

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR KARTUN MENGGUNAKAN
APLIKASI *PHOTOSHOP* PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS VIIISMP N 1 TANJUANG BARU**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



**Oleh:
OCTAVIA SISCA
1300245**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN SKRIPSI

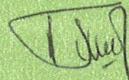
**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR KARTUN MENGGUNAKAN
APLIKASI PHOTOSHOP PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS VIII SMP N 1 TANJUANG BARU**

Nama : Octavia Sisca
NIM/NoP : 1300245/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2019

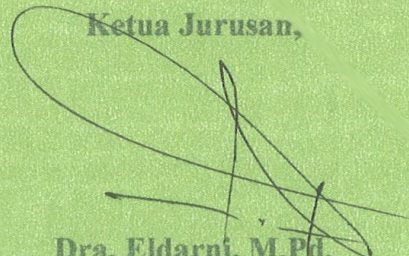
Disetujui Oleh,

Pembimbing,



**Dr. Petri Yeni J., M.Pd.
NIP. 1961011 198602 2 001**

Ketua Jurusan,



**Dra. Eldarni, M.Pd.
NIP. 19610116 198703 2 001**

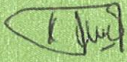

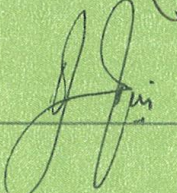
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Gambar Kartun
Menggunakan Aplikasi Photoshop Pada Mata
Pelajaran IPS Kelas VIII SMP 1 Tanjung Baru.
Nama : Octavia Sisca
NIM/BP : 1300245/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2019

Tim Penguji,

| | Nama | Tanda Tangan |
|------------|--|--|
| 1. Ketua | : Dr. Fetri Yeni J., M.Pd. NIP. 19611011 198602 2 001 |  1 _____ |
| 2. Anggota | : Dra. Eldarni, M.Pd. NIP. 19610116 198703 2 001 |  2 _____ |
| 3. Anggota | : Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004 |  3 _____ |

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Octavia Sisca
NIM/BP : 1300245/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gambar Kartun Menggunakan Aplikasi Photoshop pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VIII SMP N 1 Tanjung Baru

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karyasayasendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Mei 2019
Yang menyatakan



Octavia Sisca
NIM. 1300245

ABSTRAK

Octavia Sisca (2013) : Pengembangan Media Gambar Kartun Menggunakan Aplikasi Photoshop Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP 1 Tanjung Baru.

Media pembelajaran dengan menggunakan gambar kartun dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam proses belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan gambar kartun selain dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan juga mampu menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media gambar kartun sebagai media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII SMP

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan menggunakan model Borg and Gall. Produk dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: (1) Perencanaan (2) Pengembangan Produk Awal (3) Validasi Produk (4) Uji Coba dan (5) Produk. Alat pengumpul data adalah angket. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Model penelitian pengembangan adalah model prosedural dengan subjek penelitian 4 orang responden, yang terdiri dari satu orang validator ahli media dan satu orang validator ahli materi yakni dosen UNP, dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di SMP 1 Tanjung Baru. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP 1 Tanjung Baru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori “**Sangat Baik**” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,12 (82,5%) dan untuk aspek media berada pada kategori “**Sangat Baik**” dengan persentase yang diperoleh sebesar 4,31 (86,25%) Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan 2 tahap uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “**Sangat Baik**” dengan persentase yang diperoleh sebesar 4,69 (93,9%) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produk media gambar kartun yang dikembangkan secara keseluruhan berada pada kategori “**Sangat Baik**” dengan persentase 4,62 (92,4%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media gambar kartun ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur yang tak terkira penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Gambar Kartun Menggunakan Aplikasi *Photoshop* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tanjung baru”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd selaku pembimbing Akademik dan pembimbing yang senantiasa memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra Eldarni, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd. dan yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Rosmely defi,S.Pd. yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 1 Tanjung baru yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Orangtua dan adik-adik beserta keluarga besar tercinta yang telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat bagi penulis.
8. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan dengan penulis.
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras dalam penyelesaian skripsi ini, Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Februari 2019

