

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA
MATA PELAJARAN KEWARGANEGARAAN
DI KELAS VIII SMP N 2 PADANG GANTING**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh

**RAHMAT FADHILAH
1100373/2011**

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

2019

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN KEWARGANEGARAAN
DI KELAS VIII SMP N 2 PADANG GANTING

Nama : Rahmat Fadhilah
NIM/BP : 1100373/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Februari 2019

Disetujui Oleh

Pembimbing 1


Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

Pembimbing 2


Dra. Zuwirna, M.Pd
NIP. 19580517 198503 2 001

Ketua Jurusan


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

HALAMAN PENGESAHAN


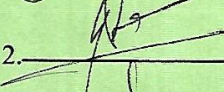
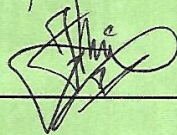


Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

**Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran
Kewarganegaraan Di kelas VIII SMP N 2 Padang Ganting**

Nama : Rahmat Fadhilah
NIM/BP : 1100373/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Februari 2019

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	2. 
3. Anggota	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	3. 
4. Anggota	: Dr. Fetri Yeni J., M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	4. 
5. Anggota	: Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	5. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Fadhilah

NIM/ BP : 1100373/2011

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Di Kelas VIII SMP N 2 Padang Ganting.

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

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

Padang, Februari 2019

Yang Menyatakan



Rahmat Fadhilah

NIM. 1100373

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah penulis haturkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun proposal skripsi ini dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di Kelas VIII SMP N 2 Padang Ganting.”

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan strata 1 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan dan nasehat serta saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan

Padang, Februari 2019

Rahmat Fadhilah

ABSTRAK

RAHMAT FADHILAH (2019) : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATA PELAJARAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS VIII SMP N 2 PADANG GANTING

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran kewarganegaraan di kelas VIII SMP N 2 Padang Ganting. Pengembangan media ajar perlu dilakukan untuk menambah variasi media pembelajaran yang dimiliki guru selama ini terbatas. Selain itu, dengan adanya pengembangan media belajar komik, siswa dapat lebih tertarik dalam belajar dengan memperhatikan gambar dan percakapan yang ada di dalam komik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Produk dikembangkan melalui lima tahap pengembangan menurut Borg & Gall, yaitu perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba dan produk akhir. Perencanaan dilakukan melalui proses observasi lapangan dan studi pustaka. Kemudian pengembangan produk awal dengan menggunakan *software Bitstrip, Adobe Photoshop, dan Comic Life*. Validasi produk dilakukan dengan menggunakan ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran Kewarganegaraan di SMP N 2 Padang Ganting dan ahli media yang merupakan dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali sebelum produk akhir dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran

Hasil analisis menunjukkan bahwa produk berada pada kategori “Sangat Baik” dengan rerata skor 4.35 setelah diberikan revisi dari ahli media, ahli materi serta sampel. Hasil ini menunjukkan bahwa produk berada pada kategori layak digunakan sebagai media belajar untuk mata pelajaran Kewarganegaraan tingkat SMP kelas VIII. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik layak untuk dikembangkan sesuai dengan kelayakan media dan materi sebagai salah satu media belajar siswa. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ajar komik untuk mata pelajaran lainnya.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Defenisi Operasional	6
BAB II. KAJIAN TEORI	7
A. Pembelajaran Kewarganegaraan	7
1. Pengertian Kewarganegaraan	7
2. Tujuan Mempelajari Kewarganegaraan	7
B. Media Pembelajaran	8
1. Pengertian Media	8
2. Fungsi dan Manfaat Media	9
3. Kriteria Pemilihan Media	11
4. Jenis Media	11

C. Media Komik	12
1. Pengertian Komik	12
2. Peranan Media Komik	13
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik	14
1) Kelebihan	14
2) Kelemahan	14
D. Komik Sebagai Media Pembelajaran Kewarganegaraan	14
E. Prosedur Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran	16
BAB III. METODE PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian	18
B. Model Pengembangan	18
1. Perencanaan	20
2. Pengembangan Produk Awal	21
3. Validasi Produk	22
4. Uji Coba	23
5. Produk Akhir	24
C. Instrumen Pengumpulan Data	25
D. Teknik Analisis Data	28
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Pengembangan	31
1. Perencanaan	31
2. Pengembangan Produk Awal	35
3. Validasi Produk	35
4. Uji Coba	35
5. Hasil Produk Akhir	34
B. Deskripsi Pengembangan Produk Dan Hasil Uji Coba	36
1. Deskripsi Data Validasi	36
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba	40

