

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IV MI NURUL HIDAYAH ROWOREJO
NEGERIKATON PESAWARAN**

NURUL HIDAYAH
Email: nurulhidayah@radenintan.ac.id
RIFKY KHUMAIRO ULVA
Email: Khumairorifky@gmail.com

JURUSAN PGMI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN RADEN INTAN LAMPUNG

Abstrak

The study was conducted with the aim of developing media-based learning cooperative comic material on the subjects of Social Sciences. Media-based learning comic created to facilitate teaching and learning activities for teachers and learners. With the comic-based learning media students more interested and motivated in learning activities. Research conducted by the author is research development by using models Borg and Gall performed with several stages of conducting research preliminary studies, product design and production development, valisadasi experts that due diligence based learning media comic that consists of three subject matter experts, three experts media and three teachers, field tests consist of a small group test with ten learners and test a large group of twenty-seven learners. This research was conducted in MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Based on these stages, it can be concluded that the instructional media comics on the subjects of Social Sciences cooperative material obtained average value of materials experts at 165.91% categorized as very feasible, an average of 70.73% a decent media experts and average -rata votes 88.58% of teachers are very decent. While the assessment given by students at the stage of testing a small group, and large group test earned an average percentage of 83.67% were categorized as very feasible. and 99.07% were categorized as very feasible, this shows the comic-based learning media developed a very practical and fit for use in the learning process.

Keywords: *Media learning, comics, social science.*

A. PENDAHULUAN

Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi

dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang disajikan dengan komik mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah.

Komik juga mempunyai kelebihan dalam pembelajaran, disamping sifat-sifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. Dalam hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan peserta didik untuk membaca dan merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media berbasis komik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktivitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik dan buku teks yang

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran

dipakai didalamnya masih monoton. Sementara itu ditemukan banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu, sarana dan prasarana media seperti proyektor tidak digunakan dalam pembelajaran. Ketika guru meminta peserta didik untuk menyimak buku, banyak peserta didik yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tidak merespon.

Sedangkan dari hasil wawancara motivasi peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih rendah. Peserta didik menganggap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”**

B. LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran Berbasis Komik

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Daryanto, 2013:4). Sementara Karwono dan Mularsih (2012:20) menyatakan bahwa pembelajaran berasal kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu. Tujuan pembelajaran adalah upaya mempengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar.

Komik menurut Daryanto (2013:127) didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran

Menurut Darmawan (2012:38) definisi lain yang dipaparkan oleh McCloud secara lebih sederhana bahwa komik mengandung :

- a. Imaji (umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja.
- b. Imaji-imaji itu biasanya berada dalam sebuah ruang yang lazimnya diberi garis batas (kotak, atau apapun) dan biasa disebut panil (panel).
- c. Imaji-imaji dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk sebuah “cerita” (atau *narrative*). “cerita” tak harus berarti “fiksi”, tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik.
- d. Imaji-imaji bukan hanya gambar, tapi bisa jadi simbol-simbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti balon kata, balon pikiran, caption, efek bunyi. Bahkan tekspun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan cara penulisan yang khusus untuk menggambarkan, misalnya emosi tertentu.
- e. Susunan imaji dan/atau susunan panil adalah tuturan khas-komik.

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selain itu, komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor. Dengan tujuan untuk sumber belajar dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Cikal bakal komik modern menurut Koendoro (2007:41-47) diawali dari komik strip yang berada di majalah atau koran-koran berisi cerita lucu, lalu seiring dengan perkembangannya maka komik tidak dibuat dalam bentuk komik strip lagi, dan tidak berisi cerita lucu lagi tetapi lebih luas ke tema lainnya mulai dari aksi sampai fiksi ilmiah dan seiring perkembangannya komik yang dulunya hanya bersegmentasi anak-anak mulai menjadi konsumsi remaja dan dewasa, beberapa negara menyebutnya dengan graphic novel, dan sekarang komik sendiri memasuki dunia digital dan disebut dengan web comic, di Jepang komik sendiri di sebut dengan manga.

