

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR KOMIK PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS VII  
SMP NEGERI 2 KOTA PARIAMAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh**

**RENIDA FITRI**

**1300207**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2017**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

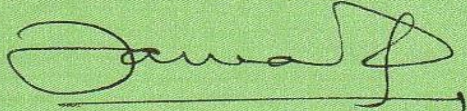
**Pengembangan Media Gambar Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu  
Pengetahuan Sosial Kelas VII  
SMP 2 Kota Pariaman**

**Nama** : Renida Fitri  
**NIM/BP** : 1300207/2013  
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan  
**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

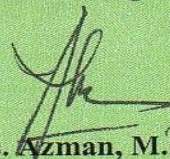
Disetujui Oleh :

**Pembimbing I**



**Dr. Darmansyah, ST. M.Pd**  
NIP.19591124 198603 1 002

**Pembimbing II**



**Drs. Azman, M.Si**  
NIP.19570919 1983003 1 004

**Ketua Jurusan**

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

## 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 Gambar Komik Pada Mata  
Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP 2  
Kota Pariaman

Nama : Renida Fitri

NIM/BP : 1300207/2013

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan






Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

### Tim Penguji

### Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Darmansyah, ST, M.Pd  
NIP.19591124 198603 1 002
2. Sekretaris : Drs. Azman, M.Si  
NIP. 19570919 1983003 1 004
3. Anggota : Dra. Petri Yeni J, M.Pd  
NIP.19611011 198602 2 001
4. Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd  
NIP.19580517 198503 2 001
5. Anggota : Dr. Ulfia Rahmi, S.Pd. M.Pd  
NIP. 19870524 201404 2 003

1.   
2.   
3.   
4.   
5. 

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah in :

**Nama** : Renida Fitri  
**NIM/BP** : 1300207/ 2013  
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan  
**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan  
**Judul Skripsi** : Pengembangan Media Gambar Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis (skripsi) saya ini asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis (skripsi) ini merupakan gagasan, rumusan dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis (skripsi) ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara ekspilist dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan cara menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis (skripsi) ini sah apabila telah ditandatangani oleh tim pembimbing dan tim penguji.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institusi Perguruan Tinggi.

Padang, Agustus 2017  
Yang Menyatakan



Renida Fitri  
NIM. 1300207

## ABSTRAK

### **Renida Fitri (2017) : Pengembangan Media Gambar Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman**

Pengembangan media gambar komik ini dilakukan sebagai salah satu upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media gambar komik menggunakan aplikasi *Comipoo* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VII yang valid, dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Penelitian menggunakan menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri atas 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penyebaran (*disseminate*). Uji validitas produk dilakukan oleh 3 orang validator yaitu 2 orang validator ahli media dan 1 orang validator ahli materi. Uji coba produk dilakukan kepada 24 orang siswa kelas VII<sup>1</sup> di SMP Negeri 2 Kota Pariaman dengan tujuan mengetahui validitas dan praktikalitas produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumen, dan lembar penilaian menggunakan format respon lima poin dari skala Likert, dimana alternative responnya adalah sangat bagus/sangat jelas, bagus/jelas, cukup/cukup jelas, kurang/kurang jelas, sangat kurang/sangat tidak jelas.

