

**Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD**  
*(Development of Instructional Media with Comic Form on Social Studies Sub Subject The Independence Proclamation of Indonesian Republic for the 5<sup>th</sup> Graders)*

Novita Alfiyani, Yayuk Mardiaty, Khutobah  
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)  
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121  
E-mail: [ymardiaty@gmail.com](mailto:ymardiaty@gmail.com)

**Abstrak**

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi yang bersifat abstrak agar menjadi lebih konkret dan mudah dipelajari siswa, seperti materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia yang tidak dapat dipelajari siswa secara langsung. Media komik menyajikan materi secara lebih nyata dan menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media komik pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia untuk kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model R&D dari Borg and Gall (2003) yang terdiri dari 7 tahap. Aspek kualitas media yang diteliti adalah kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Subjek uji coba penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA SDN Patrang 1 Jember yang berjumlah 35 siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan validasi. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil bahwa media dinyatakan valid dengan presentase validasi dari masing-masing validator yaitu 81,25%, 85%, dan 70%. Media juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil analisis data angket yang menunjukkan tingkat respon siswa sebesar 97,05%. Keefektifan media diketahui dari tingkat aktivitas siswa yang mencapai 98,6% dan presentase hasil belajar siswa sebesar 82,35%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik telah memenuhi ketiga aspek kualitas media dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** komik, materi proklamasi, media pembelajaran, penelitian pengembangan, R&D.

**Abstract**

*Instructional media is a medium for explaining abstract concepts in order to make it more concrete and can be understood by students easily, such as an independence proclamation of Indonesian Republic that can't be learned by students directly. Comic provides the more real and interesting concepts. The purpose of this research is to describe process and result of development of comic media in social studies with sub subject independence proclamation of Indonesian Republic to the 5<sup>th</sup> graders. This research is the developmental research using R&D model from Borg and Gall (2003) that included 7 steps. The quality aspect of media focused on valid, practice, and effective. Trial subject for this research are all of the 5<sup>th</sup> A grade students in Patrang 1 Elementary School Jember consisting of 35 students. Data collection method used of this research are observation, interview, questionnaire, test, and validation. The result of data analysis show that the comic media is valid based on the presentage of each validator that reach 81,25%, 85%, and 70%. Media is also practical based on questionnaire data that show students' response of media reach to 97,05%. The effectiveness of media from students' activities reach to 98,6% and presentage of study result that reach to 82,35%. It can be concluded that comic media has fulfilled the three quality aspect of good media and can be used as instructional media in the school.*

**Keywords:** comic, developmental research, instructional media, proclamation subject, R&D.

## Pendahuluan

Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk watak peserta didik sehingga diperlukan strategi yang efektif guna mengembangkan karakter mulia pada peserta didik. Syah (dalam Listyani, 2012:80) menyatakan bahwa salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Salah satu mata pelajaran dalam pendidikan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berisi materi tentang 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. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa peserta didik di SDN Patrang 01 Jember, 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. 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. 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. Untuk mengoptimalkan penggunaan indera peserta didik dalam belajar, maka diperlukan 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. Namun, terkadang 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. Sedangkan media 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. 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. 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 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. 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.

## Metode Penelitian

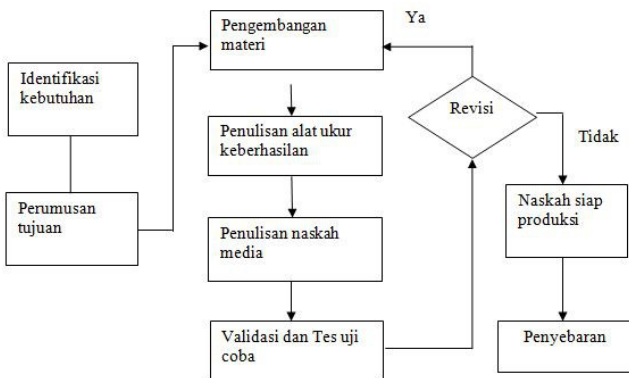
Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Seels & Richey dalam Hobri (2010:1) mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan (*Developmental Research*) berorientasi pada pengembangan produk dimana proses dan prosedur penelitiannya dideskripsikan setelah mungkin untuk kemudian dievaluasi guna mengetahui tingkat keefektifannya.

