

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI
KONFLIK SOSIAL MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



Oleh:

SEPTRY RACHMA NELLA
2016/16058020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengembangan Media Pembelajaran Komik dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Konflik Sosial Mata Pelajaran Sosiologi

Nama : Septry Rachma Nella

NIM/BP : 16058020/2016

Program Studi : Pendidikan Sosiologi

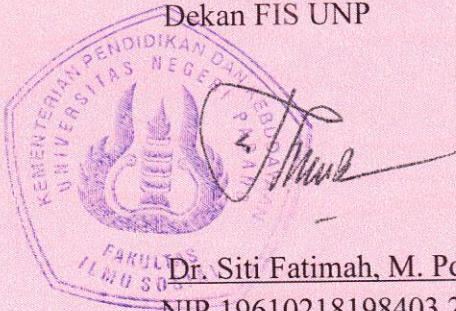
Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial

Program : Sarjana (S1)

Padang, Februari 2020

Mengetahui,
Dekan FIS UNP



Dr. Siti Fatimah, M. Pd., M. Hum
NIP.19610218198403 2 001

Disetujui oleh,
Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ike Sylvia', is written over the text.

Ike Sylvia, S.IP., M.Si
NIP.19770608 200501 2 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Sosiologi-Antropologi Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Pada Hari Selasa Tanggal 4 Februari 2020

**Pengembangan Media Pembelajaran Komik dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa
Pada Materi Konflik Sosial Mata Pelajaran Sosiologi**

Nama : Septry Rachma Nella

NIM/BP : 16058020/2016

Program Studi : Pendidikan Sosiologi

Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial

Program : Sarjana (S1)

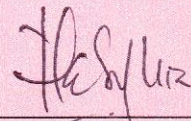
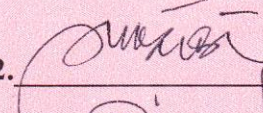
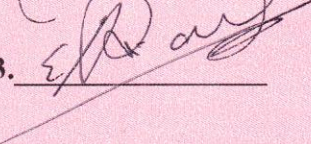
Padang, Februari 2020

TIM PENGUJI

NAMA

TANDA TANGAN

1. Ketua : Ike Sylvia, S.IP., M.Si
2. Anggota: Junaidi, S.Pd., M.Si
3. Anggota: Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

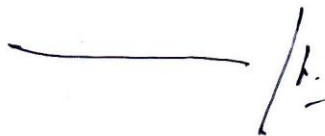
Nama : Septry Rachma Nella
NIM/BP : 16058020/2016
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Konflik Sosial Mata Pelajaran Sosiologi”** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2020

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si
NIP. 19731202 200501 1 001

Saya yang menyatakan,



Septry Rachma Nella
NIM/BP. 16058020/2016

ABSTRAK

Septry Rachma Nella.2016. “ Pengembangan Media Pembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Konflik Sosial Dalam Mata Pelajaran Sosiologi”. Skripsi. Mahasiswa Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media komik mengenai materi konflik sosial yang layak digunakan dari segi validitas, praktikalitas dan efektivitas. Pengembangan media komik ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran sosiologi kelas XI. Media komik dirasa cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran, karena komik memiliki gambar dan warna-warna yang bisa menarik perhatian peserta didik. Alur cerita pada komik juga didisain sedemikian menarik mungkin agar peserta didik mau membacanya hingga selesai. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and developmet (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan milik Bord And Gall. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas XI SMAN 1 Payakumbuh dengan jumlah 36 peserta didik. Kelayakan produk ini dari segi validitas telah diuji oleh dua orang ahli dengan hasil validitas media dengan rata-rata 4,10 dengan nilai validitas 82% (sangat baik). Untuk validitas materi diperoleh rata-rata 4.5 dengan nilai validitas 90% (sangat baik). Sedangkan praktikalitas media mendapatkan rata-rata 4.65. Terakhir untuk uji keefektifan media didapatkan perbandingan thitung > ttabel yang artinya media komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran sosiologi.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Konflik Sosial Mata Pelajaran Sosiologi”.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu penulis pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua, Bapak Mardi dan Ibuk Endang Suryani yang selalu ada dan mendoakan yang terbaik kepada peneliti, yang selalu mendidik peneliti menjadi manusia yang kuat dan selalu sabar menghadapi semua yang ada didepan mata, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini
2. Abangku Albert Valentino Agusta yang selalu bersedia disusahkan oleh peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini
3. Abangku Genno Farizka yang jauh di pulau seberang, yang selalu memberikan semangat dan doa yang tulus kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini
4. Kepada dosen pembimbing Ike Sylvia, S.IP., M.Si yang telah membantu banyak dalam penyelesaian skripsi ini, selalu membimbing dan memberikan dukungan kepada peneliti
5. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si dan Ibu Erda Fitriani, S.Sos., M.Si . Selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Sosiologi
6. Bapak Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si dan Bapak Junaidi, S.Pd., M.Si selaku penguji
7. Ibuk Yarlén Nelfida S.Pd dan Bapak Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si selaku validator media yang bersedia memberikan waktunya untuk menguji media milik peneliti.
8. Siswa kelas XI SMA N 1 Payakumbuh yang telah bersedia membantu peneliti selama proses penelitian ini berlangsung.
9. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Pendidikan Sosiologi yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
10. Ibuk Lendra Lentifa dan Azalia yang selalu menemani peneliti setiap malam saat proses pembuatan skripsi ini.

