

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

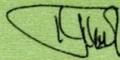
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
KOMIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
DI KELAS VII SMP**

**Nama** : Wahyudi Aftika Putra  
**NIM/BP** : 1100380/2011  
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan  
**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

**Padang, April 2016**

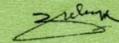
**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I**



**Dra. Fetri Yeni J., M. Pd**  
**NIP. 19611011 198602 2 001**

**Pembimbing II**



**Dra. Zuliarni, M. Pd**  
**NIP. 19590727 198503 2 001**

**PENGESAHAN**

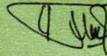
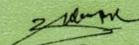
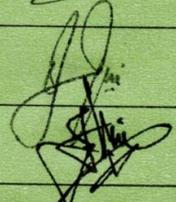
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum  
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik  
pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas VII SMP

**Nama** : Wahyudi Aftika Putra  
**NIM/BP** : 1100380/2011  
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan  
**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2016

**Tim Penguji**

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>Ketua</b>	: Dra. Fetri Yeni J., M. Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
<b>Sekretaris</b>	: Dra. Zuliarni, M. Pd NIP. 19590727 198503 2 001	
<b>Anggota</b>	: 1. Drs. Syafril, M. Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	: 2. Dra. Ida Murni Saan, M. Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
	: 3. Dr. Darmansyah, ST., M. Pd NIP. 19591124 198603 1 002	

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, April 2016  
Yang menyatakan



Wahyudi Afika Putra  
1100380/2011

## ABSTRAK

### **WAHYUDI AFTIKA PUTRA (2016) : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas VII SMP**

Buku pembelajaran yang terlalu padat dengan bacaan tanpa disertai gambar membuat siswa kurang berminat membaca, sehingga buku pembelajaran yang ada kurang dimanfaatkan secara optimal oleh siswa untuk belajar di sekolah maupun di rumah. Teknologi Pendidikan merupakan bidang studi yang berkompetensi untuk mengembangkan media pembelajaran. Tidak hanya terbatas pada program komputer, tetapi juga pada media pembelajaran cetak seperti komik. Pengembangan media komik pembelajaran perlu dilakukan agar siswa lebih tertarik membaca buku dan mudah memahami pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik sebagai media belajar yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada mata pelajaran Sejarah SMP kelas VII.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Produk dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pengembangan Produk Awal, 3) Validasi Produk, 4) Uji Coba, dan 5) Produk Akhir. 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 dua orang validator ahli media dan dua orang validator ahli materi yakni 1 orang dosen UNP, dan 3 orang Guru SMP N 25 Padang. Sampel penelitian adalah 32 orang siswa kelas VII.4 SMP N 25 Padang.

Hasil analisis menunjukkan bahwa produk berada pada kategori **Sangat Baik**. Untuk aspek materi termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Untuk aspek media termasuk dalam kategori **Sangat Baik**, dan hasil analisis berdasarkan uji coba produk berada pada kategori **Sangat Baik**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk ini layak digunakan sebagai media belajar untuk siswa SMP kelas VII pada mata pelajaran Sejarah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran Sejarah layak untuk dikembangkan sesuai dengan kriteria kelayakan media serta layak digunakan pada mata pelajaran Sejarah sebagai salah satu media belajar siswa.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas VII SMP”** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Dra. Fetri Yeni J., M. Pd selaku Pembimbing I yang dengan sabar telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuliarni, M. Pd selaku Pembimbing II yang dengan sabar telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

5. Bapak/Ibu dosen dan Ibu guru yang telah berkenan menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini
6. Ayah, Ibu, dan adik-adik tercinta telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat yang besar bagi penulis.
7. Sahabat dan teman-teman Jurusan KTP yang senasib seperjuangan.
8. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Dengan demikian penulis mengharapkan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Maret 2016

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	7
G. Pentingnya Pengembangan .....	8
H. Asumsi Dasar .....	9
I. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media .....	10
2. Definisi Media Pembelajaran.....	10
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	11
4. Jenis Media Pembelajaran.....	12
5. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
6. Manfaat Media Pembelajaran .....	15
B. Media Komik .....	16
1. Pengertian Media Komik .....	16
2. Peranan Media Komik.....	17
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik .....	17

4. Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah .....	18
C. Pembelajaran Sejarah .....	19
1. Pengertian Sejarah.....	19
2. Fungsi Ilmu Sejarah .....	20
3. Manfaat Ilmu Sejarah.....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Prosedur Pengembangan .....	23
1. Perencanaan.....	25
2. Pengembangan Produk Awal .....	26
3. Validasi Produk .....	27
4. Uji Coba .....	28
5. Produk Akhir.....	30
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	30
1. Angket.....	30
2. Dokumentasi .....	30
3. Format Penilaian .....	30
D. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan.....	37
1. Hasil Perencanaan .....	37
2. Pengembangan Produk Awal .....	38
3. Validasi Produk.....	46
4. Uji Coba .....	46
5. Hasil Produk Akhir .....	47
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	47
1. Deskripsi Data Validasi.....	47
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba.....	53
C. Revisi Produk .....	56
1. Komentar atau saran dari Ahli Materi.....	57
2. Komentar atau saran dari Ahli Media .....	57