C. Revisi Produk	41
D. Pembahasan	43
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan dari Model Pengembangan 19

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Kewarganegaraan Kelas VIII Semester 1	21
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Produk oleh Guru Mata Pelajaran	26
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Produk Dosen Media	27
Tabel 4. Kisi-kisi Respon Siswa	27
Tabel 5. Kriteria Interpretasi Skor	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Produk Akhir Komik yang Dikembangkan	48
Lampiran 2. Hasil Uji Coba Kedua	65
Lampiran 3. Angket Penilaian Ahli Materi	66
Lampiran 4. Angket Penilaian Ahli Media	68
Lampiran 5. Angket Penilaian Siswa	70
Lampiran 6. Dokumentasi Validasi dengan Ahli Media	72
Lampiran 7. Dokumentasi Uji Coba	73

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi memiliki peranan yang penting dalam memudahkan berbagai aktivitas manusia. Peranan teknologi yang menyediakan banyak layanan informasi membuat manusia mampu berbagi pengetahuan dari seluruh pelosok dunia. Perkembangan teknologi yang semakin canggih juga memiliki dampak yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan ilmu tidak hanya dari guru di sekolah ataupun dari membaca buku. Namun juga bisa diperoleh dari laman-laman yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu yang bisa di dapatkan melalui layanan internet.

Sebagaimana halnya peserta didik, guru pun mendapatkan keuntungan dari perkembangan teknologi. Guru dapat mencari materi ajar hingga teknik mengajar terbaru yang sesuai dengan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran di kelas bisa lebih kondusif dan tercapainya standar kompetensi. Selain itu, perkembangan media ajar yang semakin bervariasi juga memungkinkan guru untuk memiliki beragam penunjang pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan dengan beragam mata pelajaran yang ada, salah satunya Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan demikian diharapkan adanya pengaruh positif dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang nantinya berefek kepada meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami pelajaran tersebut.

Namun berkembangnya media ajar tidak berimbasi kepada semua guru. Sekarang ini masih ada guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanpa media ajar di kelas. Peserta didik hanya dituntut untuk mendengarkan dan memperhatikan apa yang diucapkan guru, sehingga pembelajaran yang disampaikan menjadi tidak berkesan bagi peserta didik. Fenomena ini terjadi di SMP N 2 Padang Ganting. Hal yang terjadi dalam proses belajar mengajar ini membuat peserta didik semakin tidak tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Ini disebabkan karena media atau alat peraga yang digunakan oleh guru dalam proses PBM kurang mendukung yang hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar.

Pelajaran Kewarganegaraan masih menjadi sebuah pelajaran yang membosankan bagi peserta didik. Guru yang mengajar mata pelajaran Kewarganegaraan masih menggunakan metode ceramah atau konvensional yang kurang melibatkan peserta didik dalam proses PBM. Selain itu guru dalam proses pembelajaran guru juga tidak menggunakan media untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Dengan demikian peserta didik tidak memperhatikan materi yang diterangkan dan juga tidak mengikuti proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak memahami materi yang telah diberikan oleh guru.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan di atas maka penulis tertarik untuk memberikan solusi guna mengatasi masalah yang terjadi dalam proses PBM mata pelajaran Kewarganegaraan di SMP Negeri 2 Padang Ganting. Solusi dalam masalah ini diutamakan dalam pemilihan media pembelajaran yang bervariasi dalam mata pelajaran Kewarganegaraan, sehingga peserta didik lebih kreatif dan

termotifasi dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat dipilih adalah Media Komik dalam pembelajaran Kewarganegaraan di SMP Negeri 2 Padang Ganting.

Dalam usaha melibatkan peserta didik agar lebih aktif dan mudah memahami materi pelajaran, maka penelitian ini menggunakan Media Komik dalam mata pelajaran Kewarganegaraan. Menurut Sudjana (2001:64) “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 para pembaca”.

