60	88	Sangat Baik
15	Dwiki Anugrah S.	60	56	Kurang
16	Ferdian Fahrezi M.	60	92	Sangat Baik
17	Idam Barja Mukti	60	76	Baik
18	Iftitah Dian Furaida	60	80	Sangat Baik
19	Ilham Rifki Maulana	60	88	Sangat Baik
20	Jatmiko Bayu G. R.	60	66	Sedang
21	Kaisa Kaniya R. I.	60	88	Sangat Baik
22	M. Wahyu Fajar F.	60	56	Kurang
23	M. Yusuf Firdaus	60	80	Sangat Baik
24	Moh. Bahaudin S.	60	66	Sedang
25	Nadiya Pitaloka A.	60	72	Baik
26	Raihan Dava Nanta	60	62	Sedang
27	Rifgi Azaria Habibi	60	92	Sangat Baik
28	Ririn Trias Damayanti	60	88	Sangat Baik
29	Satria Raka Budi P.	60	84	Sangat Baik
30	Sella Yulita Sari	60	88	Sangat Baik
31	Selsadita Alfiah C.	60	80	Sangat Baik
32	Trisna Febri Pilantika	60	96	Sangat Baik
33	Yusuf Firmansyah P.	60	92	Sangat Baik
34	Mafira Aurelia S. F.	60	96	Sangat Baik
35	El Zidane Adi Winata	60	80	Sangat Baik

Berdasarkan data hasil belajar siswa tersebut, dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Presentase Hasil Belajar} = \frac{\text{siswa yang mencapai skor minimal}}{\text{banyak siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Hasil Belajar} = \frac{28}{34} \times 100\% = 82,35\%$$

Media dikatakan efektif apabila pembelajaran berada dalam kriteria berhasil. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila minimal 80% siswa yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai tingkat penguasaan materi minimal sedang, atau minimal 80% siswa yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai minimal skor 60 (skor maksimal 100). Berdasarkan data di atas, dapat diperoleh hasil bahwa presentase hasil belajar mencapai angka 82,35%, sehingga media pembelajaran dalam bentuk komik ini memenuhi kriteria efektif sebagai media pembelajaran yang baik.

### 4.3 Pembahasan

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk komik yang didasarkan pada materi kelas V sekolah dasar mengenai peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Berdasarkan uraian tentang hasil pengembangan, dalam pembahasan ini akan dijabarkan mengenai ketercapaian kriteria-kriteria kualitas media yang baik. Kualitas sebuah media ditentukan oleh validitas media, kepraktisan media, dan keefektifan media. Media dikatakan valid apabila nilai kevalidan media minimal mencapai kriteria valid. Media dikatakan praktis apabila minimal 80% siswa dalam kelas uji coba memberikan respon positif. Respon positif adalah nilai yang diberikan siswa pada angket dengan minimal angka mencapai 75. Media dikatakan efektif apabila tingkat keaktifan siswa pada saat belajar menggunakan media yang dikembangkan mencapai kategori baik, dan minimal 80% dari keseluruhan siswa mencapai ketuntasan belajar atau mencapai nilai minimal 60.

Berdasarkan uji validitas media yang telah dilakukan oleh ketiga validator, diperoleh bahwa tingkan kevalidan media komik adalah sebesar 81,25% dari validator 1, 85% dari validator 2, dan 70% dari validator 3, atau media komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid menurut validator 1, sangat valid menurut validator 2, dan valid menurut validator 3.

Berdasarkan uji kepraktisan media yang dilakukan dengan menganalisis angket pendapat siswa, diperoleh hasil bahwa terdapat 33 siswa dari keseluruhan 34 siswa yang memberikan respon positif (skor yang diberikan siswa minimal 75) atau sebanyak 97,05% siswa yang memberikan respon positif. Berdasarkan presentase tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat tinggi dalam aspek kepraktisan.

Berdasarkan uji keefektifan media yang dilakukan dengan menganalisis hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer dan analisis data tes hasil belajar siswa, diperoleh bahwa tingkat keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung adalah sebesar 98,6% yang menunjuk kepada kategori sangat tinggi dan presentase hasil belajar siswa menunjukkan angka 82,35% yang berarti telah mencapai interval sangat baik.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan media yang dikembangkan telah memenuhi kualitas media yang baik, yang meliputi valid, praktis, dan efektif. Dengan demikian, media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran IPS materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia ini dapat digunakan pada proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep materi sejarah yang cenderung abstrak.

Media pembelajaran dalam bentuk komik yang dikembangkan ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan yang dimiliki media ini antara lain dapat mengakomodasi minat dan selera baca siswa, karena siswa usia sekolah dasar lebih menyukai bacaan yang memunculkan banyak gambar, media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa yang dapat dilihat dari respon siswa saat guru memberikan media komik saat belajar. Selain itu, media ini dapat

mengakomodasi tingkat berpikir siswa yang masih berada pada taraf operasional konkrit, sehingga materi atau konsep yang cenderung abstrak dapat dijadikan konkrit dan mudah dipelajari oleh siswa. Melalui wawancara dengan kepala sekolah diperoleh pendapat bahwa media komik merupakan inovasi yang sangat baik untuk memunculkan semangat belajar, rasa cinta tanah air, dan penghargaan terhadap para pejuang kemerdekaan.

Selain memiliki kelebihan, media ini juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu media ini masih menggunakan warna hitam putih. Hal ini dikarenakan tujuan yang diprioritaskan adalah untuk mengkonkritkan konsep yang abstrak. Selain itu pengemasan komik ini masih sederhana, sehingga tampilannya tidak seperti komik-komik yang beredar pada umumnya. Hal ini dikarenakan pengemasan masih menggunakan bahan yang sederhana, bukan dari percetakan buku secara khusus. Jadi, peneliti lain yang akan mengadakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini dapat lebih memperbaiki kekurangan dari penelitian ini.

Kendala yang dialami dalam proses pengembangan media ini adalah pada saat pembuatan komik. Pembuatan komik dilakukan secara manual dengan menggambar di buku sketsa. Hal ini membutuhkan konsentrasi yang penuh, keadaan mood atau suasana hati yang baik, dan kekonsistenan tokoh. Sehingga peneliti membutuhkan keadaan fisik dan psikis yang baik saat menggambar komik. Konsep atau materi yang dikembangkan juga merupakan peristiwa yang sangat sakral dan formal, sehingga dalam penggunaan bahasanya tidak dapat menggunakan bahasa anak secara keseluruhan. Sehingga untuk menyelipkan kesan humor dalam komik ini dirasa sulit.

### **4.3 Temuan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa dengan media komik ini suasana kelas dapat dikendalikan. Siswa yang bermasalah di kelas, misalnya siswa yang selalu mengganggu temannya dan siswa yang tidak bisa

berkonsentrasi dapat dikendalikan dengan penggunaan media komik ini. Seluruh siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tenang dan fokus. Pada saat tanya jawab pun hampir seluruh siswa mampu aktif dan menjawab dengan tepat apa yang ditanyakan oleh guru. Selain itu, terdapat banyak siswa yang tertarik untuk membuat komik. Hal ini dapat dijadikan sebagai implikasi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan mengeksplorasi minat dan bakat siswa.



## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, maka dapat disimpulkan.

- a. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia menggunakan model R&D (Research & Development) oleh Borg and Gall (2003) yang terdiri dari tujuh tahap. Tahap pertama yaitu tahap analisis kebutuhan yang dilakukan untuk menentukan masalah dasar untuk mengembangkan media melalui analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tujuan. Pada tahap ini disimpulkan bahwa siswa masih berada pada taraf berpikir operasional konkret dan konsep yang diangkat cenderung bersifat abstrak, sehingga tujuan yang diambil adalah untuk mengkongkritkan konsep yang abstrak tersebut agar lebih mudah dipelajari dan dipahami siswa. Tahap kedua adalah tahap desain produk yang meliputi pemilihan media, pengulasan materi yang diangkat dalam komik dan pembuatan desain awal produk. Tahap ketiga yaitu tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk yang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk komik beserta instrumen-instrumennya yang meliputi lembar validasi media, lembar observasi siswa, angket pendapat siswa tentang komik, dan soal tes hasil belajar. Tahap keempat yaitu tahap validasi, pada tahap ini dilakukan validasi terhadap komik yang dikembangkan peneliti. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator, maka dilaksanakan tahap kelima yaitu revisi. Revisi yang dilakukan sesuai dari saran masing-masing validator. Setelah media pembelajaran melalui tahap revisi dan dinyatakan layak diujicobakan, maka dilakukanlah tahap keenam yaitu tahap uji coba produk yang dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Patrang 01 Jember. Uji coba dilaksanakan

dengan melangsungkan proses belajar mengajar dengan menggunakan media komik, disamping itu juga dilaksanakan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang dilakukan oleh dua orang observer, pengisian angket pendapat komik oleh siswa, dan tes hasil belajar. Setelah media diujicobakan diadakan analisis sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media yang baik.

- b. Hasil pengembangan yang diperoleh adalah media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia untuk kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran komik tersebut telah dikategorikan baik karena telah memenuhi tiga kriteria, yaitu.
  - 1.) Valid, diperoleh dari hasil validasi oleh ketiga validator dengan masing-masing mencapai angka 81,87% oleh validator 1, 90% oleh validator 2, dan 70% oleh validator 3. Rata-rata nilai validasi dari ketiga validator sebesar 80,6% yang menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.
  - 2.) Praktis, diperoleh dari hasil analisis angket pendapat siswa tentang komik yang menunjukkan bahwa presentase siswa yang memberikan respon positif adalah 97,05% dari siswa secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan mudah untuk belajar dengan menggunakan media komik.
  - 3.) Efektif, diperoleh dari hasil analisis aktifitas siswa dan tes hasil belajar siswa. Presentase aktivitas siswa pada saat belajar menggunakan media pembelajaran ini sebesar 88% yang menunjukkan kategori sangat tinggi, dan terdapat 82,35% siswa dari jumlah siswa secara keseluruhan yang mencapai ketuntasan belajar atau mencapai skor minimal 60. Hal ini menunjukkan

bahwa media komik yang dikembangkan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### 5.3 Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi guru dan pihak sekolah, media pembelajaran dalam bentuk komik ini dapat dijadikan pertimbangan sebagai media atau sarana belajar.
- b. Pembuatan media komik ini membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan kondisi fisik dan psikis yang baik sehingga dibutuhkan manajemen waktu dan manajemen diri yang baik agar media dapat dikembangkan secara maksimal.
- c. Bagi peneliti lanjut, diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan bagi pengembangan media dalam bentuk komik, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arditya, Satriawan. 2012. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbentuk Komik pada Sub Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat Siswa SMP Kelas VII. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNEJ.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ati, Ria Safitri, dkk. Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Bangun Datar. Jurnal Pendidikan MIPA, Vol. I, No. 1, Tahun 2014.
- Audies, Ruby. 2013. Taksonomi Bloom dan Konsep Permasalahan. (Serial Online). <http://audiesruby.blogspot.com/2013/12/taksonomi-bloom-dan-konsep-permasalahan.html?m=1> [diakses pada 28 Januari 2015].
- Bonnef, Marcel. Komik Indonesia. 1998. Jakarta: KPG.
- Darmawan, Hikmat. 2012. How to Make Comics. Jakarta: Plot Point.
- Dewi, Nina Kurnia. 2014. Penerapan Media Pembelajaran Buku Komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Pokok Bahasan Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan di SDN Tamanbaru Banyuwangi. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNEJ.
- Gooch, Deanna L. 2012. Research, Development, and Validation of a School Leader's Resource Guide for The Facilitation of Social Media Use by School Staff. Manhattan, Kansas: Kansas State University.
- Hobri. 2010. Metodologi Penelitian Pengembangan. Jember: Pena Salsabila.
- Kurniasih, Lisdiana. 2013. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Sosial. (Serial Online) <http://lisdianakurniasih.blogspot.com/2013/01/ruang-lingkup-pembelajaran-ilmu-sosial.htm>[diakses pada 8 November 2014].
- Listyani, Indriana Mei dan Widayati, Ani. 2012. Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. X, No. 2, Tahun 2012.
- M, Sardiman A. 2005. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Masyhud, Sulthon. 2014. Metode Penelitian Pendidikan. Jember: LPMPK.

- Mulyono, TJ. 1980. *Pengertian dan Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Departemen P dan K, P3G.
- Novianti, Riska Dwi, dkk. 2012. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. I, No. 1, Tahun 2012.
- Qurniawati, Hanna. 2012. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tematik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran pada Siswa Kelas II SD Negeri Deresan Yogyakarta. *Jurnal TP*, Vol. I, No. 1, Tahun 2012.
- Rahdiarjo, Didit. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Pendekatan Open-Ended Sub Pokok Bahasan Volume Kubus dan Balok untuk Kelas V SD. Jember: Universitas Jember
- Saidihardjo, dkk. 1996. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: FIP IKIP.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriyadi. 2013. *Strategi Belajar & Mengajar*. Yogyakarta: Jaya Ilmu.
- Suryadi, Sylvie. 2013. Penerapan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Disik di Kelas X-D SMA Negeri 5 Bogor. Universitas Pendidikan Indonesia: repository.upi.edu.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Susilaningsih, Endang dan Limbong, Linda S. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan, DEPDIKNAS.
- Taneo, Silvester Petrus. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementrian Pendidikan Nasional.
- Virda. 2012. Hakikat Pembelajaran IPS. (Serial Online) <http://phierdawordpress.com/2012/10/30/hakikat-pembelajaran-ips-sd2.htm> [diakses pada 8 November 2014].