Hasil uji validitas produk untuk aspek media I berada pada kategori **sangat valid** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,71. Validator II berada pada kategori **valid** dengan nilai yang diperoleh 4,14 dan untuk aspek materi berada pada kategori **sangat valid** dengan nilai yang diperoleh 4,83 sangat valid. Selanjutnya untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba kepada siswa yang telah dilakukan berada pada kategori **sangat praktis** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,67. Maka, dapat disimpulkan bahwa produk media gambar komik ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **“Pengembangan Media Gambar Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman ”**. Tak lupa shalawat dan salam senantiasa selalu tercurah kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kebodohan menuju zaman yang berpendidikan.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Selama penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang selalu mendukung penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dengan ketulusan hati penulis ingin menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST,M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing I, yang dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Azman, M.Si, selaku Pembimbing II yang senantiasa membimbing dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd, selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak/ ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
5. Bapak Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd dan Dr.Ulfia Rahmi, S.Pd, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Mahkdalena, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Bapak/ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 2 Kota Pariaman yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Bahrul dan Ibunda Rismawati yang telah memberikan dorongan dan doa kepada penulis sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini.
9. Abang-abang, kakak dan adik-adik tersayang beserta keluarga yang telah memberikan semangat, dukungan serta doa.
10. Teman-teman KTP 2013 beserta senior dan junior KTP.
11. Teman-teman dan adik-adik di kos Sahabat yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. 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, Agustus 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
G. Definisi Operasional .....	6
H. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	7
I. Pentingnya Pengembangan .....	8
J. Asumsi dan Keterbatasan.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Landasan Teori.....	10
1. Media .....	10
a. Pengertian Media.....	11
b. Memilih Media Pembelajaran .....	11
c. Kriteria Pemilihan Media .....	13
d. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media .....	13
e. Media Grafis.....	15

1. Komik .....	16
a. Pengertian komik.....	16
b. Penggunaan komik dalam pembelajaran.....	17
c. Kelebihan komik dalam pembelajaran .....	18
d. Bentuk dan Jenis Cerita Komik.....	19
e. Elemen-Elemen Komik .....	21
f. Validitasi dan Praktikalitas Media Komik .....	25
2. Pembelajaran IPS .....	28
a. Pengertian IPS .....	28
b. Karakteristik Pembelajaran IPS.....	29
c. Tujuan Pembelajaran IPS .....	30
2. Penelitian yang Relevan.....	31
3. Kerangka Konseptual.....	32
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model dan Prosedur Pengembangan.....	34
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
D. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Pengembangan.....	47
B. Revisi Produk.....	64
C. Pembahasan.....	73
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>80</b>
A. Kesimpulan .....	80
B. Saran .....	80

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penentuan Skor Skala Likert .....	41
2. Kisi-Kisi Penilaian Produk.....	42
3. Hasil Penilaian Media .....	58
4. Hasil Penilaian Materi .....	61
5. Hasil Data Uji Coba Pada Siswa .....	63
6. Hasil Akhir Validitas Dan Praktikalitas .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir penelitian .....	33
2. Prosedur penelitian Pengembangan.....	39
3. Tampilan awal <i>Comipoo</i> .....	51
4. Tampilan setelah membuka crate new comic.....	51
5. Tampilan ukuran panel yang telah di pilih.....	52
6. Tampilan dalam pemilihan tokoh.....	52
7. Tampilan ketika telah memilih tokoh yang akan digunakan.....	53
8. Tampilan change pose (tokoh) yang akan di buat.....	53
9. Tampilan change face (ekspresi wajah) .....	54
10. Tampilan untuk membuat background.....	54
11. Tampilan Setelah mendrag background yang telah dipilih sebelumnya .....	55
12. Tampilan untuk membuat balon percakapan (shape).....	55
13. Tampilan untuk melakuka inpu text pada balon percakapan .....	56
14. Tampilan saat menyimpan hasil terakhir kerja.....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Storyboard .....	83
2. Silabus .....	97
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	100
4. Penilaian Ahli Media I .....	135
5. Penilaian Ahli Media II .....	142
6. Penilaian Ahli Materi I.....	147
7. Penilaian Uji Praktikalitas Siswa .....	150
8. Surat Izin Penelitian untuk Kesbangpol Kota Pariaman .....	157
9. Surat Izin Penelitian untuk SMP Negeri 2 Kota Pariaman .....	158
10. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	159
11. Dokumentasi Penelitian.....	160
12. Analisis Data Praktikalitas .....	164

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Penggunaan media pembelajaran yang lebih konkrit dan nyata atau dengan pengalaman langsung, maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Menurut Azhar Arsyad (2007:15) “pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Pendidikan diwujudkan ke dalam suatu proses pembelajaran, dimana terjadi interaksi guru dengan siswa. Salah satu mata pelajaran yaitu ilmu pengetahuan sosial. IPS merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial yang berkaitan dengan kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Pembelajaran IPS juga dikenal dengan nama *social studies* adalah kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem kehidupan bermasyarakat, pembelajaran IPS juga membahas hubungan manusia dengan lingkungannya.