Di Indonesia komik banyak dipengaruhi oleh agama Hindu, Islam, dan Budha Pada candi Borobudur dan Prambanan juga terdapat relief yang menceritakan

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran

kehidupan spiritual serta kebudayaan masyarakat kita pada abad pertengahan. Bagi para komikus Indonesia, cerita bergambar yang bercorak realistik baru dimulai seiring dengan munculnya komik berjudul “Mentjari Poetri Hidjau” karya Nasrun A.S pada tahun 1939. Cerita bergambar itu dimuat di majalah Ratu Timur di Solo, Jawa Tengah pada 1 Februari 1939. “Mentjari Poetri Hidjau” adalah kisah fantasi yang digali dari cerita rakyat Sumatera. Menyusul harian Sinar Matahari di Yogyakarta Menampilkan komik strip, Pak Leloer. Juga, kisah termasyhur Roro Mendoet oleh komikus B. Margono.

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, kita juga bisa segera mengenali sebuah komik adalah komik. Unsur-unsur pada komik menurut Masdiono (2014:2-8) antara lain :

a. Halaman pembuka

Halaman pembuka terdiri dari Judul Serial, Judul Cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta).

b. Halaman isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.

c. Sampul komik

Sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid.

d. Splash page

Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga ilustrator

e. Double-spread page

Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan “wah” atau dasyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.

Begitu maraknya komik dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik hal tersebut mengilhami untuk disajikannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Supardan (2015:1-9) menjelaskan bahwa perkembangan *Social Studies* ditandai oleh lahirnya dua pilar akademis, yaitu Laporan Gugus Tugas NCCS yang berjudul *In Search of a Scope and sequence for Social studies* dan Laporan gugus Tugas misi Kurikulum NCCS berjudul “*Charting a Course: Social Studies for the 21st Century*”, yang mengadopsi visi terbaru mengenai *Social Studies* yang kemudian diterbitkan dalam dokumen resmi NCCS tahun 1994 dengan judul “*Expectations of Excellence: Curriculum Standard for Social Studies*”. Dokumen ini sangat mewarnai pemikiran praktis Amerika Serikat sampai saat ini bahkan hingga ke Indonesia. IPS pertama kalinya muncul dalam seminar *Civic Education* di Tawangmangu Solo tahun 1972 dengan beberapa pakar yang menjadi pemikir berasal dari IKIP Bandung, tokoh-tokoh itu diantaranya: Achmad Sanusi, Numan Somantri, Ksasih Djahiri, dan Dedih Suwardi.

Sedangkan menurut Sapriya(2015:11) pengertian IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen Kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Definisi ini sudah lama dirumuskan sebagai hasil adopsi dan adaptasi dari gagasan Global reformers oleh Prof. Nu'man Somantri yang dikemukakan dalam Forum Komunikasi II Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, disingkat HISPIPSI (yang sekarang berubah menjadi Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Indonesia, disingkat HISPISI) mendefinisikan IPS untuk sekolah dasar yaitu: pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora,

serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan padagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Adapun menurut Chapin dan Messick (Susanto, 2014: 10-11) bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:

- a. Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
- b. Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
- c. Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
- e. Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berfikir dan kemampuan berfikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
- f. Ditunjukkan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistik dalam kehidupan sosial.

Secara umum tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial pada tingkat sekolah dasar menurut Susanto (2014:31) menjelaskan bahwa untuk membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosial. Adapun secara khusus tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a. Pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya
- b. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- c. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial merupakan padanan dari *social studies* dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat. Istilah pertama kali digunakan di Amerika Serikat pada tahun 1913 mengadopsi nama lembaga *social studies* yang

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran

mengembangkan kurikulum di Amerika Serikat. Tujuan utama mengajarkan ilmu pengetahuan sosial pada peserta didik adalah menjadikan warga negara yang baik, melatih kemampuan berfikir matang untuk menghadapi permasalahan sosial dan agar mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya.

C. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2013:2-4) menjelaskan secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Dalam penelitian pengembangan melalui tujuh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Langkah-langkah tersebut antara lain: (1) Analisis potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaikan desain, (6) Uji coba produk, dan (7) Revisi produk.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk guru serta angket untuk peserta didik. Pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan validitas, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada.

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa komik. Data dari angket merupakan data

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran

kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Linkert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

D. HASIL PENELITIAN

1. Penilaian Ahli Materi

Evaluasi/penilaian media pembelajaran dilakukan dua dosen IAIN Raden Intan Lampung dan satu guru MIN 2 Negara Saka. Berdasarkan data pada tabel 4.5 mengenai aspek penilaian kurikulum, diketahui media komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase skor 91,67%, aspek isi pengembangan media komik memperoleh presentase skor 90,28%, aspek penyajian pengembangan media komik memperoleh presentase skor 90,63%, dan aspek keterlaksanaan, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 94,44%, sehingga rata-rata per validator sebesar 165,91%. Produk media komik ini sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan dilapangan.

2. Penilaian Ahli Media

Evaluasi/penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis komik dilakukan oleh ahli media dalam bidang ilmu komputer dan kesenian. Berdasarkan data pada tabel 4.6 mengenai aspek penilaian kondisi fisik, diketahui media komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase skor 69,44%. Aspek kualitas bahan, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 68,52%, aspek *imoticon impact* pengembangan media komik memperoleh presentase skor 72,22%, aspek desain sampul, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 69,44%, aspek isi cerita, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 70,83%, dan aspek kualitas teknis, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 72,22%, sehingga rata-rata per validator sebesar 70,37%. Produk media komik ini layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan dilapangan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran

3. Penilaian Guru

Evaluasi/penilaian media pembelajaran dilakukan tiga guru MI Nurul Hidayah Roworejo. Berdasarkan data pada tabel 4.7 mengenai aspek isi diketahui media komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase skor 75,00, aspek media pembelajaran pengembangan media komik memperoleh presentase skor 83,33%, aspek kebahasaan pengembangan media komik memperoleh presentase skor 97,92%, dan aspek penggunaan pengembangan media komik memperoleh presentase skor 89,58%, sehingga rata-rata per validator sebesar 88,58%. produk media komik ini sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan guru bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan dilapangan.

4. Penilaian Uji Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk mendapatkan penelitian serta masukan/saran dari calon pengguna kemudian mengidentifikasi kekurangan produk. Responden uji coba kelompok kecil diambil sepuluh orang peserta didik dikelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo. Berdasarkan hasil tabel 4.8 mengenai uji coba kelompok kecil diperoleh aspek penyajian materi dengan presentase skor 85,36% dalam kategori sangat layak, aspek penyajian media dengan presentase skor 83,13% dalam kategori sangat layak, aspek bahasa dengan presentase 73,75% dalam kategori layak, dan aspek tampilan dengan presentase 88,75% dalam kategori sangat layak. sehingga rata-rata per validator sebesar 83,67%. Produk media komik dikategorikan sangat layak.

5. Penilaian Uji Kelompok Besar

Tahapan penilaian terakhir terhadap penilaian media komik ialah uji coba kelompok besar yang melibatkan dua puluh tujuh peserta didik MI Nurul Hidayah Roworejo. Berdasarkan hasil tabel 4.9 mengenai uji coba kelompok besar diperoleh aspek penyajian materi dengan presentase skor 99,87% dalam kategori sangat layak, aspek penyajian media dengan presentase skor 99,54% dalam kategori sangat layak, aspek bahasa dengan presentase 97,67% dalam kategori sangat layak, dan aspek tampilan dengan presentase 99,07% dalam

kategori sangat layak. sehingga rata-rata per validator sebesar 99,07%. Produk media komik dikategorikan sangat layak.