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik pada sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia untuk siswa kelas V SD?</li> <li>2. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proses pengembangan media pembelajaran komik detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.</li> <li>2. Hasil pengembangan media pembelajaran komik detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.</li> </ol>	<p>Tahap Penelitian Pengembangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahap analisis kebutuhan</li> <li>2. Tahap desain produk</li> <li>3. Tahap produksi</li> <li>4. Tahap validasi dan evaluasi</li> <li>5. Tahap revisi</li> <li>6. Tahap uji coba produk</li> <li>7. Tahap revisi akhir dan penyebaran.</li> </ol> <p>Aspek Kualitas Media:</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Validator                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dosen</li> <li>- Guru</li> </ul> </li> <li>2. Subyek uji coba:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa</li> </ul> </li> <li>3. Kepustakaa n</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekolah uji coba: SDN Patrang 01</li> <li>2. Jenis penelitian: penelitian pengembangan</li> <li>3. Metode pengumpulan data:                     <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Wawancara</li> <li>c. Angket</li> <li>d. Tes</li> <li>e. Validasi</li> </ol> </li> <li>4. Analisis data:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rumus uji validitas                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator dengan rumus</li> </ul> </li> </ul> </li> </ol> $I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
	<p>dalam bentuk komik pada sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia untuk siswa kelas V SD?</p>		<p>a. Valid b. Praktis c. Efektif</p>		<p>Keterangan: V<sub>ji</sub> adalah data nilai validator ke-j terhadap indikator ke-i, n adalah banyaknya validator</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menentukan nilai rata-rata setiap aspek dengan rumus                     <math display="block">A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}</math> </li> </ul> <p>Keterangan: A<sub>i</sub> adalah rerata nilai untuk aspek-i, I<sub>ij</sub> adalah rerata untuk aspek ke-i indikator ke-j, m adalah banyaknya indikator dalam aspek ke-i</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menentukan nilai V<sub>a</sub> atau nilai rerata total dari rerata nilai untuk semua aspek dengan rumus</li> </ul>

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
					$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$ <p>Keterangan:                      Va adalah nilai rerata total untuk semua aspek,                      A<sub>i</sub> adalah rerata nilai untuk aspek ke-i,                      n adalah banyaknya aspek</p> <p>- Rumus presentase keaktifan siswa</p> $P_s = \frac{A_s}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan:                      P<sub>s</sub> = persentase keaktifan                      A<sub>s</sub> = jumlah skor yang diperoleh                      N = jumlah skor maksimal</p> <p>- Rumus presentase respon siswa</p> $\gamma = \frac{n}{N} \times 100\%$ <p>keterangan:                      γ adalah persentase respon</p>

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
					<p>n adalah siswa yang memberikan respon positif minimal 75% dalam angket</p> <p>N adalah siswa keseluruhan</p> <p>- Rumus presentase hasil belajar</p> $Pb = \frac{N}{n} \times 100\%$ <p>Keterangan:</p> <p>Pb adalah persentase keberhasilan pembelajaran</p> <p>n adalah siswa yang mendapat skor minimal 60</p> <p>N adalah siswa keseluruhan</p>

## B. Silabus Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perseiapan Kemerdekaan Indonesia

Nama Sekolah : SDN Patrang 01

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : V / II

Standar Kompetensi : 2.Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan

Kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sarana dan Sumber
2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan	Tokoh perjuangan kemerdekaan yang terlibat proses kemerdekaan	2.3.1. Mengidentifikasi tokoh-tokoh perjuangan Indonesia yang terlibat dalam proses kemerdekaan 2.3.1. Mengidentifikasi waktu terjadinya peristiwa-peristiwa penting yang terjadi saat menjelang proklamasi	tes tulis	2 x 35 menit	Buku IPS 5
	Cara menghargai jasa tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan	2.3.2. Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.	Tes lisan	2 x 35 menit	Buku IPS 5

### C. Hasil Wawancara Siswa

#### Hasil Wawancara 1

Tema Wawancara : Tanggapan Tentang Mata Pelajaran IPS

Narasumber : Carenina Zahra Yuvianti (Siswa Kelas V)

Hari, Tanggal : Kamis, 2 Oktober 2014

Tempat : SD Negeri Patrang 01 Jember

- Pertanyaan : Menurut Anda, bagaimanakah mata pelajaran IPS itu?  
Jawaban : Menurut saya mata pelajaran IPS itu yaa kadang mudah kadang susah. Kalau materinya mudah rasanya mudah kalau susah rasanya susah.
- Pertanyaan : Kalau materi sejarah bagaimana?  
Jawaban : Lumayan susah, Bu.
- Pertanyaan : Biasanya guru dalam menerangkan tentang materi sejarah itu menggunakan media atau hanya menjelaskan?  
Jawaban : Biasanya hanya menjelaskan, Bu. Kadang cerita, kami disuruh mendengarkan, kadang hanya menyebutkan nama-nama pahlawan saja, tapi tidak diceritakan.
- Pertanyaan : Pada saat guru menjelaskan atau menceritakan, apa yang Anda rasakan?  
Jawaban : Kalau ceritanya menarik saya suka, Bu. Tapi kadang saya fokusnya hanya awal-awal saja. Setelah itu kadang fokus kadang tidak.
- Pertanyaan : Kira-kira kenapa fokus Anda bisa hilang?  
Jawaban : Karena bosan, Bu. Kalau diceritakan terus kan lama-lama bosan.
- Pertanyaan : Apakah Anda bisa menangkap materi yang dijelaskan tersebut?

Jawaban : Kalau sedang fokus bisa, Bu. Tapi kalau fokusnya sudah hilang ya hilang. Tapi tidak lama setelah itu sudah lupa.

## Hasil Wawancara 2

Tema Wawancara : Tanggapan Tentang Mata Pelajaran IPS

Narasumber : Mafira Aurelia Salsabila F. (Siswa Kelas V)

Hari, Tanggal : Kamis, 2 Oktober 2014

Tempat : SD Negeri Patrang 01 Jember

- Pertanyaan : Menurut Anda, bagaimanakah mata pelajaran IPS itu?  
Jawaban : Menurut saya mata pelajaran IPS itu lumayan susah, Bu. Pelajarannya banyak yang sulit.
- Pertanyaan : Kalau materi sejarah bagaimana?  
Jawaban : Susah, Bu.
- Pertanyaan : Biasanya guru dalam menerangkan tentang materi sejarah itu menggunakan media atau hanya menjelaskan?  
Jawaban : Hanya menjelaskan, Bu. Setelah menjelaskan biasanya langsung disuruh mengerjakan soal.
- Pertanyaan : Pada saat guru menjelaskan atau menceritakan, apa yang Anda rasakan?  
Jawaban : Kadang saya dengarkan, kadang tidak. Kalau sudah bosan atau mengantuk saya kurang bisa mendengarkan dengan baik. Tapi kalau disuruh mengerjakan soal saya tidak suka, Bu.
- Pertanyaan : Kenapa tidak suka?  
Jawaban : Tidak bisa mengerjakan dengan lancar, Bu. Karena sulit.
- Pertanyaan : Apakah kamu bisa menangkap materi yang dijelaskan tersebut?  
Jawaban : Kadang bisa kadang tidak, Bu.

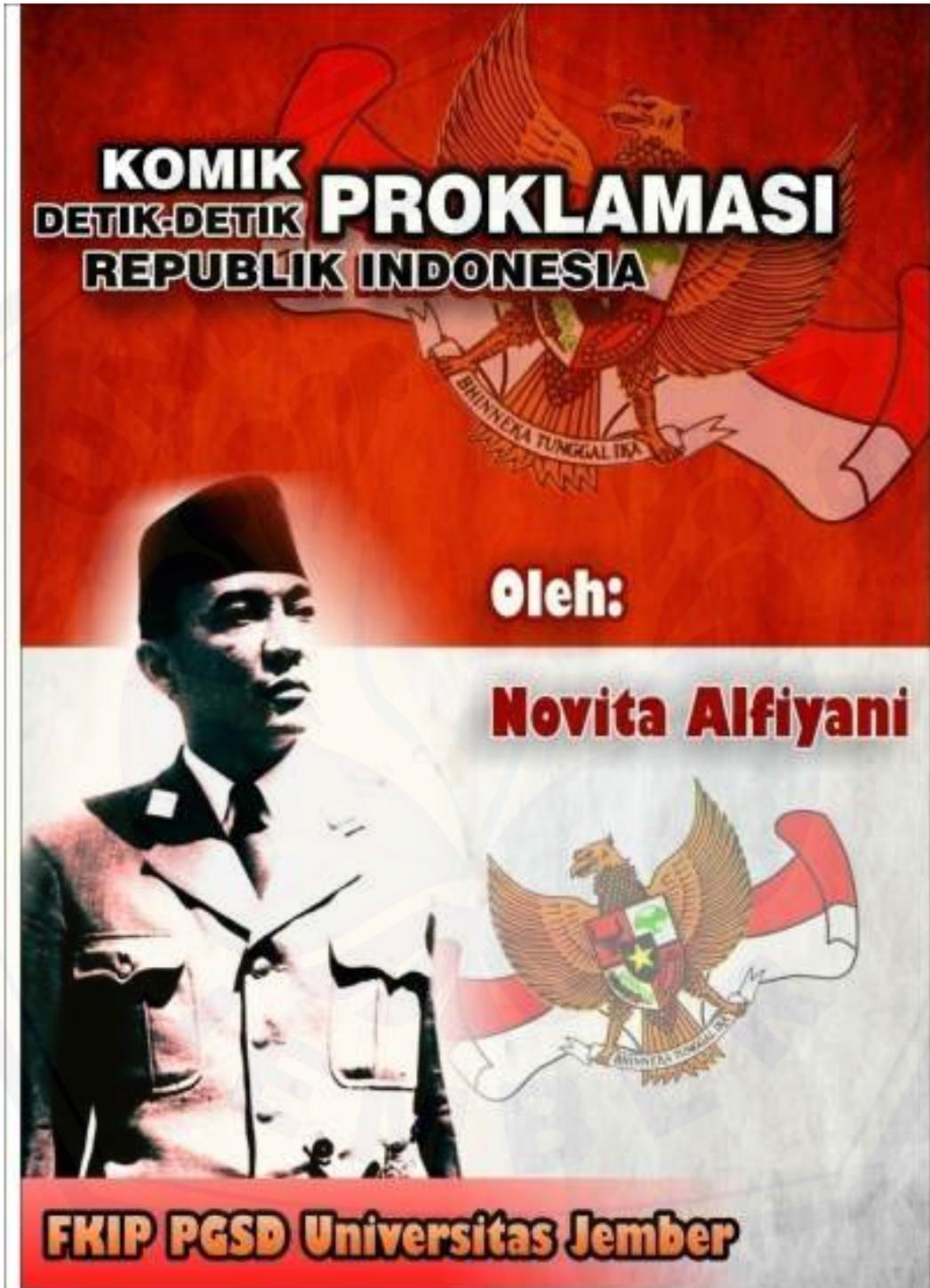
- **Pertanyaan** : Apakah sekarang Anda masih mengingat cerita yang disampaikan oleh guru Anda?