Dalam pembelajaran IPS, siswa dituntut untuk tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan memiliki sikap aktif, kreatif, dan inovatif. Sikap aktif, kreatif, dan inovatif akan dimiliki oleh siswa jika sudah memiliki bekal yang cukup sebelum proses pembelajaran. Bekal tersebut diperoleh

dengan cara banyak membaca. Kegiatan membaca ini berhubungan erat dengan minat baca. Minat baca sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Nurdin (2011) menyatakan, bahwa minat baca yang tinggi terhadap materi pelajaran akan membuat proses pembelajaran berlangsung dengan lancar, sehingga prestasi belajar siswa akan menjadi lebih baik, hal ini tidak sesuai dengan kenyataan di lapangan.

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan berupa penyebaran angket pada tanggal 23 Februari 2017 di SMP Negeri 2 Pariaman kota Pariaman pada 24 orang siswa, didapatkan hasil 60% siswa tidak suka membaca buku IPS, padahal semua siswa memiliki buku IPS tersebut. Hal ini disebabkan buku IPS yang digunakan kurang menarik karena kurang berwarna dan sedikit gambar. Selain itu, 65% siswa mengalami kesulitan dalam memahami kalimat yang digunakan dalam buku IPS karena banyaknya kalimat yang panjang yang sulit dipahami oleh siswa.

Peneliti juga melakukan wawancara pada hari yang sama dengan beberapa orang siswa di SMP Negeri 2 Pariaman. Dari wawancara yang dilakukan, penulis mengetahui bahwa siswa lebih beminat dan termotivasi untuk membaca komik fiktif seperti komik Conan, Naruto, dan lain-lain. Hal ini sesuai dengan angket, dimana 80% siswa suka membaca komik. Berdasarkan hasil wawancara, komik lebih mudah dipahami karena selain menggunakan gambar yang menarik, bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari yang mudah dipahami. Selain itu media yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru salah satunya berupa slide power point belum optimal, dan belum dapat menarik perhatian siswa dalam belajar serta media

yang digunakan kurang efektif dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi pemborosan waktu yang mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah diatas, yaitu dengan membuat suatu media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan serta keinginan siswa. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2007 :15), dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu media didesain agar biasa dipergunakan baik di sekolah maupun mengisi waktu luang. Media tersebut dapat berupa komik berwarna, yang di dalamnya terdapat gambar-gambar yang menarik sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Seth Spaluding dalam Sudjana (2009 :12) menyatakan ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi yang menyertainya.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran karena isi materi interaksi sosial dan lembaga sosial yang biasanya uraian telah diringkas ke dalam bentuk komik yang ringkas dan menarik. Wulyanto (2010) mengemukakan, bahwa komik dalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita, gambar membuat informasi lebih mudah

diserap dan bahasanya mudah dimengerti serta alurnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Media komik umumnya disukai semua kalangan usia, termasuk remaja usia sekolah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana (2013:67-68) Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana anak membacanya tanpa harus dibujuk, melalui bimbingan dari guru, komik berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca. Oleh karena itu, jika komik dipakai dalam proses pembelajaran, maka siswa akan terlibat total dalam proses pembelajaran itu. Keterlibatan secara total ini penting untuk melahirkan hasil akhir yang sukses. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“ Pengembangan Media Gambar Komik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman“**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang penulis kemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Media IPS yang tersedia kurang menarik karena kurang berwarna dan sedikit gambar
2. Penggunaan media power point yang diinginkan kurang efektif dalam proses pembelajaran
3. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang merangsang siswa dalam belajar
4. Media yang ada belum dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam mempelajari materi IPS