Octavia Sisca
NIM. 1300245

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|-------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR TABEL..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR..... | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 7 |
| C. Batasan Masalah..... | 8 |
| D. Rumusan Masalah..... | 8 |
| E. Tujuan Penelitian | 9 |
| F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 9 |
| G. Pentingnya Pengembangan | 11 |
| H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 12 |
| I. Manfaat Penelitian..... | 14 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori..... | 15 |
| 1. Media Pembelajaran..... | 15 |
| 2. Media Gambar atau Foto..... | 22 |
| 3. Pembelajaran IPS. | 23 |
| 4. Kartun Sebagai Media Pembelajaran. | 24 |
| 5. Kartun..... | 26 |
| 6. Adobe Photoshop. | 29 |
| 7. Validitas dan Praktikalitas Media Gambar Kartun. | 32 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 35 |

BAB III METODE PENGEMBANGAN

| | |
|------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian..... | 37 |
| B. Model Pengembangan..... | 38 |
| C. Prosedur Pengembangan..... | 40 |
| 1. Perencanaan..... | 40 |
| 2. Pengembangan Produk Awal..... | 41 |
| 3. Validasi Produk..... | 41 |
| 4. Uji Coba..... | 42 |
| 5. Produk Akhir..... | 44 |
| D. Subjek Uji Coba..... | 44 |
| E. Instrumen Pengumpulan Data..... | 45 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 50 |

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Hasil Pengembangan..... | 53 |
| 1. Hasil Perencanaan..... | 53 |
| 2. Pengembangan Produk Awal..... | 56 |
| 3. Validasi Produk..... | 73 |
| 4. Uji Coba..... | 73 |
| 5. Hasil Produk Akhir..... | 74 |
| B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba..... | 75 |
| 1. Deskripsi Data Validasi..... | 75 |
| 2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba..... | 79 |
| C. Revisi Produk..... | 83 |
| D. Pembahasan..... | 84 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 85 |
| B. Saran..... | 85 |

| | |
|----------------------------|-----------|
| DAFTAR RUJUKAN..... | 87 |
|----------------------------|-----------|

| | |
|----------------------|-----------|
| LAMPIRAN..... | 89 |
|----------------------|-----------|

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|----------------|
| 1. SK dan KD mata pelajaran IPS kelas VIII..... | 24 |
| 2. Penentuan skor skala Likert | 46 |
| 3. Kisi-kisi penilaian ahli materi dan ahli media | 47 |
| 4. Kisi-kisi instrumen angket siswa | 49 |
| 5. Kriteria interpretasi skor | 52 |
| 6. Hasil penilaian materi | 75 |
| 7. Hasil penilaian media..... | 77 |
| 8. Hasil uji coba I | 79 |
| 9. Hasil uji coba II..... | 81 |
| 10. Hasil penilaian kepraktisan produk..... | 82 |
| 11. Penilaian produk media gambar kartun | 82 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|---------|
| 1. Prosedur Penelitian dari Model Pengembangan Menurut Borg & Gall.... | 39 |
| 2. Menjalankan aplikasi adobe photoshop. | 57 |
| 3. Membuat halaman kerja baru..... | 57 |
| 4. Mengatur kertas kerja halaman. | 58 |
| 5. Memasukan gambar. | 58 |
| 6. Memilih gambar..... | 59 |
| 7. Gambar pada halaman kerja..... | 59 |
| 8. Menyeleksi gambar. | 60 |
| 9. Memberikan warna background..... | 60 |
| 10. Mengatur objek pada gambar..... | 61 |
| 11. Menambahkan effect pada gambar. | 61 |
| 12. Memperhalus objek gambar..... | 62 |
| 13. Membuat grup pada layer. | 62 |
| 14. Mencerahkan gambar..... | 63 |
| 15. Menaikan level kecerahan gambar..... | 63 |
| 16. Menyimpan gambar. | 64 |
| 17. Menjalankan aplikasi macromedia flash..... | 64 |
| 18. Pilihan pada halaman kerja. | 65 |
| 19. Halaman dalam bentuk slide..... | 65 |
| 20. Membuat background pada slide. | 66 |
| 21. Memasukan gambar untuk backround. | 66 |
| 22. Memilih gambar..... | 67 |
| 23. Mengatur posisi background..... | 67 |
| 24. Membuat layer pada slide. | 68 |
| 25. Import gambar..... | 68 |
| 26. Memasukan teks..... | 69 |
| 27. Memasukan tombol navigasi. | 69 |