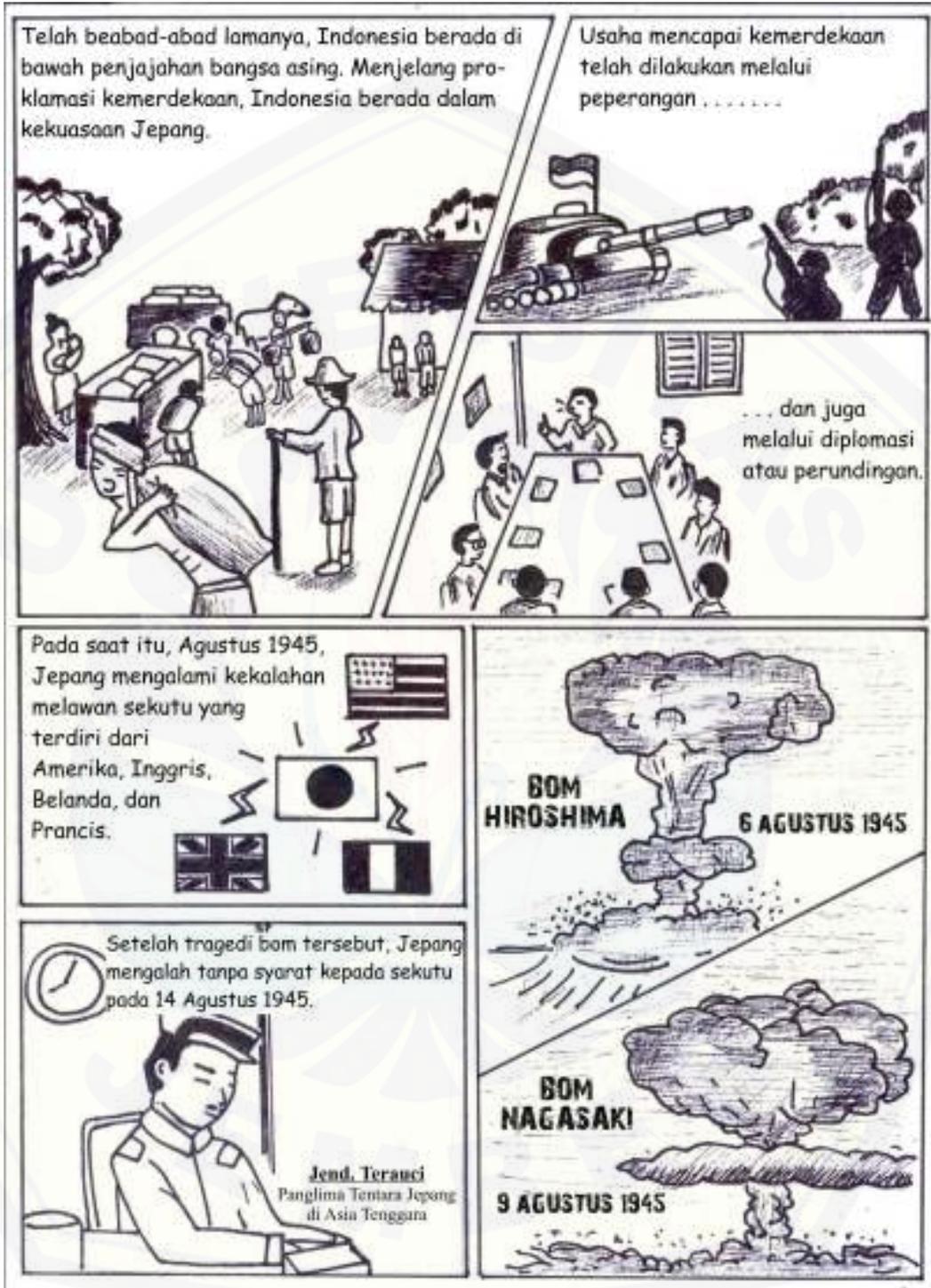
**Jawaban** : Sudah lupa, Bu. Sulit untuk diingat.

**Kesimpulan:**

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 siswa SDN Patrang 01 tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelajaran IPS khususnya materi sejarah merupakan materi yang sulit untuk dipahami dengan mudah. Jika dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja, maka siswa cenderung merasa bosan, tidak fokus, dan sulit menangkap materi. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak tersebut sehingga siswa mampu memahami materi dengan lebih baik dan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif.

D. Draft I Komik Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia



















The image features a large, faint watermark of the Universitas Jember logo in the background. The logo is a shield-shaped emblem with a stylized tree or plant in the center, surrounded by the text 'UNIVERSITAS JEMBER'.

# **Peristiwa Rengas- dengklok**







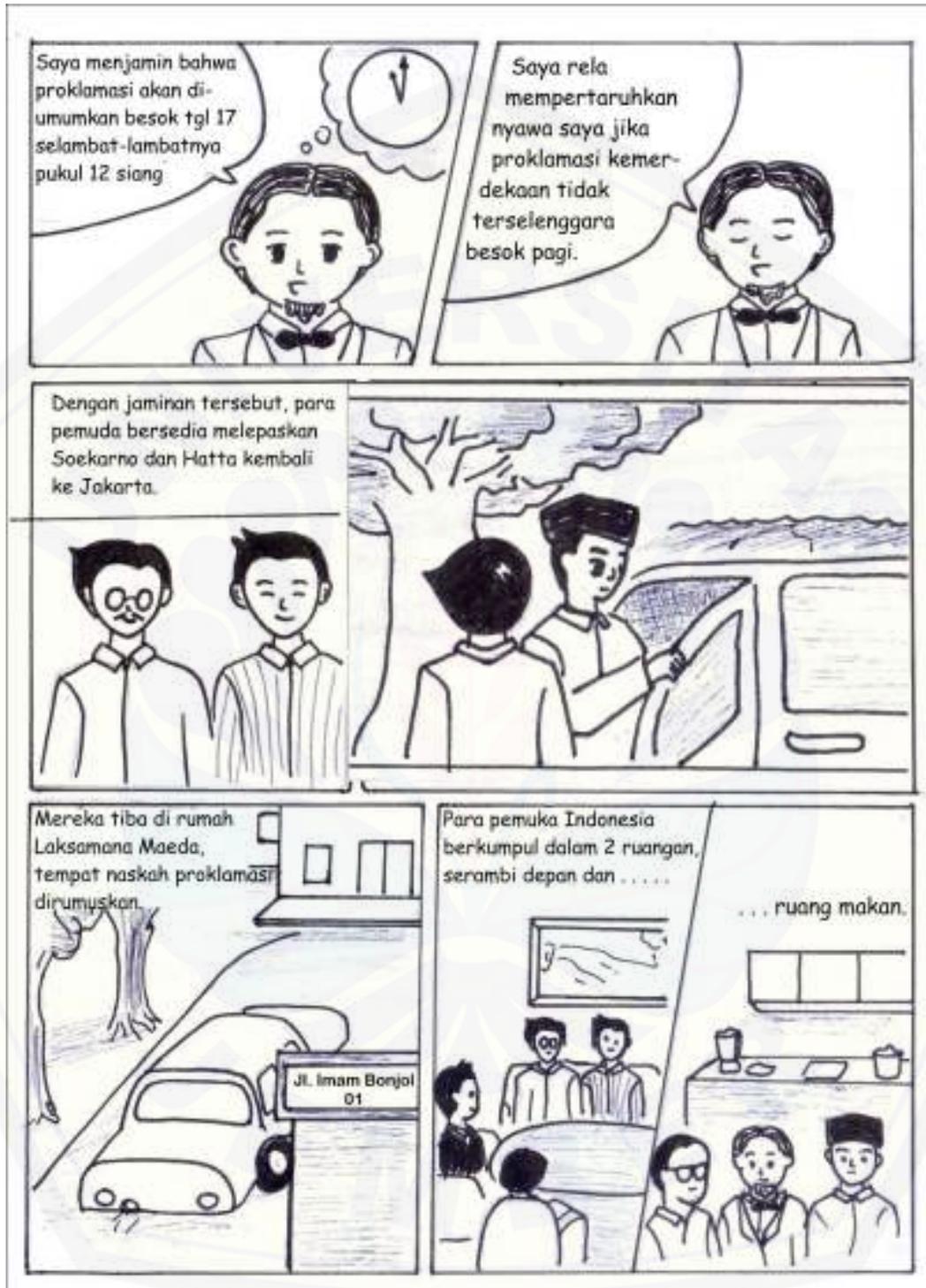






















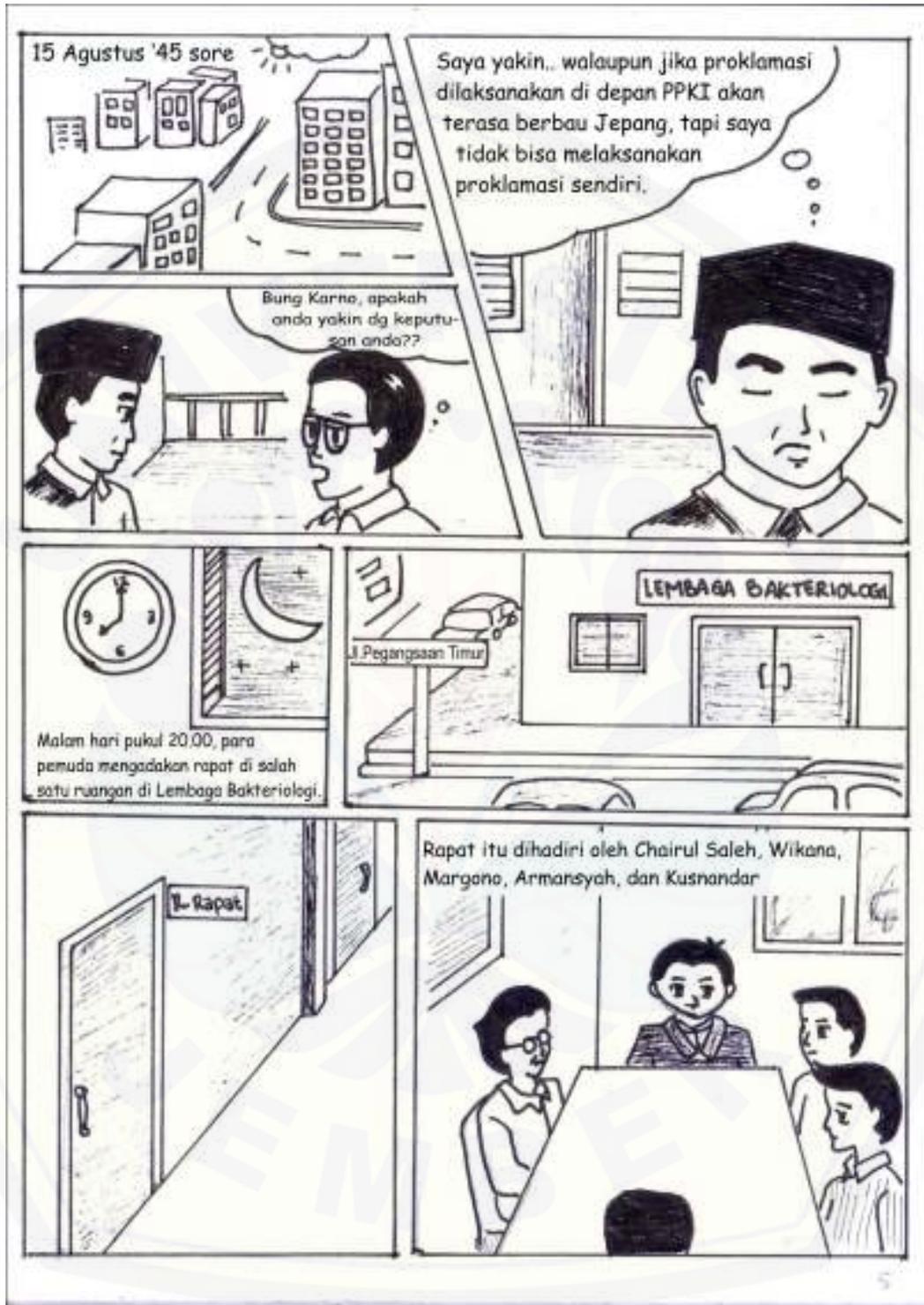


E. Draft II Komik Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia















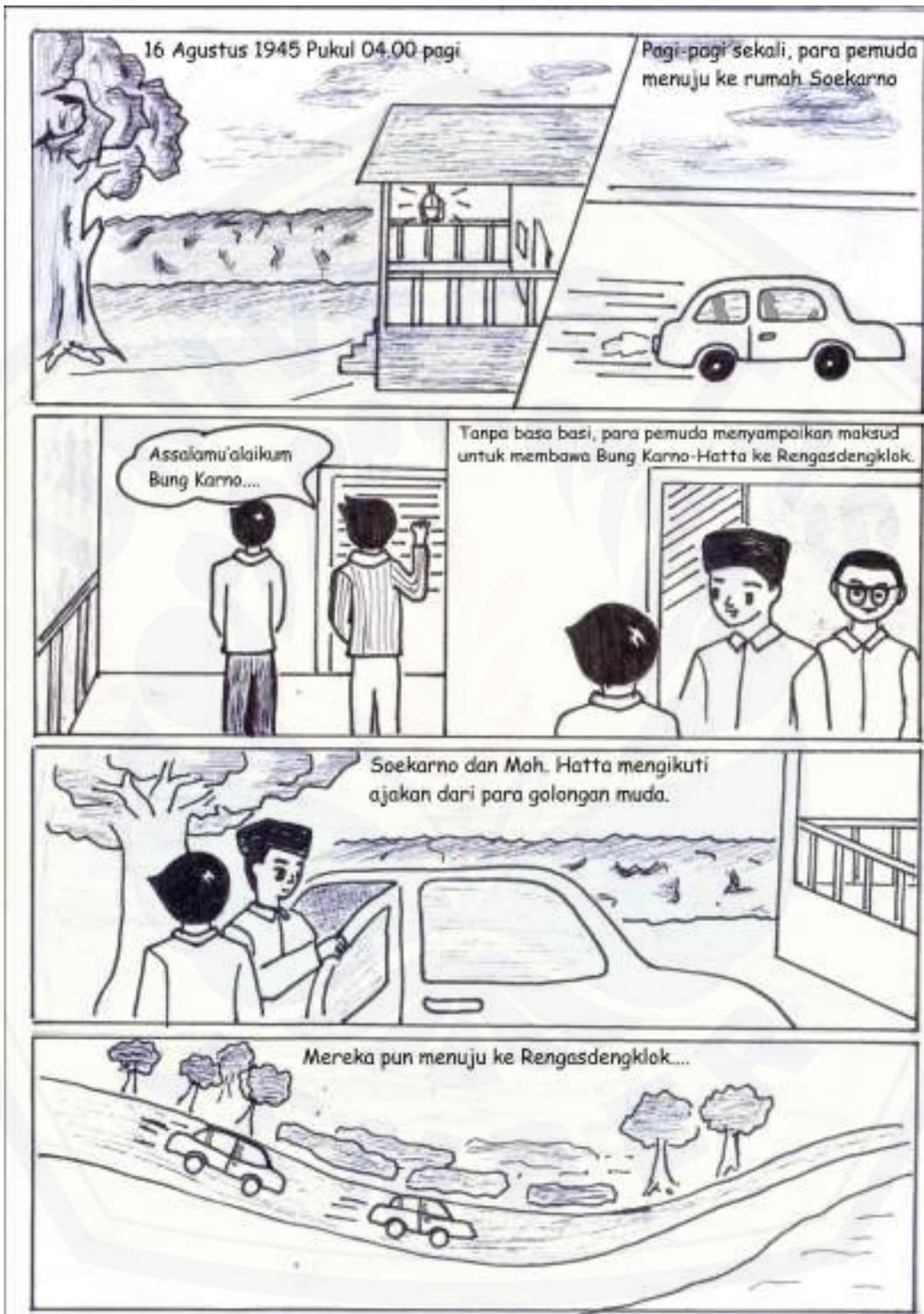
**PERISTIWA**

**RENGAS-**

**DENGKLOK**































**F. Instrumen Validasi Ahli****F.1a Lembar Validasi Dosen terhadap Isi Media****LEMBAR VALIDASI ISI MEDIA KOMIK DETIK-DETIK PROKLAMASI  
KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sub Pokok Bahasan : Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia

Kelas/semester : V/2

Nama Validator :

**Petunjuk Pengisian Angket Validasi**

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom, sesuai dengan pendapat Anda.
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, atau 4 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut.
 