E. PEMBAHASAN

Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis komik pada materi koperasi telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penyusunan komik dilakukan dengan membuat gambar manual yang kemudian di-scan dan diolah dengan software Corel Draw X4 dan pewarnaan menggunakan software photoshop. Penelitian pengembangan produk ini dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan, desain produk dan produksi pengembangan, uji validasi, dan uji lapangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media komik ini adalah menghasilkan media komik yang layak untuk pembelajaran, materi yang akan dikembangkan dalam media tersebut mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan Standar Kompetensi mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi Dasar yang diambil adalah mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Pengembangan materi dalam produk media komik yang berupa dialog cerita koperasi diambil dari berbagai sumber kemudian dirangkum dalam sebuah produk media komik. Komik sebagai media grafis dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan visualisasi dialog cerita koperasi bagi peserta didik sehingga lebih konkret dan menarik bagi peserta didik, komik disusun dalam ilustrasi gambar kartun dengan dilengkapi dengan teks narasi dan dialog.

Media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan oleh penulis diharapkan dapat membantu serta mempermudah peserta didik meningkatkan motivasi dan membantu belajar peserta didik dalam memahami materi koperasi.

Berdasarkan hasil tanya jawab selama proses uji kelompok kecil, beberapa peserta didik menganggap peLajaran IPS sulit. Peserta didik cenderung tidak menyukai mata pelajaran IPS. Setelah peserta didik diberikan media komik

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran

yang dikembangkan, peserta didik nampak tertarik membaca media tersebut. Antusias dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dengan penggunaan media komik yang dikembangkan. Hal tersebut tampak dari sikap peserta didik yang nampak senang membaca komik. Peserta didik saling berbincang dengan peserta didik lain saling bertukar pendapat mengenai media komik yang dikembangkan.

Setelah selesai membaca media komik, peserta didik diminta memberikan komentar terhadap media yang dikembangkan. komentar peserta didik menunjukkan tanggapan positif. Secara umum peserta didik menyukai media komik yang dikembangkan dikarenakan media komik dapat sangat membantu saat belajar dan menggunakan media komik sangat menyenangkan.

Sama seperti pada uji coba sebelumnya, berdasarkan hasil tanya jawab selama proses uji kelompok besar, ketika ditanya apa ada yang kurang suka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum media dibagikan, ada tujuh peserta didik yang mengangkat jari. Alasan mereka hampir sama, menurut mereka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sulit, membuat peserta didik merasa kurang memiliki motivasi belajar IPS, setelah media komik dibagikan, peserta didik nampak tertarik dan menyukai media komik yang diberikan.

Nampak antusiasme peserta didik dalam membaca media komik yang diberikan cukup tinggi. Sese kali peserta didik berbincang dengan teman sebangku atau teman di dekat tempat duduknya. Motivasi belajar peserta didik tampak meningkat dengan penggunaan media komik yang dikembangkan, komentar peserta didik cukup bervariasi. Namun, secara umum peserta didik menyukai media komik yang dikembangkan, peserta didik mengatakan bahwa belajar menggunakan media komik lebih menyenangkan dibanding mendengarkan penjelasan guru.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta penjelasan rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Kualitas produk media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi berdasarkan hasil validasi 3 ahlimateri, 3 ahli

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran

media dan 3 guru. Dengan rata-rata skor yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi sangat layak dari perhitungan skor total dengan pemberian angket tanggapan peserta didik.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comics Menurut Para Master Komik Dunia*. Bintang Pustaka. Jakarta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk, Bikin Komik Sambil Ketawa*. Mizan Media Utama. Bandung.
- Masdiono, Toni. 2014. *14 Jurus Membuat Komik Ver.02*. Creative Media. Jakarta.
- Mularsih, Heni. dan Karwono. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group. Jakarta.