11. Smuby (Debby, Sisi, Bunga, Mita, Mila, Umeh, Coko, Ulfa) yang selalu bersedia memberikan semangat, doa dan menerima keluh kesah dan air mata sehingga peneliti dan menemani peneliti selama 7 tahun ini dengan penuh warna warni sebuah persahabatan.
12. Silent Class (Ichi, Murni, Ike, Sisra, Nia, Anit, Muha, Ola, Umi, Ayu, Widya, Adit, Amri, Ilham, Berkah) yang selalu ada sejak peneliti menginjakkan kaki di dunia perkuliahan ini, selalu memberikan semangat, selalu mengajarkan arti persahabatan dan menjadikan peneliti jauh lebih dewasa meghadapi semua masalah yang ada didepan mata.
13. Riyan Ardinata yang selalu memberikan semangat disela kejenuhan yang peneliti rasakan.
14. Ike Nur Jannah (Ikecan Banana) yang selalu sabar menghadapi kelabilan peneliti selama proses pembuatan skripsi ini, yang selalu membantu peneliti dalam keadaan apapun.
15. Ichi Desuka yang bersedia menemani peneliti selama proses pembuatan skripsi ini
16. Yolando Kelvino selaku illustrator yang bersedia menyelesaikan media komik milik peneliti
17. Senjani Alessya Cetta, Terimakasih
18. Kamu yang masih peneliti rahasiakan namanya, yang selalu membuat peneliti merasa tidak baik-baik saja tapi selalu menjadi alasan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
19. Diriku yang selalu kuat diatas semua cobaan dan masalah yang ada sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Padang, Januari 2020

Septry Rachma Nella
(2016/16058020)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Pembelajaran Sosiologi.....	10
2. Media Pembelajaran.....	12
3. Media Pembelajaran Komik.....	17
B. Studi Relevan	20
C. Kerangka Teoritis	21
D. Kerangka Berfikir.....	22
E. Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Model Pengembangan.....	25
C. Prosedur Pengembangan	27
D. Instrumen Pengumpulan Data	29
E. Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	36
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	42
C. Revisi Produk.....	50
D. Pembahasan.....	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA	59
-----------------------------	----

LAMPIRAN	61
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Penilaian ahli materi	30
2. Kisi-kisi penilaian ahli media	31
3. Kisi-kisi instrument angket siswa	31
4. Kriteria interpretasi skor	34
5. Hasil penilaian materi	42
6. Hasil penilaian media	44
7. Hasil uji coba praktikalitas komik pada materi konflik sosial mata pelajaran sosiologi.....	46
8. Hasil penilaian praktikalitas komik pada materi konflik sosial mata pelajaran sosiologi.....	47
9. Hasil uji efektifitas	49
10. Hasil produk berdasarkan komentar atau saran dari validator media	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	22
2. Bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Brog and Gall	26
3. Penyederhanaan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Brog and Gall	27
4. Gambar Pembuatan Komik Awal	39
5. Gambar Pembuatan Komik Digital	39
6. Pemberian Warna Dan Penyusunan Layout	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran	61
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	72
3. Naskah Komik.....	80
4. Media.....	83
5. Penilaian Ahli Materi	97
6. Penilaian Ahli Media.....	100
7. Penilaian Praktikalitas 1	103
8. Penilaian Praktikalitas 2	105
9. Soal Test.....	107
10. Lembar Jawaban Pre Test	120
11. Lembar Jawaban Post Tet	128
12. Hasil Uji Praktikalitas Media Komik.....	140
13. Hasil Uji Efektivitas.....	141
14. Tabel Distribusi T	142
15. Surat Penugasan	143
16. Surat Izin Penelitian	145
17. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian.....	146
18. Dokumentasi	147

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran menurut pemerintah no 32 tahun 2013 pasal 19 ayat 1 mengatakan bahwa “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat serta psikologis peserta didik”

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini, banyak fasilitas pendidikan yang tersedia untuk mengembangkan keaktifan dan motivasi belajar, hal ini juga menuntut seorang guru menjadi lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga proses dan tujuan pembelajaran berjalan dengan baik. Untuk menciptakan individu yang mandiri dan kreatif maka guru harus mampu menyiapkan media pembelajaran yang baik dan mampu menarik perhatian siswa.