4 = sangat baik	2 = kurang baik
3 = baik	1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi mohon menuliskan pada lembar saran atau pada naskah yang divalidasi

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	1. Kesesuaian materi media berbentuk komik dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.				
	2. Kebenaran substansi materi.				
	3. Bagian-bagiannya tersusun secara logis.				

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	4. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial didefinisikan dengan benar.				
	5. Materi tersusun secara berurutan.				
	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.				

Saran:

.....

.....

.....

Jember, ..... 2015

Validator

(.....)

**F.1b Lembar Validasi Dosen terhadap Bahasa Media Komik****LEMBAR VALIDASI BAHASA MEDIA KOMIK DETIK-DETIK  
PROKLAMASI KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sub Pokok Bahasan : Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia

Kelas/semester : V/2

Nama Validator :

**Petunjuk Pengisian Angket Validasi**

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom, sesuai dengan pendapat Anda.
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, atau 4 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut.
 

4 = sangat baik	2 = kurang baik
3 = baik	1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi mohon menuliskan pada lembar saran atau pada naskah yang divalidasi

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	1. Kebenaran tata bahasa.				
	2. Kesederhanaan struktur kalimat.				
	3. Penggunaan kalimat yang tidak mengandung makna ganda.				
	4. Menggunakan bahasa yang komunikatif.				

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	5. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.				
	6. Menggunakan bahasa yang efektif dan efisien.				
	7. Kejelasan informasi				

Saran:

.....

.....

.....

Jember, ..... 2015

Validator

(.....)

**F.1c Lembar Validasi Dosen terhadap Format Penyajian Media Komik****LEMBAR VALIDASI FORMAT PENYAJIAN MEDIA KOMIK DETIK-  
DETIK PROKLAMASI KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sub Pokok Bahasan : Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia

Kelas/semester : V/2

Nama Validator :

**Petunjuk Pengisian Angket Validasi**

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom, sesuai dengan pendapat Anda.
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, atau 4 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut.
 

4 = sangat baik	2 = kurang baik
3 = baik	1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi mohon menuliskan pada lembar saran atau pada naskah yang divalidasi

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	1. Kejelasan pembagian materi				
	2. Kejelasan sistem penomoran				
	3. Kesesuaian pengaturan lay out dan tata letak.				
	4. Keseimbangan antara teks dan gambar.				

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	5. Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf.				
	6. Memiliki daya tarik.				

Saran:

.....

.....

.....

Jember, ..... 2015

Validator

(.....)

**F.1d Lembar Validasi Dosen terhadap Media Komik****LEMBAR VALIDASI MEDIA KOMIK DETIK-DETIK PROKLAMASI  
KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sub Pokok Bahasan : Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia

Kelas/semester : V/2

Nama Validator :

**Petunjuk Pengisian Angket Validasi**

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom, sesuai dengan pendapat Anda.
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, atau 4 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut.
 

4 = sangat baik	2 = kurang baik
3 = baik	1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi mohon menuliskan pada lembar saran atau pada naskah yang divalidasi

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	1. Bahasa mudah dipahami.				
	2. Bersifat humor.				
	3. Teks menarik dan rapi, disesuaikan dengan “balon-balon dialog”.				
	4. Halaman judul memuat judul dengan huruf besar dan nama pengarang.				

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	5. Penuangan setting gambar bervariasi.				
	6. Tokoh dan tipe manusia konsisten.				
	7. Materi tersusun secara berurutan.				
	8. Kelengkapan background dan foreground sesuai.				

Saran:

.....

.....

.....

Jember, ..... 2015

Validator

(.....)

**F.1e Lembar Kesimpulan**

**LEMBAR KESIMPULAN**

Dari validasi isi, validasi bahasa, validasi format penyajian, dan validasi komik yang telah Bapak/Ibu berikan, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan kesimpulan akhir mengenai media pembelajaran berbentuk komik yang telah saya susun.

Kesimpulan	Ya	Ya, dengan revisi	Tidak
Apakah media pembelajaran dalam bentuk komik yang dibuat peneliti sudah dapat diuji cobakan kepada siswa?			

Saran Revisi:

.....

.....

.....

.....

Jember, ..... 2015

Validator

(.....)

**F.2a Lembar Validasi Guru**

**Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik Mata Pelajaran IPS  
Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia**

**Lembar Validasi Guru Kelas V**

Nama Guru :

Sekolah Asal :

**Petunjuk Pengisian Angket Validasi**

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom, sesuai dengan pendapat Anda.
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, atau 4 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut.
 

4 = sangat baik	2 = kurang baik
3 = baik	1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi mohon menuliskan pada lembar saran atau pada naskah yang divalidasi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	<b>ISI</b>				
	1. Kesesuaian materi media berbentuk komik dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.				
	2. Kelengkapan materi.				
	3. Urutan materi.				

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
2	<b>BAHASA</b>				
	4. Kefektifan bahasa yang digunakan..				
	5. Kejelasan informasi yang disajikan				
	6. Tata bahas (grammar) yang digunakan.				
3	<b>FORMAT PENYAJIAN</b>				
	7. Kejelasan pembagian materi.				
	8. Memiliki daya tarik.				
	9. Keseimbangan antara teks dan ilustrasi.				
	10. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf.				
	11. Kesesuaian ukuran fisik buku komik				
4	<b>MEDIA KOMIK</b>				
	12. Bahasa mudah dipahami.				
	13. Penuangan setting gambar bervariasi.				
	14. Tokoh dan tipe manusia konsisten.				
	15. Materi tersusun secara berurutan.				

	16. Kelengkapan background dan foreground.				
--	--	--	--	--	--

Mohon menuliskan butir-bitur revisi dan atau menuliskan langsung pada lembar naskah:

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, ..... 2015

Validator

(.....)



**G. LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA****LEMBAR PENGAMATAN SISWA**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
Pokok Bahasan : Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia  
Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.  
Kelas / Semester : V / II

**Petunjuk:**

1. Cara memberikan penilaian adalah dengan cara memberi tanda cheklist (√) pada lajur yang tersedia
2. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
  - 1** : berarti **tidak baik**
  - 2** : berarti **kurang baik**
  - 3** : berarti **baik**
3. Makna huruf dalam skala penilaian sebagai berikut.
  - A. Siswa menggunakan media dalam mengikuti pembelajaran, siswa membaca dengan seksama media komik yang diberikan.
  - B. Siswa aktif dalam tanya jawab atau diskusi dengan guru maupun dengan teman selama proses pembelajaran berlangsung.
  - C. Siswa memahami peristiwa yang terjadi selama detik-detik menjelang proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.



No.	Nama Siswa	A			B			C		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
26	Raihan Dava Nanta									
27	Rifgi Azaria Habibi									
28	Ririn Trias Damayanti									
29	Satria Raka Budi P.									
30	Sella Yulita Sari									
31	Selsadita Alfiah C.									
32	Trisna Febri Piantika									
33	Yusuf Firmansyah P.									
34	Mafira Aurelia S. F.									
35	El Zidane Adi Winata									

Jember, ..... 2015

Observer

(.....)

**H. Angket Respon Siswa****ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBENTUK KOMIK****PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah angket ini dengan jujur sesuai dengan pendapat anda.
2. Jawaban yang anda berikan pada angket ini tidak akan berpengaruh pada nilai anda.
3. Jawaban yang anda berikan pada angket ini akan dijaga kerahasiaannya.
4. Tulis nama, nomor absen, dan kelas.
5. Baca pertanyaan yang diberikan dengan seksama.
6. Lingkari salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat anda.

1. Apakah materi yang disajikan dalam media belajar berbentuk komik sesuai dengan materi yang diberikan sekolah?
  - a. Sangat sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Kurang sesuai
  - d. Tidak sesuai
2. Apakah materi yang disajikan dalam media berbentuk komik berurutan sesuai materi di sekolah?
  - a. Sangat berurutan
  - b. Berurutan
  - c. Kurang berurutan
  - d. Tidak berurutan

3. Apakah penyajian materi dalam media berbentuk komik jelas dan mudah dipahami?
  - a. Sangat jelas
  - b. Jelas
  - c. Kurang jelas
  - d. Tidak jelas
4. Apakah bahasa yang digunakan dalam komik jelas dan mudah dimengerti?
  - a. Sangat jelas
  - b. Jelas
  - c. Kurang jelas
  - d. Tidak jelas
5. Apakah tokoh dalam media komik konsisten?
  - a. Sangat konsisten
  - b. Konsisten
  - c. Kurang konsisten
  - d. Tidak konsistes
6. Apakah alur cerita dalam media komik runtut?
  - a. Sangat beruntut
  - b. Runtut
  - c. Kurang runtut
  - d. Tidak runtut
7. Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan media komik?
  - a. Sangat senang
  - b. Senang
  - c. Kurang senang
  - d. Tidak senang
8. Apakah media berbentuk komik ini membantu kamu dalam belajar?
  - a. Sangat membantu
  - b. Membantu

- c. Kurang membantu
  - d. Tidak membantu
9. Apakah tampilan media berbentuk komik membuat kamu tertarik untuk memperlajarnya?
- a. Sangat tertarik
  - b. Tertarik
  - c. Kurang tertarik
  - d. Tidak tertarik
10. Apakah pendapatmu secara keseluruhan tentang media berbentuk komik?
- a. Sangat menarik
  - b. Menarik
  - c. Kurang menarik
  - d. Tidak menarik

Jember, ..... 2015

Informan

Nama :

No. Absen :

Kelas :

**I. Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar**

Indikator	Deskripsi Soal	Tingkat Berpikir	Nomor Soal	Bentuk Soal (skor)	Kunci Jawaban
2.3.1. Mengidentifikasi tokoh-tokoh perjuangan Indonesia yang terlibat dalam proses kemerdekaan	Menunjukkan hubungan antara peristiwa kekalahan Jepang dan peristiwa lain	C2	2	Peristiwa Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu menimbulkan ... (4)	A
	Mengidentifikasi tokoh Jepang	C1	3	Jenderal Terauchi adalah ... (4)	D
	Mencari penyebab menyerahnya Jepang pada sekutu	C2	4	Sebab dari menyerahnya Jepang tanpa syarat kepada sekutu adalah ... (4)	A
	Menjelaskan tujuan penculikan Soekarno dan Hatta	C2	5	Peristiwa penculikan Soekarno dan Bung Hatta oleh para pemuda menjelang detik-detik kemerdekaan dilakukan dengan tujuan ... (4)	A
	Menafsirkan alasan pemilihan rengasdengklok sebagai lokasi penculikan	C2	8	Mengapa para pemuda memilih Rengasdengklok sebagai lokasi penculikan? (4)	C
	Mengidentifikasi alasan rencana penculikan diserahkan pada Sodanco Singgih	C3	9	Mengapa rencana penculikan Soekarno-Hatta diserahkan kepada Sodancho Singgih? (4)	D
	Mengidentifikasi alasan pelaksanaan proklamasi tanpa sidang PPKI	C3	11	Mengapa golongan muda tidak menginginkan proklamasi dilakukan di sidang PPKI? (4)	C

Indikator	Deskripsi Soal	Tingkat Berpikir	Nomor Soal	Bentuk Soal (Skor)	Kunci Jawaban
	Menyebutkan tokoh perumus naskah proklamasi	C1	12	Teks proklamasi kemerdekaan dirumuskan oleh ... (4)	B
	Menyebutkan tokoh yang mengetik naskah proklamasi	C1	14	Teks proklamasi yang telah disetujui diketik oleh ... (4)	D
	Mengidentifikasi tokoh berdasarkan gambar	C1	16	 Gambar di samping adalah gambar ... (4)	C
2.3.1. Mengidentifikasi waktu terjadinya peristiwa-peristiwa penting yang terjadi saat menjelang proklamasi	Menjelaskan peristiwa yang terjadi pada tanggal 14 Agustus 1945	C1	1	Peristiwa yang terjadi pada 14 Agustus adalah ... (4)	C
	Menghitung lama peristiwa penculikan	C1	13	Penculikan Soekarno-Hatta di Rengasdengklok berlangsung selama ... (4)	A
	Menafsirkan arti peristiwa saat upacara kemerdekaan	C3	19	Pada saat pengibaran bendera, seluruh peserta upacara menyanyikan lagu Indoneisa Raya tanpa instruksi, hal ini berarti ... (4)	A
	Menyatakan gelar yang didapatkan Bung Karno setelah membaca teks proklamasi	C1	20	Setelah membacakan naskah proklamasi, Ir. Soekarno dan Bung Hatta mendapatkan gelar ... dari bangsa Indonesia. (4)	C
	Mengidentifikasi tokoh yang termasuk golongan muda	C1	21	Tokoh-tokoh golongan muda antara lain ... (4)	A