| | |
|--|----|
| 28. Memilih jenis tombol..... | 70 |
| 29. Memberikan script pada tombol. | 70 |
| 30. Menyesuaikan script dengan button..... | 71 |
| 31. Memberikan script pada layer..... | 71 |
| 32. Menuliskan script..... | 72 |
| 33. Menyimpan hasil kerja..... | 72 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Flowchart | 90 |
| 2. Storyboard | 92 |
| 3. Silabus Pembelajaran | 97 |
| 4. Lembar Penilaian Uji Validitas Media..... | 124 |
| 5. Lembar Penilaian Uji Validitas Materi | 127 |
| 6. Uji Praktikalitas siswa..... | 130 |
| 7. Dokumentasi Penelitian | 136 |
| 8. Surat Izin Penelitian dari Kampus | 139 |
| 9. Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL | 140 |
| 10. Surat Keterangan Selesai Penelitian | 141 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan yang membawa manusia ke dalam era persaingan global. Salah satu dampak dari perubahan keadaan tersebut terlihat pada upaya mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas SDM. Seperti yang terdapat dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2008:2) yang berbunyi :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Jadi, dunia pendidikan harus mampu meyakinkan bahwa SDM yang dihasilkannya akan mempunyai kompetensi yang mampu bersaing di era global. Oleh karena itu, program-program pendidikan yang ditawarkan harus mampu memberi bukti keterbentukan kemampuan atau kompetensi yang dianggap relevan dengan era global.

Program-program tersebut dilakukan agar ada kesesuaian antara pendidikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), perkembangan masyarakat serta kebutuhan pembangunan. Kegiatan pendidikan yang dilakukan disekolah merupakan suatu proses yang

kompleks. Banyak faktor yang saling mempengaruhi dan saling menunjang dalam kegiatan ini diantaranya yaitu: guru, siswa, materi pengajaran dan pendekatan pembelajaran. Dalam hal ini, guru merupakan faktor yang paling dominan dalam proses pendidikan. Karena peran guru sebagai aktivator, fasilitator, motivator dan orkestrator akan sangat menentukan tercapainya mutu pendidikan di Indonesia yang telah mengalami penurunan.

Teknologi informasi pada zaman era globalisasi saat ini memiliki peranan yang penting dalam memudahkan berbagai aktivitas manusia, sehingga dalam suatu organisasi telah menjadi fasilitas dan memberikan perubahan yang mendasar pada struktur dan manajemen organisasi tersebut. Peranan teknologi informasi memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan berbagai bagian yang berbeda dan menyediakan banyak layanan informasi.

Pada era globalisasi saat ini dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Adapun indikator rendahnya mutu pendidikan dapat dilihat dari tingkat belajar siswa, misalnya kemampuan memahami untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Akan tetapi, karakteristik mata pelajaran yang abstrak mengharuskan siswa bekerja keras dengan menggunakan strategi khusus untuk mempelajarinya. Permasalahan ini antara lain disebabkan oleh penekanan berlebihan pada penghafalan semata, kurangnya media pembelajaran di kelas, kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar dan strategi pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton dan membosankan bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan penulis, kebanyakan penggunaan media dalam pembelajaran hanya sebagai pelengkap saja. Artinya media yang dipakai oleh guru masih berupa power point sederhana, yang terkadang menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Kreativitas dalam membuat media juga diperlukan agar media yang ditampilkan di depan kelas menjadi lebih menarik, sehingga tercipta suatu media pembelajaran yang benar-benar membantu siswa memahami materi pelajaran yang dirasa sulit seperti pembelajaran IPS. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Dryden, dkk dalam Darmansyah (2010:21) semangat belajar muncul ketika suasana pembelajaran begitu menyenangkan dan belajar akan lebih efektif bila siswa dalam keadaan gembira.