Pelaksanaan uji coba dilaksanakan di SDN Patrang 01 kecamatan Patrang, kabupaten Jember. 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.

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 (2003) (dalam Gooch, 2012:86). 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/kuisioner, 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 hanya dilaksanakan sampai tahap uji coba saja.

Secara umum, proses pengembangan media dapat dilihat pada skema berikut.



Gambar 1. Skema proses pengembangan media

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan validasi, lembar observasi siswa, angket, dan tes.

Teknik analisis data yang dilakukan untuk mengolah data yang telah diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Media dikatakan valid apabila presentase penilaian minimal dalam interpretasi layak. 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 ( $I_{ij}$ ), dan nilai  $V_{ji}$  untuk masing-masing validator.
- Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator dengan rumus

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

Gambar 2. Rumus rata-rata indikator

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

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

Gambar 3. Rumus rata-rata aspek

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

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

Gambar 4. Rumus rerata total

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 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)

2. 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. Persentase keaktifan siswa dihitung menggunakan rumus berikut.

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

Gambar 4. Rumus presentase keaktifan siswa

Keterangan:

$P_s$  = persentase keaktifan

$A_s$  = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Kategori aktifitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kategori aktivitas siswa

Besar $P_s$	Interpretasi
$80\% < P_s \leq 100\%$	Sangat Aktif
$60\% < P_s \leq 80\%$	Aktif



Besar Ps	Interpretasi
40% < Ps ≤ 60%	Cukup Aktif
20% < Ps ≤ 40%	Kurang Aktif
0% < Ps ≤ 20%	Tidak Aktif

Sumber: Masyhud, 2014

3. Data hasil pemberian angket kepada siswa dianalisis untuk menentukan banyaknya siswa yang memberikan respon positif. Respon siswa dikatakan positif apabila persentase yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 80% dari jumlah aspek yang diteliti (Hobri, 2010:64). Rumus yang digunakan untuk menganalisis respon siswa adalah sebagai berikut.

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

Gambar 5. Rumus presentase respon siswa

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. Interpretasi Presentase Respon

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

Sumber: Indriani (dalam Rahdiarjo, 2014).

4. 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 4. Interval tingkat penguasaan siswa

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

Skor	Kategori
0 - 39	Sangat Kurang

Sumber: Masyhud, 2014

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

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

Gambar 6. Rumus presentase keberhasilan belajar

Keterangan:

Pb adalah persentase keberhasilan pembelajaran

n adalah siswa yang mendapat skor minimal 60

N adalah siswa keseluruhan

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan uji validitas media yang telah dilakukan oleh ketiga validator, diperoleh bahwa tingkat 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.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan proses dan hasil media pembelajaran dalam bentuk komik pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan detik-detik proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, maka dapat disimpulkan bahwa 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 yaitu, tahap analisis kebutuhan, tahap desain produk, tahap produksi, tahap validasi, tahap revisi, tahap uji coba, dan tahap revisi akhir dan penyebaran, namun pada penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap ke 6 / tahap uji coba saja.

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 valid, praktis, dan efektif.

Saran dari penelitian ini adalah: (1) bagi guru dan pihak sekolah, media pembelajaran dalam bentuk komik ini dapat dijadikan pertimbangan sebagai media atau sarana belajar, (2) 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, (3) bagi peneliti lanjut, diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan bagi pengembangan media dalam bentuk komik, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

### Ucapan Terima Kasih

Dosen pembimbing, pembahas, dan penguji yang telah memberikan waktu, dukungan, serta bimbingan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi yang telah memberikan dukungan finansial melalui Beasiswa Bidik Misi tahun 2010-2014. Almater Universitas Jember.

### Daftar Pustaka

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Bonnef, Marcel. *Komik Indonesia*. 1998. Jakarta: KPG.
- [3] 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.
- [4] Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- [5] 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.
- [6] Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember. LPMPK.