Indikator	Deskripsi Soal	Tingkat Berpikir	Nomor Soal	Bentuk Soal (Skor)	Kunci Jawaban
	Mengidentifikasi tokoh berdasarkan gambar	C1	22	 <p>Gambar di samping adalah gambar tokoh tua yang bernama ... (4)</p>	C
	Menyebutkan tempat terjadinya peristiwa proklamasi	C1	23	Proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan di rumah Soekarno yang beralamat di ... (4)	C
	Menafsirkan makna singkatnya peristiwa penculikan	C3	15	Peristiwa Rengasdengklok yang hanya terjadi satu hari memiliki makna yang sangat penting yaitu ... (4)	D
	Menjelaskan tujuan Bung Hatta menggandakan naskah proklamasi	C4	24	Apa tujuan Bung Hatta meminta golongan muda menggandakan naskah teks proklamasi? (4)	D
2.3.2. Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.	Mengidentifikasi tokoh yang mendengar berita kekalahan Jepang	C1	6	Tokoh yang mendengar bahwa Jepang menyerah kepada sekutu dan mendesak Soekarno-Hatta supaya segera melaksanakan proklamasi kemerdekaan adalah ... (4)	A

Indikator	Deskripsi Soal	Tingkat Berpikir	Nomor Soal	Bentuk Soal (Skor)	Kunci Jawaban
	Memkaji ulang peristiwa setelah pemuda gagal membujuk Bung Karno	C3	7	Apa yang dilakukan para pemuda setelah gagal membujuk Bung Karno agar segera memproklamasikan kemerdekaan? (4)	C
	Mendeteksi tokoh yang menjemput Soekarno kembali ke Jakarta	C1	10	Tokoh golongan tua yang menjemput Soekarno-Hatta untuk kembali ke Jakarta adalah ... (4)	B
	Menjelaskan peranan Ibu Fatmawati	C1	17	Sungbangan Ibu Fatmawati yang dapat kita kenang ketika proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah ... (4)	A
	Mengidentifikasi tokoh pengibar bendera	C1	18	Pengibaran sang saka merah putih setelah pembacaan teks proklamasi dilaksanakan oleh ... (4)	A
	Menjelaskan peran tokoh Laksamana Meda	C1	25	Laksamana Maeda adalah ... (4)	A

**J. Soal Tes Hasil Belajar**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Pilihlah jawaban yang menurut kamu paling benar! Lingkari atau beri tanda silang pada pilihan jawaban a, b, c, atau d!

1. Peristiwa yang terjadi pada 14 Agustus adalah . . . . .
  - a. Kota Hiroshima di Jepang dibom oleh Sekutu
  - b. Kota Nagasaki di Jepang dibom oleh Sekutu
  - c. Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu
  - d. Sekutu menyerah tanpa syarat kepada Jepang
2. Peristiwa Jepang menyerah kepada tanpa syarat kepada sekutu menimbulkan . . . . .
  - a. semangat pemuda untuk menuntut segeranya proklamasi kemerdekaan
  - b. ketakutan diantara penduduk Indonesia
  - c. perselisihan antara kaum muda dan tua
  - d. penundaan waktu kemerdekaan dari yang dijanjikan oleh Jepang
3. Jenderal Terauchi adalah . . . . .
  - a. Pemimpin tentara Jepang untuk melawan sekutu
  - b. Pemimpin tentara Jepang untuk menyerang Indonesia
  - c. Panglima tentara Jepang di Asia Tenggara setelah Proklamasi
  - d. Panglima tentara Jepang di Asia Tenggara pada saat menjelang proklamasi
4. Sebab dari menyerahnya jepang tanpa syarat kepada sekutu adalah . . . . .
  - a. Dibomnya dua kota besar oleh sekutu
  - b. Sekutu menyerang dan melucuti semua senjata Jepang
  - c. Sekutu mengancam akan menghancurkan Jepang

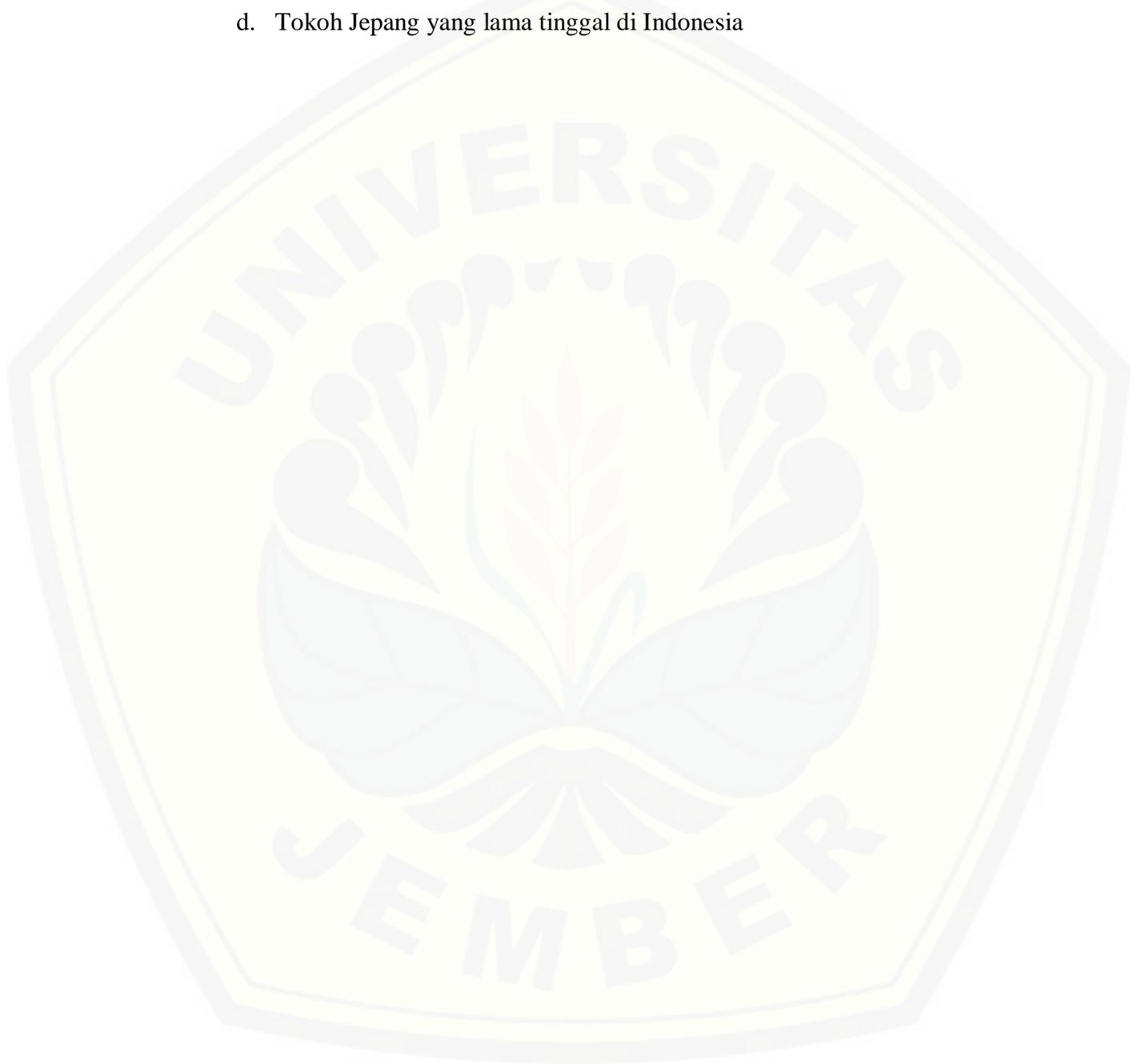
- d. Jepang berfokus untuk menjajah Indonesia
5. Peristiwa penculikan Soekarno dan Bung Hatta oleh para pemuda menjelang detik-detik kemerdekaan dilakukan dengan tujuan . . .
  - a. membujuk tokoh tua dan menghindari gangguan Jepang
  - b. menjebak Soekarno dan Bung Hatta
  - c. meraih kemerdekaan dengan bantuan jepang
  - d. memperlambat proses kemerdekaan
6. Tokoh yang mendengar berita bahwa Jepang menyerah kepada sekutu dan mendesak Soekarno-Hatta supaya segera melaksanakan proklamasi kemerdekaan adalah . . . . .
  - a. Sutan Syahrir
  - b. Wikana
  - c. Margono
  - d. Chairul Saleh
7. Apa yang dilakukan para pemuda setelah gagal membujuk Bung Karno agar segera memproklamasikan kemerdekaan?
  - a. Membujuk Bung Hatta sebagai rekan Bung Karno
  - b. Menyerah dan berencana memproklamasikan kemerdekaan sendiri
  - c. Berkumpul dan mengadakan rapat lagi untuk merencanakan penculikan terhadap Bung Karno
  - d. Meminta bantuan kepada tentara PETA
8. Mengapa para pemuda memilih Rengasdengklok sebagai lokasi penculikan?
  - a. Karena dekat dengan Jakarta
  - b. Karena merupakan daerah kawedanan
  - c. Karena aman dari pengawasan Jepang
  - d. Karena jauh dari Jakarta
9. Mengapa rencana penculikan Soekarno-Hatta diserahkan kepada Soudancho Singgih
  - a. Agar penculikan berjalan lancar
  - b. Agar diketahui oleh Jepang

- c. Karena Sodancho Singgih adalah anggota golongan muda
  - d. Untuk menghindari kecurigaan dari Jepang
10. Tokoh dari golongan tua yang menjemput Soekarno-Hatta untuk kembali ke Jakarta adalah . . . . .
- a. Wikana
  - b. Ahmad Subarjo
  - c. Buntaran
  - d. Sanusi
11. Mengapa golongan muda tidak menginginkan proklamasi dilakukan dalam sidang PPKI?
- a. Karena akan memakan waktu lama
  - b. Karena PPKI banyak beranggotakan orang Jepang
  - c. Karena negara Indonesia dapat dicap negara buatan Jepang
  - d. Karena mereka tidak kenal dengan anggota PPKI
12. Teks proklamasi kemerdekaan negara Indonesia dirumuskan oleh . . . . .
- ..
- a. Hatta
  - b. Soekarno
  - c. Ahmad Subarjo
  - d. Chairul Saleh
13. Penculikan Soekarno-Hatta di Rengasdengklok berlangsung selama . . . . .
- .. . . . .
- a. 1 hari
  - b. 2 hari
  - c. 5 hari
  - d. 1 minggu
14. Teks proklamasi yang telah disetujui diketik oleh . . . . .
- a. Moh. Hatta
  - b. Ahmad Subarjo
  - c. Ibu Fatmawati
  - d. Sayuti Melik

15. Peristiwa Rengasdengklok yang hanya terjadi satu hari memiliki makna yang sangat penting yaitu ....
- menonjolnya peran golongan muda
  - ikut sertanya pasukan PETA
  - terjadi sehari sebelum proklamasi kemerdekaan
  - tersulutnya semangat para pejuang untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia
16.  Gambar di samping adalah gambar . . . . .
- Jusup Kunto
  - Sukarni
  - Wikana
  - Chairul Saleh
17. Sumabangan perjuangan Ibu Fatmawati yang dapat kita kenang ketika proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah . . . . .
- bendera merah putih hasil jahitannya sendiri
  - naskah proklamasi yang diketiknya dengan rapi
  - kediamannya yang dijadikan tempat penculikan
  - bendera merah putih yang dikibarkannya
18. Pengibaran sang saka merah putih setelah pembacaan teks proklamasi dilaksanakan oleh . . . . .
- S. Suhud dan Cudancho Latief
  - Buntaran dan Sanusi
  - Wikana dan Darwis
  - Soekarno dan Hatta
19. Pada saat pengibaran bendera, seluruh peserta upacara menyanyikan lagu Indonesia Raya tanpa instruksi, hal ini berarti . . . . .
- rakyat memiliki rasa cinta tanah air yang luar biasa
  - rakyat menyukai lagu Indonesia Raya
  - rakyat merasa sangat gembira
  - rakyat terbiasa menyanyikan lagu tersebut saat upacara