Salah satu hal yang membuat siswa menganggap IPS sebagai pelajaran yang membosankan karena pelajaran yang hanya bercerita dan mengeluarkan pendapat-pendapat tentang sosial. Siswa tidak mengerti bagaimana pendapat-pendapat itu bisa diterima dalam kehidupan, sehingga siswa kurang puas dengan jawaban-jawaban yang ada. Dengan demikian siswa menganggap pelajaran IPS itu mudah dan tidak ada hitung-hitungannya atau angka-angka, padahal ketika siswa menghadapi ulangan banyak siswa yang menjawab keliru. Rendahnya penguasaan materi IPS dimungkinkan selain kurang jelasnya guru dalam memberikan penjelasan atau dalam menerangkan materi pada siswa, dapat juga karena kurangnya media dalam kegiatan belajar mengajar dan kurangnya minat siswa karena pembelajarannya yang kurang menarik dan menyenangkan.

Hasil wawancara penulis dengan salah satu guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tanjung baru, diperoleh gambaran umum bahwa kesulitan yang dihadapi siswa adalah karena para guru jarang menggunakan media untuk menunjang pembelajaran. Padahal menurut Darmansyah (2010:3) menyatakan bahwa berfungsi optimalnya otak *neo-cortex* dalam memperoleh informasi (secara normal dan kreatif) yang diterima stimulus adalah dari lingkungan dalam keadaan bahagia, tenang dan rileks, maka otak dapat aktif dan digunakan untuk berfikir. Dengan demikian, pelajaran IPS harus disampaikan guru dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa yang pada gilirannya akan tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, pembelajaran dengan menggunakan media kartun dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mengingat perkembangan pendidikan dewasa ini, media pembelajaran memiliki banyak jenis yang digunakan oleh sekolah umumnya, diantaranya media visual (penglihatan), media audio (pendengaran), dan audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya masing-masing, media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan benar agar dapat digunakan secara tepat guna.

Media pembelajaran dengan menggunakan gambar kartun dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam proses

pembelajaran IPS. Media gambar kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, yaitu suatu gambar yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atas sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya dapat menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dipahami dengan cepat. disamping kartun merupakan salah satu media belajar IPS yang menghibur, media gambar kartun juga diharapkan bisa disukai oleh siswa dan siswa tersebut dapat memahami pesan yang disampaikan dalam materi penyimpangan sosial pada mata pelajaran IPS sehingga efektifitas dan tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh guru dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran dengan menggunakan gambar kartun selain dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, juga dapat mengaktifkan *neo-cortex* dan mampu menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran. Suasana menyenangkan dalam pembelajaran juga sekaligus menstimulus otak mamalia (disebut juga otak memori) yang dapat memberikan kemampuan siswa untuk mengingat dalam waktu lama dan dapat dipanggil kembali saat informasi diperlukan dalam ujian. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan media gambar kartun memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar lebih giat lagi dan dapat memahami pelajaran dengan lebih baik termasuk menyelesaikan soal-soal dalam suatu konsep mata pelajaran IPS

serta membangkitkan minat siswa dalam belajar IPS, sehingga akan tercipta proses belajar yang efektif, efisien, serta menyenangkan dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar IPS yang baik sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Salah satu aplikasi atau software yang dapat digunakan untuk membuat gambar kartun adalah *photoshop*. *Photoshop* adalah salah satu aplikasi perangkat lunak editor buatan *adobe system* yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. *Photoshop* dapat dikatakan sebagai aplikasi grafis pixel yang sangat komprehensif, karena dengan fitur yang kompleks dan lengkap. *Photoshop* tidak hanya mampu mengolah grafis untuk keperluan pendidikan saja, namun juga sangat menunjang untuk aplikasi grafis lainnya.

Melihat kompleksnya permasalahan dalam pembelajaran, melalui penelitian ini penulis akan meneliti tentang **“Pengembangan Media Gambar Kartun Menggunakan Aplikasi Photoshop Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tanjung baru**

B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih praktis, efektif dan menghibur seperti media gambar kartun.