Menurut *Association Of Education And Communication Technology* dalam Arsyad (2014:3), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan Gerlach dan Ely yang diterjemahkan oleh Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam hal ini guru, buku teks dan

lingkungan sekolah adalah media. Secara khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dengan demikian guru dapat memilih media pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi siswa, dan juga sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini dapat terlihat bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan guru harus benar-benar mampu menyediakan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik serta mampu menumbuhkan kemandirian dan keaktifan peserta didik. Seperti halnya saat ini, proses pembelajaran yang sering digunakan adalah berpusat pada siswa (Student centered learning), sehingga proses pembelajaran menitik beratkan pada siswa dan didapatkan individu yang lebih kreatif, aktif dan mandiri.

Dalam proses pembelajaran, belajar mengajar yang baik adalah ketika siswa memiliki rasa ingin tau yang tinggi, rasa ingin tahu yang tinggi ini salah satu faktor pendorong yang bisa meningkatkan pemahaman siswa. Dari hasil observasi awal yang dilakukan di SMAN 1 Payakumbuh, bahan ajar yang digunakan hanya buku cetak biasa dan LKS, sehingga pelajaran bisa dikatakan membosankan dan kurang menarik minat peserta didik, hal ini juga didukung oleh penggunaan gadget yang kurang terkontrol. Sehingga proses pembelajaran benar-benar monoton dan tidak menarik. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa juga cenderung kurang baik, faktor internal yang

menyebabkan siswa menjadi malas dan tidak memahami materi yang disampaikan adalah siswa sudah beranggapan bahwa pembelajaran ini membosankan, sehingga mereka tidak bisa menerima pembelajaran dengan baik. Untuk faktor eksternal sendiri adalah karena guru bidang studi yang bersangkutan tidak mewajibkan siswa memiliki buku pegangan, hal ini juga dikarenakan sekolah terlalu melonggarkan penggunaan *gadget*, selain itu penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini juga dikatakan oleh salah satu siswa yang bernama Ahlan bahwa guru terkadang menggunakan media pembelajaran power point tapi slide yang ditayangkan itu itu saja, bahkan dalam dua kali pertemuan guru bisa menayangkan slide yang sama. Dari kasus diatas menyebabkan siswa cepat bosan dan malas untuk mengikuti proses pembelajaran, hal ini membuat pemahaman siswa cenderung menurun dan berdampak pula pada nilai yang mereka dapatkan. Dari 36 peserta didik, tidak sampai setengah dari mereka mencapai KKM. Oleh sebab itu harus ada inovasi dan variasi media yang dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dari kasus yang terdapat di SMAN 1 Payakumbuh ini, salah satu upaya yang dilakukan peneliti adalah membuat sebuah media pembelajaran berbasis komik. Media komik adalah media yang cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran sosiologi karena media komik penuh dengan gambar gambar yang menarik dan warna warna yang bisa menarik minat peserta didik. Namun sebenarnya dalam pembuatan media komik harus benar oleh ahli, karena proses pembuatan media komik bisa

dikatakan sangat sulit dan rumit dan harus menggunakan aplikasi-aplikasi yang jarang digunakan oleh orang awam.

Media adalah sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 892). Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Azhar Arsyad (2011: 3) menyatakan bahwa media apabila secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Secara lebih khusus, pengertian ‘media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali pembajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu pendorong dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan lebih menyenangkan namun tetap mencapai tujuannya.

Media Pembelajaran berbentuk komik memiliki banyak keunggulan bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Menurut Daryanto (2010: 28) kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Secara empirik siswa lebih cenderung menyukai buku yang bergambar, berwarna dan divisualisasikan dalam bentuk realitis maupun kartun. Jadi, kesimpulannya adalah media komik bisa meningkatkan minat

baca siswa, karena dapat dilihat dari beberapa buku cetak disekolah, bahwasannya buku-buku tersebut banyak yang hanya berisi tulisan dan tanpa gambar, sehingga banyak siswa yang cepat bosan membaca bahkan tidak ingin membacanya sama sekali.