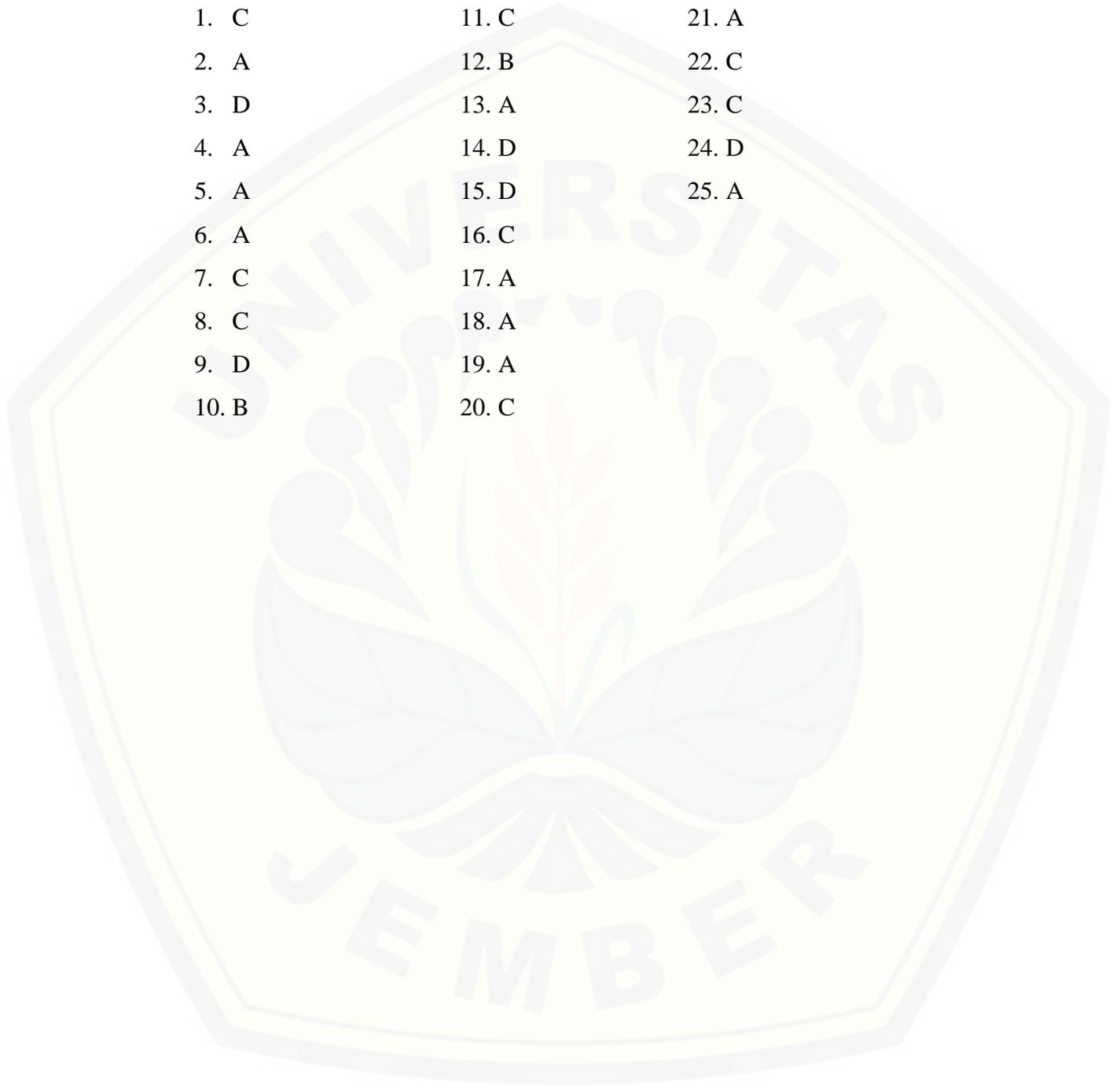
20. Setelah membacakan naskah proklamasi, Ir. Soekarno dan Bung Hatta mendapatkan gelar...dari Bangsa Indonesia
- orator
  - narator
  - proklamator
  - editor
21. Tokoh-tokoh golongan muda antara lain . . . . .
- Wikana dan Chairul Saleh
  - S. Suhud dan Buntaran
  - Darwis dan Sanusi
  - Margono dan Iwa Kusumasumantri
22.  Gambar di samping adalah gambar tokoh tua yang bernama . . . . .
- Kusnandar
  - Iwa Kusumasumantri
  - Ahmad Subarjo
  - Buntaran
23. Proklamasi kemerdekaan Indonesia dilaksanakan di rumah Soekarno yang beralamat di . . . . .
- Jalan Imam Bonjol No. 1
  - Jalan Pegangsaan Timur No. 2
  - Jalan Pegangsaan Timur No. 56
  - Jalan Imam Bonjol No. 65
24. Apa tujuan Bung Hatta meminta golongan muda menggandakan naskah teks proklamasi?
- Agar naskah tidak mudah hilang
  - Agar naskah memiliki duplikat
  - Agar masyarakat percaya bahwa Indonesia telah merdeka
  - Agar dapat disebarluaskan ke seluruh dunia
25. Laksamana Maeda adalah . . . . .

- a. Tokoh Jepang yang bersimpati dan menyediakan rumah untuk merundingkan dan mempersiapkan proklamasi kemerdekaan
- b. Tokoh Indonesia yang lama tinggal di Jepang
- c. Tentara perwira Jepang yang ingin menggagalkan usaha proklamasi
- d. Tokoh Jepang yang lama tinggal di Indonesia



**K. KUNCI JAWABAN**

- |       |       |       |
|-------|-------|-------|
| 1. C  | 11. C | 21. A |
| 2. A  | 12. B | 22. C |
| 3. D  | 13. A | 23. C |
| 4. A  | 14. D | 24. D |
| 5. A  | 15. D | 25. A |
| 6. A  | 16. C |       |
| 7. C  | 17. A |       |
| 8. C  | 18. A |       |
| 9. D  | 19. A |       |
| 10. B | 20. C |       |



## L. LEMBAR HASIL VALIDASI

### L.1 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi (Validator 1)

Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik Mata Pelajaran  
IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik  
Indonesia

Lembar Validasi Guru Kelas V

Nama Guru : Hendah Kartika Sari

Sekolah Asal : SDN PATANG DI.

Petunjuk Pengisian Angket Validasi

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom, sesuai dengan pendapat Anda.
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, atau 4 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut.  
4 = sangat baik                      2 = kurang baik  
3 = baik                                1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi mohon menuliskan pada lembar saran atau pada naskah yang divalidasi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	<b>ISI</b>				
	1. Kesesuaian materi media berbentuk komik dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.				✓
	2. Kelengkapan materi.			✓	
	3. Urutan materi.			✓	
2	<b>BAHASA</b>				

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	4. Keefektifan bahasa yang digunakan.			✓	
	5. Kejelasan informasi yang disajikan				✓
	6. Tata bahas (grammar) yang digunakan.			✓	
3	<b>FORMAT PENYAJIAN</b>				
	7. Kejelasan pembagian materi.			✓	
	8. Memiliki daya tarik.			✓	
	9. Keseimbangan antara teks dan ilustrasi.			✓	
	10. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf.				✓
	11. Kesesuaian ukuran fisik buku komik			✓	
4	<b>MEDIA KOMIK</b>				
	12. Bahasa mudah dipahami.			✓	
	13. Penuangan setting gambar bervariasi.			✓	
	14. Tokoh dan tipe manusia konsisten.			✓	
	15. Materi tersusun secara berurutan.				✓
	16. Kelengkapan <i>background</i> dan <i>foreground</i> .			✓	

Mohon menuliskan butir-bitur revisi dan atau menuliskan langsung pada lembar naskah:

Penjederhanaan bahasa diharapkan dapat menghindari kesan monoton / formal, sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat dasar yg bertujuan menimbulkan ketertarikan dan penerasan ingin tahu kelanjutan kisah yg dapat diketahui apabila kisah dibaca sampai tamat / tuntas.

Jember, 15 - 3 - 2015

Validator



(Hendrik Kartika Sari)



	f. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.				✓
--	--	--	--	--	---

Saran:

.....

.....

.....

Jember, 26 Maret 2015

Validator



(Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.)





Saran:

---

---

---

Jember, 26 Maret 2015

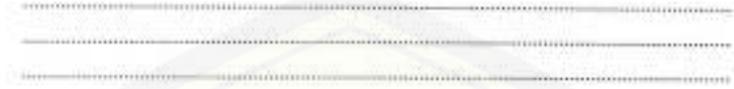
Validator



(Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.)







Jember, 26 Maret 2015

Validator

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nanik Yulianti'.

(Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.)



**LEMBAR VALIDASI MEDIA KOMIK DETIK-DETIK PROKLAMASI  
KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Sub Pokok Bahasan : Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia  
 Kelas/semester : V/2  
 Nama Validator : Dr. Nanik Yuliani, M.Pd

**Petunjuk Pengisian Angket Validasi**

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat Anda.
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, atau 4 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut.  
 4 = sangat baik                      2 = kurang baik  
 3 = baik                                1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi mohon menuliskan pada lembar saran atau pada naskah yang divalidasi

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	1. Bahasa mudah dipahami.				✓
	2. Bersifat humor.			✓	
	3. Teks menarik dan rapi, disesuaikan dengan "balon-balon dialog".			✓	
	4. Halaman judul memuat judul dengan huruf besar dan nama pengarang.				✓
	5. Penataan setting gambar bervariasi.				✓
Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4

6.	Tokoh dan tipe manusia konsisten.				✓
7.	Materi tersusun secara berurutan.				✓
8.	Kelengkapan <i>background</i> dan <i>foreground</i> sesuai.				✓

Saran:

---

---

---

Jember, 26 Maret 2015

Validator



(Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.)

## LEMBAR KESIMPULAN

Dari validasi isi, validasi bahasa, validasi format penyajian, dan validasi komik yang telah Bapak/Ibu berikan, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan kesimpulan akhir mengenai media pembelajaran berbentuk komik yang telah saya susun.

Kesimpulan	Ya	Ya, dengan revisi	Tidak
Apakah media pembelajaran dalam bentuk komik yang dibuat peneliti sudah dapat diuji cobakan kepada siswa?		✓	

Saran Revisi:

*Sebaiknya gambar dibuat berwarna!*

Jember, 26 Maret 2015

Validator

(Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.)

## L.3 Hasil Validasi Ahli Media (Validator 3)

LEMBAR VALIDASI ISI MEDIA KOMIK DETIK-DETIK PROKLAMASI  
KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Sub Pokok Bahasan : Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia  
 Kelas/semester : V/2  
 Nama Validator : Drs. Syarifuddin, M.Pd.

## Petunjuk Pengisian Angket Validasi

- Berilah tanda cek (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat Anda.
- Berilah penilaian 1, 2, 3, atau 4 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut.  
 4 = sangat baik                      2 = kurang baik  
 3 = baik                                1 = tidak baik
- Jika ada yang perlu direvisi mohon menuliskan pada lembar saran atau pada naskah yang divalidasi

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	1. Kesesuaian materi LKS berbentuk komik dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.				✓
	2. Kebenaran substansi materi.				✓
	3. Bagian-bagiannya tersusun secara logis.			✓	
	4. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial didefinisikan dengan benar.			✓	
Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
	5. Materi tersusun secara berurutan.			✓	

	6. Keresuaian dengan tingkat perkembangan siswa.			✓	
--	--	--	--	---	--

Saran:

.....

.....

.....

Jember, 27 Maret 2015



(Drs. Syarifuddin, M.Pd.)



**LEMBAR VALIDASI BAHASA MEDIA KOMIK DETIK-DETIK  
PROKLAMASI KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sub Pokok Bahasan : Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia

Kelas/semester : V/2

Nama Validator : Drs. Syarifuddin, M.Pd.