5. Penggunaan media pembelajaran yang biasa digunakan guru salah satunya berupa slide power point belum optimal, sehingga terjadi pemborosan waktu yang mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal
6. Minat baca siswa terhadap materi pelajaran masih rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti membatasi masalah yaitu mengenai topik Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial pada semester 1 (satu) tahun ajaran 2017/2018.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media gambar komik yang valid pada mata pelajaran IPS?
2. Bagaimana praktikalitas media gambar komik dalam proses pembelajaran IPS?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dalam proposal ini adalah :

1. Mengembangkan media gambar komik yang valid pada mata pelajaran IPS
2. Praktikalitas media gambar komik dalam proses pembelajaran IPS

### **F. Manfaat penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Siswa sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk menghidupkan suasana belajar, meningkatkan motivasi, keaktifan, kemandirian, kreativitas dan penguasaan materi interaksi sosial dan lembaga sosial.

2. Guru bidang studi IPS sebagai media maupun pelengkap dalam pembelajaran.
3. Peneliti lain sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan sumber belajar dalam bentuk komik.
4. Peneliti sebagai langkah awal dalam rangka pengembangan diri dalam bidang penelitian, persiapan, dan pengalaman sebagai calon pendidik.

#### **G. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kerancuan dalam memahami penelitian ini, maka definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Media Komik

Media komik ini adalah media gambar komik yang digunakan dalam mata pelajaran IPS pada topik Interaksi sosial dan lembaga sosial. Pada media gambar komik ini digunakan untuk meningkatkan dan merangsang minat baca siswa dalam belajar sehingga tercapainya tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media komik.

##### 2. Hakekat Pembelajaran IPS

Pada hakikatnya IPS merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial yang berkaitan dengan kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Pembelajaran IPS juga dikenal dengan nama *social studies* adalah kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem kehidupan bermasyarakat, pembelajaran IPS juga membahas hubungan manusia dengan lingkungannya dalam pembelajaran IPS, siswa dituntut untuk tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat.

### 3. Validitas Media Komik

Validitas media komik yaitu ketepatan, kebenaran, atau keabaksanaan suatu instrument yang dilihat dari aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikan.

### 4. Praktikalitas Media Komik

Praktikalitas media komik berkaitan dengan tampilan media gambar komik, penyajian materi, dan kemanfaatan media gambar komik.

## H. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

1. Ukuran komik yang digunakan adalah 1 halaman penuh A5 (5,83cm x 8,27cm) dibagi menjadi beberapa panel. Komik ini biasa digunakan pada komik edukasi.
2. Komik menggunakan tokoh dua orang mahasiswa yaitu : Doni, merupakan mahasiswa paling jenius di kampusnya, mempunyai sifat yang sedikit karena kejeniusannya, sangat senang berbagi ilmu dengan orang lain memiliki teman akrab yaitu Jacky. selanjutnya Jacky, termasuk salah satu mahasiswa yang pemalas, memiliki kemampuan ingatan jangka pendek yang kuat sehingga selalu mendapatkan nilai tinggi ketika ujian. Selanjutnya tiga orang siswa SMP yaitu : Ayu merupakan gadis periang, mempunyai banyak teman dan merupakan yang paling cerewet dikelompoknya, Yura merupakan gadis yang berwibawa, memiliki daya analisa yang tinggi dan merupakan seorang ketua kelas. Dona gadis yang

tidak terlalu banyak bicara merupakan gadis yang paling pemberani, memiliki daya tangkap yang cepat.