Sedangkan Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca (McCloud, 2008: 20). Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 64) komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan penjelasan tersebut komik merupakan sesuatu yang erat kaitannya dengan hal-hal yang dianggap lucu baik termasuk tokoh, gambar, dan alur cerita. MS Gumelar (2011: 2) menjelaskan pengertian yang serupa bahwa komik dalam etimologi bahasa berasal dari kata “comic” yang kurang lebih secara semantik berarti lucu atau lelucon.

Media pembelajaran berbentuk komik dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, terutama pada mata pelajaran Sosiologi, sehingga siswa benar-benar membaca materi yang ada didalam komik tersebut, karena siswa mencoba menelaah alur cerita yang sudah dibuat oleh guru. Media Pembelajaran berbentuk Komik menjadi media yang tepat sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sosiologi, Media Pembelajaran Komik dalam pembelajaran tidak diragukan lagi. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 69) menyatakan, media pembelajaran komik dalam

proses pembelajaran menciptakan minat belajar para siswa, mengefektifkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat baca dan menimbulkan minat apresiasinya.

Materi konflik sosial merupakan media yang mendasar dalam pembelajaran sosiologi, dalam materi ini siswa mampu meningkatkan pemahamannya tentang apa saja bentuk bentuk konflik, faktor penyebab terjadinya konflik sosial dan siswa juga mampu memahami bagaimana atau apa saja cara yang dilakukan dalam penyelesaian sebuah konflik. Karena banyaknya indikator dalam materi konflik sosial ini maka dibutuhkan waktu yang cukup panjang dalam pembelajaran, dan biasanya siswa hanya diminta untuk membaca buku teks saja, hal ini akan membuat siswa lebih cepat bosan dengan materi yang lumayan banyak ini, untuk mengatasi hal tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran berbentuk komik.

Dalam uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan minat baca siswa, dengan judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Konflik Sosial Dalam Mata Pelajaran Sosiologi.**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan masi LKS dan buku cetak biasa
2. Penggunaan gadget yang kurang terkontrol
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
4. Perlu adanya variasi media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik

C. Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, batasan masalah pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Melihat apakah media komik dengan jenis buku komik yang digunakan benar layak untuk digunakan untuk bahan ajar bagi siswa dan siswa di SMA N 1 Payakumbuh.
2. Melihat apakah media komik yang dihasilkan juga sangat praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar sosiologi
3. Melihat apakah media komik yang dihasilkan sudah efektif digunakan sebagai bahan ajar dan bisa membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi konflik sosial

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pemahaman siswa ada materi konflik sosial dalam pelajaran sosiologi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang digunakan dan diharapkan pada penelitian ini adalah dengan dihasilkannya media komik dalam bentuk buku untuk membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi kelas XI SMA pada materi Konflik sosial yang berkualitas dan layak digunakan

Spesifikasi produk dari penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis komik disajikan sesuai dengan materi pelajaran sosiologi kelas XI untuk materi konflik sosial
2. Komik ini berisi konsep-konsep tentang materi konflik sosial
3. Komik didesain menggunakan gambar-gambar dan warna yang sesuai agar lebih menarik
4. Komik ini bisa digunakan secara mandiri maupun kelompok
5. Media pembelajaran berbentuk komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas secara mandiri
6. Karakter tokoh dalam pembelajaran berbentuk komik dibuat dalam versi kartun yang menarik

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat diambil dari berbagai pihak yaitu :

1. Secara teoritis menghasilkan karya ilmiah dan menjadi penelitian selanjutnya mengenai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sosiologi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik.
2. Secara praktis yaitu peneliti diharapkan dapat memberi masukan dalam upaya memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai upaya meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan media komik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Bahan ajar merupakan elemen terpenting dalam proses belajar mengajar. Pengembangan bahan ajar dalam bentuk komik dengan tujuan membuat

proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan merupakan langkah terbaru yang dapat dilakukan oleh para guru. Penelitian dengan mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran berbasis komik ini bisa diasumsikan sebagai langkah awal siswa agar lebih mudah dalam memahami konsep atau pelajaran tentang materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis komik ini.

Secara langsung hal ini juga dapat meningkatkan pemahaman siswa serta motivasi belajar siswa. Bahkan pengembangan media atau bahan ajar berbasis komik ini bisa memberikan inovasi bagi guru dalam pendidikan khususnya mengenai bahan ajar.

Pengembangan komik pada mata pelajaran sosiologi ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu komik yang digunakan hanya pada pelajaran sosiologi kelas XI semester II dan hanya pada materi konflik. Bukan hanya itu saja, keterbatasan lainnya adalah adanya keterbatasan waktu dan biaya, sehingga komik ini hanya dicetak kurang lebih 15 buah, artinya satu komik digunakan oleh dua orang siswa.