Petunjuk Pengisian Angket Validasi

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat Anda.
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, atau 4 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut.  
4 = sangat baik                      2 = kurang baik  
3 = baik                                      1 = tidak baik
3. Jika ada yang perlu direvisi mohon menuliskan pada lembar saran atau pada naskah yang divalidasi

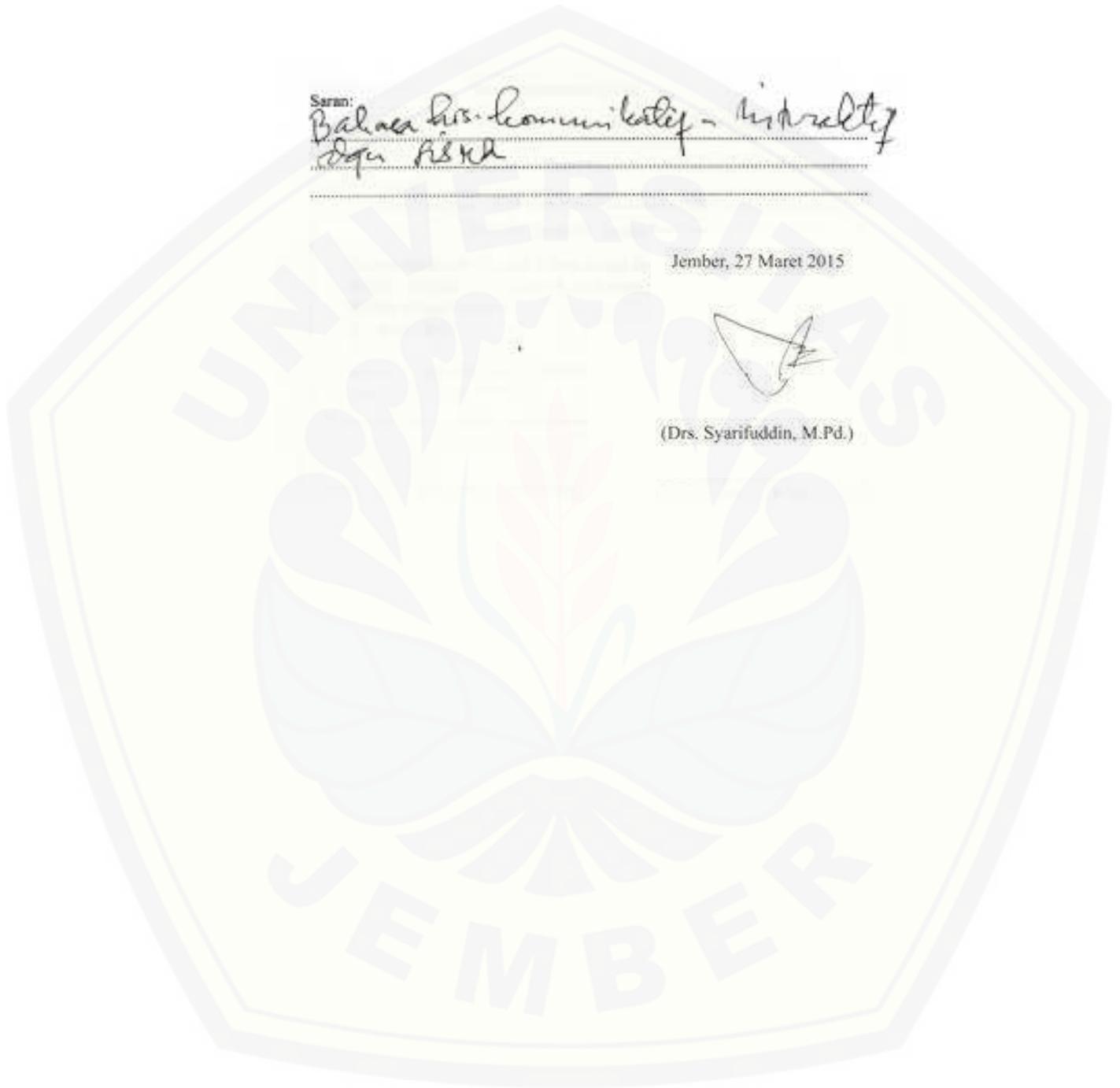
Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	1. Kebenaran tata bahasa.			✓	
	2. Kesederhanaan struktur kalimat.			✓	
	3. Penggunaan kalimat yang tidak mengandung makna ganda.			✓	
	4. Menggunakan bahasa yang komunikatif.		✓		
	5. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.		✓		
	6. Menggunakan bahasa yang efektif dan efisien.			✓	
	7. Kejelasan informasi			✓	

Saran:  
Balnea his. komunikatif - intelektual  
dgn ASKR

Jember, 27 Maret 2015



(Drs. Syarifuddin, M.Pd.)





*Gambar sebidang warna - warna*

Jember, 27 Maret 2015



(Drs. Syarifuddin, M.Pd.)





6. Tokoh dan tipe manusia konsisten.			✓	
7. Materi tersusun secara berurutan.			✓	
8. Kelengkapan <i>background</i> dan <i>foreground</i> sesuai.		✓		

Saran:

.....

.....

.....

Jember, 27 Maret 2015



(Drs. Syarifuddin, M.Pd.)

**LEMBAR KESIMPULAN**

Dari validasi isi, validasi bahasa, validasi format penyajian, dan validasi komik yang telah Bapak/Ibu berikan, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan kesimpulan akhir mengenai media pembelajaran berbentuk komik yang telah saya susun.

Kesimpulan	Ya	Ya, dengan revisi	Tidak
Apakah media pembelajaran dalam bentuk komik yang dibuat peneliti sudah dapat diuji cobakan kepada siswa?		✓	

Saran Revisi:

---

---

---

---

---

Jember, 27 Maret 2015



(Drs. Syarifuddin, M.Pd.)

M. LEMBAR HASIL TES BELAJAR SISWA

92

Catherine Zyl

Nama : Catherine Zyl  
No. Absen : 13  
Kelas : 5/6

Pilihlah jawaban yang menurut kamu paling benar! Tandai atau beri tanda silang pada pilihan jawaban a, b, c, atau d!

1. Istilah Agave adalah hasil dari...
  - a. Kota Wieroban di Jepang oleh Selsin
  - b. Kota Nagasaki di Jepang oleh Selsin
  - c. Jepang melalui kapal uap ke pulau Sakata
  - d. Sekeloa melalui kapal uap ke pulau Jepang
2. Peristiwa Jepang menyerang kepada negara yang pertama adalah...
  - a. menyerang pertama anak manusia pertama terkirim ke Amerika
  - b. Amerika pertama pertama terkirim ke Amerika
  - c. perlawanan anak manusia pertama
  - d. perlawanan anak manusia pertama
3. Ardeus Tereski adalah...
  - a. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - b. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - c. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - d. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
4. Peristiwa pertama Jepang di Asia Tenggara adalah...
  - a. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - b. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - c. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - d. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
5. Peristiwa pertama Jepang di Asia Tenggara adalah...
  - a. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - b. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - c. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - d. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
6. Peristiwa pertama Jepang di Asia Tenggara adalah...
  - a. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - b. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - c. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia
  - d. Persepsi antara Jepang untuk anak manusia

6. Tokoh yang menuliskan buku bahwa Jepang menyerang kepada pulau Sakata adalah...
  - a. Selsin
  - b. Wilkes
  - c. Morgan
  - d. Charis Selsin
7. Apa yang dilakukan para peternak setelah gagal menanamkan Bag Kateri apa yang...
  - a. Menangkap Bag Hita sebagai ikan Bag Kateri
  - b. Menangkap dan memelihara anak-anak ikan Bag Kateri
  - c. Berhenti dan menyalakan api lagi setelah semua peternak telah...  
Bag Kateri
  - d. Menunggu sampai peternak lain PET A
8. Mengapa para peternak memilih menggunakan sebagai ikan peternak?
  - a. Karena ikan itu... Jakarta
  - b. Karena ikan itu... Jakarta
  - c. Karena ikan itu... Jakarta
  - d. Karena ikan itu... Jakarta
9. Mengapa peternak peternak...
  - a. Agar peternak peternak... Jakarta
  - b. Agar peternak peternak... Jakarta
  - c. Karena peternak peternak... Jakarta
  - d. Karena peternak peternak... Jakarta
10. Tokoh dari golongan yang menuliskan Selsin-Hata anak kembali ke...
  - a. Wilkes
  - b. Morgan
  - c. Charis Selsin
  - d. Selsin
11. Mengapa peternak anak tidak menggunakan peternak peternak peternak...
  - a. Karena peternak peternak peternak
  - b. Karena peternak peternak peternak
  - c. Karena peternak peternak peternak
  - d. Karena peternak peternak peternak

4. Kanna nangka tidak kerut dengan anggota PPSN

12. Foto proklamasi kemerdekaan negara Indonesia dirumuskan oleh .....

a. Hatta  
 b. Soeharto  
 c. Ahmad Subarjo  
 d. Chandra Satrio

13. Pemakaian Soekarno-Hatta di Ruangpergolok berlangsung selama .....

a. 1 hari  
 b. 2 hari  
 c. 3 hari  
 d. 1 minggu

14. Teks proklamasi yang telah ditinjau oleh .....

a. Mdkc Hatta  
 b. Ahmad Subarjo  
 c. Ihs Fatahwaqi  
 d. Soeryo Madih

15. Panitia Rancangan yang hanya terdiri satu hari memiliki makna yang sangat penting yaitu .....

a. mengorganisir para golongan muda  
 b. for seruan pemuda PETA  
 c. menjadi sekutu sebelum proklamasi kemerdekaan  
 d. berunding sesama para pemuda untuk segera mengorganisasikan kemerdekaan Indonesia

16.  Gambar di samping adalah gambar .....

a. Jang Keon  
 b. Soerani  
 c. Iryana  
 d. Chandra Saleh

17. Sarabagan perjuangan Ihs Fatahwaqi yang dapat kita temukan ketika proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah .....

a. bersedia menjadi panti kaul jidatannya sendiri  
 b. membuat proklamasi yang dibarengi dengan taji  
 c. keahluannya yang diandalkan sebagai perencana

18. Proklamasi yang satu sudah sudah selesai proklamasi kita proklamasi dibicarakan oleh .....

a. S. Soetardjo Danoejojo  
 b. Soerani dan Soerani  
 c. W. Anas dan Dieries  
 d. Soeharto dan Hatta

19. Pada saat pengumuman berakus, seluruh peserta upacara menyanyikan lagu Indonesia Raya tanpa suara, hal ini berarti .....

a. rakyat memiliki rasa cinta tanah air yang kuat  
 b. rakyat menyayngi lagu Indonesia Raya  
 c. rakyat memiliki target ganda  
 d. rakyat traham menyanyikan lagu Indonesia Raya

20. Soekarno membacakan naskah proklamasi, Ihs Soekarno dan Ihs Hatta memimpin para ahli dengan laiknya

a. suara  
 b. narator  
 c. pengawalan  
 d. akter

21. Tumbuh-tumbuhan paku yang ada antara lain .....

a. Wilmar dan Chandra Saleh  
 b. S. Ichid dan Soerani  
 c. Dieries dan Soerani  
 d. Mangran dan Ihs Kommanananti

22.  Gambar di samping adalah gambar tokoh ke yang bernama .....

a. Koroedra  
 b. Ihs Kommanananti  
 c. Ahmad Subarjo  
 d. Soerani

23. Proklamasi kemerdekaan Indonesia dirumuskan di rumah Soekarno yang bernama .....

a. Jalan Javan Doyong No. 1  
 b. Jalan Pajajaran Timur No. 2



- Jalan Perjuangan Tahun No. 56
- d. Jalan Jawa, Bangsal No. 65
- 24. Apa tujuan Bang Hutan wisata pribadi anda menggunakan tanah milik anda  
pribadi?
  - a. Agar anak tidak sudah bilang
  - b. Agar anak menjadi disiplin
  - c. Agar menyukai peyaya bahwa budayanya sudah ada
  - d. Agar dapat berkegiatan ke seluruh dunia
- 25. Lokasi anda berada adalah.....
  - Tidak. Apang yang berkegiatan dan menyedikan rumah untuk menyedikan dan  
menyediakan perkulian kerendahan
  - b. Tidak budidaya yang bisa tinggal di lapangan
  - c. Tanpa perantara lapangan yang ingin menggunakan tanah perkulian
  - d. Tidak. Lapangan yang bisa tinggal di budidaya

B = 23



Nama : Husiba  
No. Absen : 87  
Kelas : IA

Perhatikan jawaban yang benar! (sangat penting!) Lingkari atau beri tanda silang pada pilihan jawaban a, b, c, atau d!

88

- 14 Agustus adalah hari dimana .....  
 a. Koin ditemukan di Jepang oleh Sekisui  
 b. Koin Nagasaki di Jepang dibuat oleh Sekisui  
 c. Jepang menyetubuhkan koin untuk pertama kalinya  
 d. Sekisui menyetubuhkan koin untuk pertama kalinya  
 a.
- Peristiwa Jepang menyetubuhkan koin untuk pertama kalinya menimbulkan .....  
 a. semangat perlawanan untuk menuntut segeranya pelaksanaan kemerdekaan  
 b. kelahiran gerakan pembaharuan Indonesia  
 c. perpecahan antara kaum muda dan tua  
 d. kesadaran akan kemandirian diri yang diwujudkan oleh Jepang  
 b.
- Pemimpin utama Jepang untuk Indonesia adalah .....  
 a. Persepsi utama Jepang untuk Indonesia  
 b. Penghina utama Jepang di Asia Tenggara untuk Proklamasi  
 c. Penghina utama Jepang di Asia Tenggara pada saat terjadinya proklamasi  
 d. Salah dari mereka yang Jepang untuk pertama kalinya adalah .....  
 a.  b.  c.  d.
- Peristiwa ini menimbulkan dan membawa suasana sebagai Jepang .....  
 a.  b.  c.  d.
- Peristiwa perlawanan Sukarno dan Bung Hatta oleh para pemuda menentang dik-  
 dik berkembang dilakukan dengan tujuan ....  
 a.  b.  c.  d.
- menyebarkan koin dan menghidupkan gerakan Jepang  
 a.  b.  c.  d.
- menjadi kemandirian dengan kemandirian Jepang  
 a.  b.  c.  d.
- menyebarkan koin untuk kemandirian

6. Tokoh yang mendirikan bank pertama Jepang menyetubuhkan koin untuk pertama kalinya dan mendirikan Sistem-Hatu sebagai alat pembayaran pelaksanaan pelaksanaan kemerdekaan adalah .....  
 a.  b.  c.  d.
7. Apa yang dilakukan para pemuda untuk dapat menyetubuhkan bank pertama Jepang agar segera dapat melaksanakan kemerdekaan? .....  
 a.  b.  c.  d.
8. Mengapa para pemuda mendirikan Rengasdengklok sebagai lokasi perundingan? .....  
 a.  b.  c.  d.
9. Bagaimana situasi perundingan Rengasdengklok? .....  
 a.  b.  c.  d.
10. Tokoh-tokoh golongan tua yang menyetubuhkan Sistem-Hatu untuk kembali ke Jakarta adalah .....  
 a.  b.  c.  d.
11. Mengapa golongan muda tidak menyetubuhkan pelaksanaan kemerdekaan mereka sebagai PPKI? .....  
 a.  b.  c.  d.
12. Koin apa yang digunakan untuk pertama kalinya sebagai alat pembayaran? .....  
 a.  b.  c.  d.
13. Koin apa yang digunakan untuk pertama kalinya sebagai alat pembayaran? .....  
 a.  b.  c.  d.
14. Koin apa yang digunakan untuk pertama kalinya sebagai alat pembayaran? .....  
 a.  b.  c.  d.
15. Koin apa yang digunakan untuk pertama kalinya sebagai alat pembayaran? .....  
 a.  b.  c.  d.
16. Koin apa yang digunakan untuk pertama kalinya sebagai alat pembayaran? .....  
 a.  b.  c.  d.
17. Koin apa yang digunakan untuk pertama kalinya sebagai alat pembayaran? .....  
 a.  b.  c.  d.
18. Koin apa yang digunakan untuk pertama kalinya sebagai alat pembayaran? .....  
 a.  b.  c.  d.
19. Koin apa yang digunakan untuk pertama kalinya sebagai alat pembayaran? .....  
 a.  b.  c.  d.
20. Koin apa yang digunakan untuk pertama kalinya sebagai alat pembayaran? .....  
 a.  b.  c.  d.