3. Komik ini berjudul Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial.
4. Komik pemanasan Interaksi sosial dan lembaga sosial ini peneliti memiliki alur cerita yang dekat dengan siswa dan sering dialami siswa dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami dan dapat selalu mengingat materi yang disampaikan dalam komik. Dengan demikian siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri dengan memotivasi siswa untuk berpikir kritis, mengarahkan siswa untuk menemukan ide, pengetahuan, dan informasi.
5. Bahasa yang digunakan untuk komik ini disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa SMP. Bahasa lebih komunikatif dan ringan sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahaminya, serta diketik dengan huruf *comics sans MS*. Selanjutnya, komik diberi warna yang lebih variatif dan disertai dengan gambar- gambar yang menunjang materi pembelajaran sehingga dapat menjadi daya tarik siswa.

#### **I. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media gambar komik dapat memberikan pembelajaran kepada siswa secara verbal, dan bagi mereka yang bergaya belajar visual sangat penting dikembangkan media gambar komik karena dengan menggunakan gambar dan warna yang menarik akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Serta dengan menggunakan media gambar komik akan merangsang minat baca siswa dalam memahami pelajaran, dan media komik menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami,

sehingga terciptanya suatu proses pembelajaran yang efektif dan menarik minat siswa dalam belajar dengan menggunakan media gambar komik.

#### **J. Asumsi dan Keterbatasan**

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah media gambar komik pada mata pelajaran IPS dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, karena media gambar komik yang disajikan dilengkapi dengan kata-kata dan gambar-gambar yang menarik yang akan menambah motivasi dan rasa ingin tahu siswa dalam belajar. serta dapat dijadikan sebagai sumber alternatif dalam belajar bagi siswa kelas VII SMPN 2 Kota Pariaman untuk dapat belajar secara mandiri.

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki oleh penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya maka dalam pengembangan media gambar komik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN ini maka di pilihlah satu topik bahasan tentang Interaksi sosial dan lembaga sosial. Namun diasumsikan bahwa topik-topik yang lain akan sama hasilnya jika diajarkan dengan menggunakan media gambar komik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisa data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil dari validator ahli media dan ahli materi guru bidang studi yaitu hasil validator I nilai sebesar 4,71 dan validator II nilai sebesar 4,14. Dan ahli materi yaitu hasil validator I nilai sebesar 4,83 Sehingga media yang dikembangkan dapat dikategorikan valid.
2. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk media gambar komik tentang aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media gambar komik tentang tampilan, penyajian materi, kemanfaatan, dan kemenarikan berdasarkan pandangan siswa maka diperoleh nilai 4,67 dengan kriteria sangat praktis/sangat baik.

#### **B. Saran**

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media gambar komik ini layak digunakan sebagai salah satu sumber pendukung belajar bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi tentang tema **“Interaksi sosial dan lembaga sosial”**.
2. Mahasiswa Teknologi Pendidikan diharapkan untuk dapat meningkatkan pengetahuannya mengenai aplikasi media gambar komik khususnya aplikasi

*Comipoo* sehingga untuk masa depan yang akan datang dapat mengembangkan media gambar komik pada mata pelajaran lainnya.

3. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahapan penyebaran atau diseminasi dan implementasi, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi ke tahap selanjutnya dalam penelitian berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi 2010. *Manajemen Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comics*. Yogyakarta: Plotpon Publishing.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Penerapannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Deporter, Bobby. 1999. *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas* . Bandung: Kaifa.
- Fitri Eka Dila. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Berwarna Dilengkapi Mind Map Tentang Materi Sistem Saraf Untuk Siswa SMA*. Skripsi. Padang : Fakultas Matematika Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang. Pdf.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Maharsi, Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Nurdin. 2011. “*Pengaruh Minat Baca, Pemanfaatan Fasilitas Dan Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Terpadu SMP Negeri 13 Bandar Lampung*”. Jurnal Ekonomi & Pendidikan 8(1): 88-101.
- Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rayendra, Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.