Peranan komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para peserta didik. Komik dapat menimbulkan kegairahan dan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik berminat terhadap pelajaran. Kewarganegaraan yang bersifat konseptual dan media komik, diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep pengetahuan siswa. Penggunaan media komik dalam pembelajaran Kewarganegaraan dapat menghindari penggunaan bahasa yang kaku dan mengurangi kebosanan untuk membaca. Karena dalam penyampaiannya bahasa dalam komik dirancang sederhana dengan bahasa yang digunakan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Guru dapat menggunakan komik secara efektif dalam usaha untuk membangkitkan minat baca, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan serta dapat memaksimalkan penggunaan otak kiri dan otak kanan. Hal ini juga didukung dengan fenomena yang terjadi di lapangan sendiri bahwa remaja usia sekolah menengah memang sangat menggemari komik. Berdasarkan

situasi ini, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan komik dalam pembelajaran Kewarganegaraan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di Kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Ganting”**.

B. Identifikasi Masalah

Terdapat tiga masalah utama yang mempengaruhi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMP N 2 Padang Ganting. Pertama, Minat belajar peserta didik masih tergolong rendah karena suasana belajar membosankan. Kedua, proses belajar mengajar hanya berpusat pada guru. Dan ketiga, kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran Kewarganegaraan sehingga pembelajaran terkesan kaku.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar permasalahan yang diteliti lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan pada pengembangan komik pada mata pelajaran Kewarganegaraan di Kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Ganting.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media komik yang dikembangkan pada mata pelajaran Kewarganegaraan di kelas VIII SMP N 2 Padang Ganting?
2. Bagaimana validitas media komik yang dikembangkan pada mata pelajaran Kewarganegaraan di Kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Ganting?
3. Bagaimana praktikalitas penggunaan media komik pada mata pelajaran Kewarganegaraan di Kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Ganting?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Kewarganegaraan yang dikembangkan.
2. Untuk mengetahui Praktikalitas media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Kewarganegaraan yang di- kembangkan.
3. Untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang layak dan teruji untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Sebagai bahan masukan untuk Sekolah SMP Negeri 2 Padang Ganting

2. Sebagai bahan masukan dan umpan balik bagi guru dan peserta didik dalam penggunaan Media Komik pada mata pelajaran Kewarganegaraan di kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Ganting.
3. Bagi penulis sendiri sebagai pengembangan dari ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah.

G. Defenisi Operasional

1. Komik : suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dkk (2001:64))
2. Kewarganegaraan : segala bentuk hubungan seseorang dengan suatu Negara yang dengannya menimbulkan adanya sebuah hak dan kewajiban terhadap Negara tersebut berkaitan dengan status kewarganegaraan yang dimiliki (UU No 62 tahun 1958)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran berjalan dengan lebih lancar serta menarik minat siswa untuk belajar, khususnya pada mata pelajaran Kewarganegaraan.
2. Setelah melewati proses validitas dan praktikalitas, maka produk media komik pembelajaran mata pelajaran Kewarganegaraan termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” pada aspek materi dikarenakan unsur materi yang ada pada media komik sudah terpenuhi dari aspek bahasa, isi, penyajian, dan keterlaksanaan. Sedangkan pada aspek media juga termasuk “Sangat Baik”, dikarenakan unsur media juga telah terpenuhi dari aspek anatomi komik, mutu gambar, dan tampilan menyeluruh.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka dianjurkan saran-saran berikut ini:

1. Mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan agar terus mengembangkan media pembelajaran secara inovatif, dan mengikuti perkembangan jaman.
2. Pembaca agar mendapatkan ilmu yang bermanfaat mengenai pentingnya media pembelajaran.

3. Guru agar menggunakan media pembelajaran komik dalam proses belajar mengajar, terkhusus nya guru mata pelajaran Kewarganegaraan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Elcom. (2010). *Belajar Kilat Photoshop CS5*. Yogyakarta : PT Andi Offset
- Emzir. (2011) *Metode Penelitan Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Pusat
- Dasranto (2010). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Diva Pers
- Heinrich, R et al. (1996) *Instructional Media and Technologies for learning (5th edition)*. New Jersey: A. Simon & Schuster Company.
- Hernawan, Asep Herry dkk. (2007). *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press Bandung.
- Oemar, Hamalik. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahsyuri dkk. (2015). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Mataram : FKIP Universitas Mataram
- Miarso, Yusufhadi. (2005). *Menyemai Benih Teknologi*. Jakarta: Kencana.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Pusat.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2001). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Trimo. (1997). *Media Pendidikan*. Depdikbud. Jakarta.