16. Rancu merdeka tidak berarti ikutan anggota PBB  
 13. Teks proklamasi kemerdekaan negara Indonesia dirumuskan oleh.....  
 a. Utala  
 b. Soekarno  
 c. Ahmad Subono  
 d. Chairul Saleh

17. Pusatkan Soekarno-Hatta di Ronggoreng oleh kelompok sekutu.....  
 a. 1 hari  
 b. 2 hari  
 c. 3 hari  
 d. 1 minggu

14. Teks proklamasi yang lebih singkat disebut oleh.....  
 a. Moch. Hatta  
 b. Ahmad Subono  
 c. So. Kartawidjaja  
 d. Soeyat Widihi

15. Panitia Ronggoreng yang hanya sekali satu hari memiliki makna yang sangat penting yaitu.....  
 a. mengorganisir para golongan muda  
 b. luar urusan pemakan PBB  
 c. terjadi sehati sebelum proklamasi kemerdekaan  
 d. terdapatnya seorang pns. piliang untuk segera mengproklamasikan kemerdekaan Indonesia

16. Gambar di samping adalah gambar.....  
 a. Jeroo Kanto  
 b. Sukarno  
 c. W. Husni  
 d. Chairul Saleh

17. Sarabangan perjuangan So. Kartawidjaja yang dapat kita temui dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah.....  
 a. Sumpah para pemuda (pembukaan sendiri)  
 b. istilah proklamasi yang dikatakannya dengan mapi  
 c. kelianannya yang dijadikan tempat penulisan

18. Teks proklamasi kemerdekaan Indonesia dirumuskan oleh.....  
 a. Soekarno dan Hatta  
 b. Soekarno dan Chairul Saleh  
 c. Soekarno dan W. Husni  
 d. Soekarno dan Iwa Koroemanananti

19. Pada saat pengibaran bendera, seluruh peserta upacara menyanyikan lagu Indonesia Raya  
 Raja yang merdeka, tak tak berant.....  
 a. rakyat merdeka  
 b. rakyat merdeka juga Indonesia Raya  
 c. rakyat merdeka sangat garib  
 d. rakyat merdeka menyanyikan lagu Indonesia Raya

20. Setelah merdeka, tentukanlah proklamasi. b. Soekarno dan W. Husni merupakan gila. dari W. Husni dan Soekarno  
 a. Soekarno  
 b. Soekarno  
 c. proklamasi  
 d. Soekarno

21. Untuk lebih jelasnya, tentukanlah.....  
 a. W. Husni dan Chairul Saleh  
 b. Soekarno dan W. Husni  
 c. Soekarno dan Soekarno  
 d. Soekarno dan Iwa Koroemanananti

22. Gambar di samping adalah gambar tokoh yang.....  
 a. Soekarno  
 b. Iwa Koroemanananti  
 c. Ahmad Subono  
 d. Soekarno

23. Proklamasi kemerdekaan Indonesia dirumuskan di rumah Soekarno yang bernama.....  
 a. Jalan Kramat Bengel No. 1  
 b. Jalan Pagaragan Timur No. 2



- Jalan Pegunungan Timur No. 56
- d. Jalan Besar Boyolal No. 15
- 24. Apa itu sayu Bang Hutan menurut definisi yang sudah Anda dapatkan melalui teks berikut?
- a. Agar mudah tidak mudah hilang
- b. Agar mudah memiliki manfaat
- c. Agar masyarakat percaya bahwa hutan itu bermanfaat
- d. Agar dapat dimanfaatkan ke seluruh dunia
- 25. Lukmanasa Maeda adalah .....
- Tokoh Jepang yang beranggapan bahwa hutan adalah sumber tenaga dan energi untuk perkembangan peradaban
- b. Tokoh Indonesia yang lahir di Jember
- c. Tokoh perintis Jepang yang ingin membangun selayak mungkin
- d. Tokoh Jepang yang lahir di Jember

B - 22

**N. LEMBAR ANGKET SISWA**

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK**

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah angket ini dengan jujur sesuai dengan pendapat anda
2. Isilah data yang anda ketahui pada angket ini tidak akan berpengaruh pada nilai anda.
3. Jawablah yang anda berikan pada angket ini akan dipergunakan untuk keperluan penelitian.
4. Tulis nama, nomor kelas, dan kelas
5. Baca pertanyaan yang diberikan dengan seksama.
6. Lingkari salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat anda.

1. Apakah materi yang diajarkan dalam media belajar berbentuk komik sesuai dengan materi yang diberikan sekolah?

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai

2. Apakah materi yang diajarkan dalam media berbentuk komik menarik?

- a. Sangat berminat
- b. Berminat
- c. Kurang berminat
- d. Tidak berminat

3. Apakah penyajian materi dalam media berbentuk komik jelas dan mudah dipahami?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Kurang jelas
- d. Tidak jelas

4. Apakah bahasa yang digunakan dalam komik jelas dan mudah dimengerti?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Kurang jelas
- d. Tidak jelas

5. Apakah tokoh dalam media komik menarik?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Kurang menarik
- d. Tidak menarik

6. Kurang menarik

7. Tidak menarik

8. Apakah ada cerita dalam media komik menarik?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Kurang menarik
- d. Tidak menarik

9. Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan media komik?

- a. Sangat senang
- b. Senang
- c. Kurang senang
- d. Tidak senang

10. Apakah media berbentuk komik ini membantu kamu dalam belajar?

- a. Sangat membantu
- b. Membantu
- c. Kurang membantu
- d. Tidak membantu

11. Apakah artikel media berbentuk komik membuat kamu senang untuk mempelajari?

- a. Sangat tertarik
- b. Tertarik
- c. Kurang tertarik
- d. Tidak tertarik

12. Apakah penyajian secara keseluruhan gambar media berbentuk komik?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Kurang menarik
- d. Tidak menarik

Informasi

Nama : Deviyani

No. Absen : 26

Kelas : IPA

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK**

**MEMBUK PISABIAN**

1. Betula angkat isi dengan jalar ronaar dengan pndapat anda.
2. Jawaban yang anka berikan pada angket ini tidak akan berpangaruh pada nilai anda.
3. Jawaban yang anda berikan pada angket ini akan dipaja kuantitatif.
4. Tidak nama, namae abstrak, dan kelan.
5. Baca pernyataan yang diberikan dengan seksama.
6. Langkah adala rata jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat anda.

1. Apakah materi yang disajikan dalam media belajar berbentuk komik sesuai dengan materi yang diberikan berikut?

- a. Kurang komik
- b. Sangat sesuai
- c. Sesuai
- d. Tidak sesuai
- e. Sangat berlebihan
- f. Benar-benar
- g. Kurang berlebihan
- h. Tidak berlebih

2. Apakah materi yang disajikan dalam media berbentuk komik bervariasi?

- a. Kurang bervariasi
- b. Sangat bervariasi
- c. Bermanfaat
- d. Kurang bermanfaat
- e. Tidak bermanfaat

3. Apakah penyajian materi dalam media berbentuk komik jelas dan mudah dipahami?

- a. Kurang jelas
- b. Sangat jelas
- c. Jelas
- d. Kurang jelas
- e. Tidak jelas

4. Apakah bahasa yang digunakan dalam komik jelas dan mudah dimengerti?

- a. Kurang jelas
- b. Sangat jelas
- c. Jelas
- d. Tidak jelas
- e. Kurang komik

5. Apakah video dalam media komik komik menarik?

- a. Sangat komik
- b. Komik

6. Apakah anda tertarik dalam media bentuk komik?

- a. Sangat tertarik
- b. Tidak tertarik
- c. Kurang tertarik
- d. Tidak tertarik

7. Apakah komik yang belajar dengan menggunakan media komik?

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai

8. Apakah media berbentuk komik ini membantu kamu dalam belajar?

- a. Sangat membantu
- b. Membantu
- c. Kurang membantu
- d. Tidak membantu

9. Apakah terampil media berbentuk komik membuat kamu tertarik untuk mempelajari?

- a. Sangat tertarik
- b. Tertarik
- c. Kurang tertarik
- d. Tidak tertarik

10. Apakah pengajaran sesuai kebutuhan belajar media berbentuk komik?

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai

Informasi

Kifah Dian Fuzida

Nama

No. Absen

Kelas

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK**

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah angket ini dengan jujur sesuai dengan pendapat anda.
2. Jawaban yang anda berikan pada angket ini tidak akan berpengaruh pada nilai anda.
3. Jawaban yang anda berikan pada angket ini akan dijaga kerahasiaannya.
4. Tulis nama, nomor absen, dan kelas.
5. Baca pernyataan yang diberikan dengan seksama.
6. Lengkapilah isi jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat anda.

1. Apakah materi yang diajarkan media belajar berbentuk komik sesuai dengan materi yang diberikan tersebut?
  - a. Sangat sesuai
  - b. Sesuai
  - c. Kurang sesuai
  - d. Tidak sesuai
2. Apakah materi yang diajarkan melalui media berbentuk komik bermanfaat?
  - a. Sangat bermanfaat
  - b. Bermanfaat
  - c. Kurang bermanfaat
  - d. Tidak bermanfaat
3. Apakah penyajian materi dalam media berbentuk komik jelas dan mudah dipahami?
  - a. Sangat jelas
  - b. Jelas
  - c. Kurang jelas
  - d. Tidak jelas
4. Apakah bahasa yang digunakan dalam komik jelas dan mudah dimengerti?
  - a. Sangat jelas
  - b. Jelas
  - c. Kurang jelas
  - d. Tidak jelas
5. Apakah tokoh dalam media komik menarik minat?
  - a. Sangat menarik
  - b. Menarik
  - c. Kurang menarik
  - d. Tidak menarik

- c. Kurang menarik
  - d. Tidak menarik
6. Apakah ada cerita dalam media komik menarik?
    - a. Sangat menarik
    - b. Menarik
    - c. Kurang menarik
    - d. Tidak menarik
  7. Apakah kisah yang diajarkan dengan menggunakan media komik?
    - a. Sangat menarik
    - b. Menarik
    - c. Kurang menarik
    - d. Tidak menarik
  8. Apakah media berbentuk komik ini membantu kamu dalam belajar?
    - a. Sangat membantu
    - b. Membantu
    - c. Kurang membantu
    - d. Tidak membantu
  9. Apakah tampilan media berbentuk komik membuat kamu tertarik untuk mempelajarinya?
    - a. Sangat menarik
    - b. Menarik
    - c. Kurang menarik
    - d. Tidak menarik
  10. Apakah penyajian secara keseluruhan tentang media berbentuk komik?
    - a. Sangat menarik
    - b. Menarik
    - c. Kurang menarik
    - d. Tidak menarik

Indonesi  
 Nama : M. Yusuf Firdausy  
 No. Absen : 28  
 Kelas : V A

## O. SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738, Faksimile: 0331-332475  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1879/UN25.1.5-LT/2015  
Lampiran :  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

24 MAR 2015

Yth. Kepala SD Negeri Patrang 01  
Sumberejo - Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini,

Nama : Novita Alfayani  
NIM : 110210204026  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud mengadakan Penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Prof. Dr. H. Dedi  
Pembantu Dekan I



Dr. Sukriyanto, M.Pd.  
NIP. 19640123 199512 1 001



**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI PATRANG 01**  
Jl. Moch Seruji 250 Jember 68111  
Telp( 0331 ) 483048 email : sdnpatrang01jbr@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN**

**No. 421.2/153/413.01.20523237/2015**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulon I., S.Ag  
NIP : 19580409198201 1 004  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Patrang 01 Jember

Menerangkan bahwa:

Nama : Novita Alfiani  
NIM : 110210204027  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah menyelesaikan penelitian di SDN Patrang 01 Jember mulai tanggal 13 April 2015, dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 21 April 2015

Kepala SDN Patrang 01



Sulon I., S.Ag

NIP 19580409198201 1 004

**P. FOTO KEGIATAN**





JEMBER