2. Pembelajaran melalui media gambar kartun belum dikembangkan secara optimal.
3. Tidak adanya variasi media pembelajaran di kelas membuat siswa jenuh sehingga antusiasme dan partisipasi siswa kurang dalam pembelajaran karena dibutuhkan media yang dapat menyampaikan pesan dan tujuan pembelajaran IPS salah satunya yaitu media gambar kartun.
4. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang dikaji dari skripsi ini adalah :

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran kartun pada materi penyimpangan sosial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP kelas VIII dengan menggunakan aplikasi *photoshop*.
2. Pengujian terhadap media pembelajaran yang dibuat, hanya meliputi validitas dan kepraktisan, apakah media yang dibuat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran? Tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.
3. Media gambar kartun yang akan dikembangkan bersifat 2 dimensi bukan gambar bergerak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan media gambar kartun dengan menggunakan aplikasi *photoshop* yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media gambar kartun dengan menggunakan aplikasi *photoshop* yang praktis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran kartun ini adalah :

1. Mengembangkan media gambar kartun yang valid sesuai dengan mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP 1 Tanjung baru
2. Mengembangkan media gambar kartun yang praktis sesuai dengan mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP 1 Tanjung baru.

F. Spesifik Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Dari aspek isi, media gambar kartun disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tanjung baru dalam mata pelajaran IPS materi penyimpangan sosial.

2. Dari aspek pembelajaran, media gambar kartun ini dilengkapi dengan media presentasi dalam bentuk slide. Dimana media slide presentasi tersebut menampilkan materi dan memasukan unsur gambar kartun dengan bantuan aplikasi *macromedia flash*. Jenis media gambar kartun yang dipakai adalah gambar kartun verbal dimana gambar kartun verbal tersebut memanfaatkan unsur-unsur verbal yang dituangkan ke dalam kata atau kalimat.
3. Dari aspek media, gambar kartun ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Media gambar kartun ini dibuat dengan menggunakan program aplikasi komputer (software) yaitu *adobe photoshop* dengan contoh singkat langkah pembuatan salah satu gambar sebagai berikut :
 - 1) Langkah awal yaitu, menjalankan aplikasi *adobe photoshop*.
 - 2) Setelah aplikasi terbuka, silahkan buat halaman kerja baru dengan memilih *file* lalu klik *new*.
 - 3) Mengatur kertas kerja halaman yang diinginkan, disini penulis membuat kertas kerja dengan ukuran A4.
 - 4) Setelah halaman kerja muncul, masukan gambar yang dijadikan kartun dengan cara pilih menu *file* lalu klik *open*.
 - 5) Gambar yang dipilih akan muncul pada halaman kertas kerja baru, lalu untuk menyeleksi gambar bisa menggunakan *pen tool (p)*.
 - 6) Setelah gambar diseleksi, berilah warna *background* dengan cara atur warna lalu pilih *gradient tool (g)*.

- 7) Menambahkan efek kartun dengan cara klik *filter*, pilih *artistic* lalu ambil *poster edges*.
 - 8) Untuk menjadikan gambar lebih cerah pilih *image*, ambil *adjustments* lalu pilih *curves* dan naikan level kecerahan gambar.
 - 9) Pada akhir tahapan simpanlah gambar kartun yang dibuat dengan cara pilih *file* lalu klik *save* untuk jenis file *.psd* atau *save as* untuk jenis file *.jpeg* (gambar).
- b. Media gambar kartun yang dikembangkan di desain semenarik mungkin dan dipadukan dengan materi pembelajaran IPS kelas VIII ke dalam slide presentasi menggunakan bantuan aplikasi *macromedia flash*.
4. Media gambar kartun yang dibuat nantinya dapat ditampilkan dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil dan siswa tersebut mempraktekan langsung media yang telah dibuat.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media gambar kartun menggunakan aplikasi *photoshop* ini dilakukan sebagai salah satu upaya dalam memecahkan masalah dan untuk mengatasi media pembelajaran yang dirancang untuk mengatasi minimnya penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Tanjung baru. Pengembangan media gambar kartun ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar dengan

adanya unsur hiburan dalam penyampaian materi dan media gambar kartun yang dibuat semenarik mungkin.

Pembelajaran menggunakan media kartun mempunyai peran penting dalam pembelajaran khususnya IPS, terutama untuk menjelaskan rangkaian isi, bahan dalam suatu urutan logis atau mengandung makna. Kekuatan kartun untuk mempengaruhi pikiran siswa terletak pada kekompakannya, penyederhanaan isinya, dan perhatian sungguh-sungguh yang dapat dibangkitkan secara tajam melalui gambar-gambar yang mengandung unsur kartun. Pembelajaran IPS dengan menggunakan kartun merupakan sumber informasi yang dapat dicerna melalui visual yang kuat. Sehingga hal ini memudahkan siswa dapat dalam memahami isi materi yang terkandung dalam gambar kartu tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media kartun dalam pembelajaran dapat dijadikan solusi alternatif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan desain gambar kartun yang sesuai dengan kondisi psikologis siswa yang pada gilirannya membantu siswa memahami materi dan memberikan suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran berlangsung.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media gambar adalah salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar.

Menurut Sudjana (2011:12) tentang bagaimana siswa belajar melalui gambar-gambar adalah sebagai berikut :

1. Ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat ditafsirkan berdasarkan pengalaman dimasa lalu, melalui penafsiran kata-kata.
2. Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.
3. Ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam penafsiran dan mengingat-ingat materi teks yang menyertainya.
4. Ilustrasi gambar isinya harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi efektif.
5. Ilustrasi gambar isinya hendaklah ditata sedemikian rupa sehingga tidak bertentangan dengan gerakan mata pengamat.

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk kartun dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru. Namun permasalahannya adalah penggunaan media pembelajaran jenis ini masih jarang digunakan.

Keterbatasan pengembangan pada produk media gambar kartun ini adalah sebagai berikut:

1. Media gambar kartun yang dibuat dibatasi sesuai dengan materi yang telah ditentukan.

2. Gambar kartun yang dibuat hanya bersifat 3 dimensi bukan gambar bergerak.
3. Media gambar kartun yang dibuat khusus untuk materi tertentu sesuai dengan pilihan penulis.

I. Manfaat Penelitian

Melalui pengembangan media pembelajaran kartun ini, penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Bagi tenaga pendidik, khususnya guru di sekolah semoga bisa menjadi motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran grafis berbasis komputer.
2. Bagi siswa, dapat dijadikan sumber belajar yang menarik minatnya untuk belajar, dan mempermudahnya dalam memahami materi pembelajaran.
3. Bagi mahasiswa, khususnya penulis dapat dijadikan sebagai sarana mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan dalam pembelajaran yang lebih kreatif, serta sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.
4. Sebagai bentuk masukan bagi semua orang yang bertanggungjawab terhadap dunia pendidikan agar lebih inovatif dan kreatif lagi dalam memanfaatkan sisi positif dari kemajuan teknologi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan,

1. Pengembangan media gambar kartun pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial untuk siswa kelas VIII di SMPN 1 Tanjung baru telah selesai dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangannya . Produk media gambar kartun ini dapat digunakan siswa sebagai salah satu alat untuk belajar guna membantu siswa sebagai sumber belajar.
2. Nilai produk setelah melewati proses validitas dan praktikalitas termasuk dalam kategori “**sangat baik**” pada aspek materi. Untuk aspek media termasuk dalam kategori “sangat baik”. Serta untuk aspek praktikalitas termasuk kategori “sangat baik”.
3. Media gambar kartun menggunakan aplikasi *photoshop* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) layak untuk dikembangkan, sesuai dengan kriteria kelayakan media serta layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Penulis menyarankan agar media ini bisa dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa kelas VIII SMP pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan aplikasi media gambar kartun khususnya aplikasi *photoshop* karena Aplikasi ini sangat mudah dalam pengoperasiannya, sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media gambar kartun pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Elcom. 2010. *Seri Belajar Kilat Adobe Photoshop CS5*. Yogyakarta: Andi.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulat Ahya. 2014. <http://mulatmickey.blogspot.com/2014/12/makalah-pengembangan-media-kartun-dan.html> diakses pada tanggal 29 Mei 2015
- Riduan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riyanto, Slamet. 2006. *Praktikum Adobe Photoshop CS*. Bogor: Datakom.
- Sadiman, Arief. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugianto, Mikael. 2011. *Seri Belajar Cepat Adobe Photoshop CS5*. Semarang: Andi.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.