D. Pembahasan.....	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

### Tabel

1. Nilai rata-rata ulangan Sejarah kelas VII.....	4
2. SK dan KD mata pelajaran Sejarah Kelas VII.....	25
3. Penentuan skor skala Likert.....	31
4. Penentuan skor skala Likert setelah modifikasi.....	32
5. Kisi-kisi penilaian ahli materi.....	33
6. Kisi-kisi penilaian ahli media.....	34
7. Kisi-kisi instrumen angket Praktikalitas siswa.....	34
8. Standar Penilaian skala Likert.....	35
9. Kriteria interpretasi skor.....	36
10. Hasil penilaian ahli materi.....	49
11. Rata-rata penilaian ahli materi.....	49
12. Hasil penilaian ahli media.....	52
13. Rata-rata penilaian ahli media.....	52
14. Hasil uji coba I.....	54
15. Rata-rata uji coba I.....	54
16. Hasil uji coba II.....	55
17. Rata-rata uji coba II.....	56

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

1. Prosedur pengembangan model Borg & Gall .....	24
2. Pemilihan jenis karakter pada Bitsrips.....	38
3. Pemilihan warna kulit pada Bitstrips .....	39
4. Karakter yang sudah jadi dengan Bitstrips .....	39
5. Gambar karakter yang sudah diberi ekspresi .....	40
6. Proses penyimpanan karakter ke komputer .....	40
7. Proses membuka aplikasi Adobe Photoshop .....	41
8. Membuka file yang ada pada komputer.....	41
9. Memilih file yang akan dimasukkan ke dalam Adobe Photoshop.....	42
10. File yang telah dimasukkan ke dalam Adobe Photoshop .....	42
11. Karakter yang telah disatukan dengan latar belakang.....	43
12. Tampilan awal Comic Life .....	43
13. Tampilan Comic Life setelah diberi templates .....	44
14. Tampilan Comic Life yang diisi gambar .....	44
15. Tampilan Comic Life yang sudah diisi balon kata .....	45
16. Tampilan layout comic life yang sudah penuh dengan karakter, latar belakang dan balon kata .....	45

## **Lampiran**

1. Produk Komik .....	65
2. Lembar Penilaian Uji Validitas Materi .....	76
3. Lembar Penilaian Uji Validitas Media.....	80
4. Lembar Praktikalitas Media Siswa Uji Coba I .....	86
5. Lembar Praktikalitas Media Siswa Uji Coba II .....	88
6. Surat Penugasan .....	90
7. Surat izin Penelitian Jurusan KTP .....	91
8. Surat izin Dinas Pendidikan Padang .....	92
9. Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	93
10. Dokumentasi Penelitian .....	94

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan pintu gerbang kemajuan suatu bangsa. Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang ada. Tuntutan akan kualitas sumber daya manusia akan terus mengalami perubahan secara dinamis. Dunia pendidikan harus terus menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar mampu menyediakan *output* yang berkualitas sesuai dengan tuntutan kebutuhan. Pendidikan dituntut menyediakan manusia yang memiliki intelektualitas tinggi, terampil dan berbudi luhur. Perkembangan zaman dan pendidikan saling mempengaruhi satu sama lain bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan.

Di era globalisasi saat ini menuntut agar semua bidang kehidupan menyesuaikan visi, misi, tujuan dan strateginya agar sesuai dengan kebutuhan. Penyesuaian tersebut mengubah tatanan kehidupan manusia, baik secara makro maupun mikro, terlihat dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam mengatasi hal ini, pada era globalisasi juga menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia dapat mengembangkan potensi dirinya. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 Bab I, Pasal 1 menggariskan pengertian:

“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 Negaranya”.

Dari kutipan di atas dapat dikemukakan bahwa penekanannya adalah agar peserta didik mampu untuk mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Serta dari hasil pembelajaran yang di laksanakan, diharapkan terwujudnya manusia yang berkualitas melalui sebuah pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang paling penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat menjalani kehidupan menjadi lebih baik dan terarah. Menurut Syafril (2012:45) yang dikutip dari *Dictionary of Education* menyatakan bahwa :

“Pendidikan ialah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat dimana ia hidup, proses sosial dimana orang di hadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol, sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum”.

Pendidikan diperoleh melalui proses belajar. Menurut Slameto (2010:2) “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Proses perubahan tingkah laku pada siswa dapat dicapai melalui pendidikan formal di sekolah. Adapun salah satu pendidikan formal di sekolah yakni Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada Sekolah Menengah Pertama terdapat beberapa mata pelajaran yang di ajarkan pada siswa, salah satunya adalah mata pelajaran Sejarah.

Konsep pembelajaran mata pelajaran Sejarah adalah menceritakan kembali peristiwa masa lalu, sesuai dengan pendapat yang di sampaikan I Gede Widja (1989) menyatakan bahwa “Pembelajaran Sejarah adalah perpaduan antara aktifitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini”.

Belajar merupakan proses sepanjang hayat yang tidak akan berhenti selama manusia masih hidup dan dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun tanpa ada batas ruang dan waktu. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan siswa yang tidak hanya dilakukan di sekolah tetapi bisa dilakukan dimana saja baik di rumah maupun lingkungan tempat tinggal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sejarah kelas VII SMPN 25 Padang mengenai pembelajaran Sejarah pada tanggal 11 Agustus 2015, bahwasanya buku yang digunakan saat ini kurang menarik dan kurang menunjang pembelajaran, selain itu siswa kurang berminat untuk membaca dikarenakan buku yang digunakan terlalu padat dengan tulisan dan kurang komunikatif dan belum ada guru yang pernah menggunakan media komik dalam pembelajaran Sejarah, maka dari itu salah satu media yang dapat dijadikan alternatif digunakan adalah media pembelajaran berbasis komik.

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan

gambar. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus di bujuk. Melalui bimbingan dari guru komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013:67) menyatakan bahwa “Komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan dan dapat membangkitkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta meningkatkan minat membaca siswa”.

Pada kelas VII di SMPN 25 Padang belum dilakukan inovasi terhadap media pembelajaran sehingga mengakibatkan proses dalam pembelajaran tidak optimal dilakukan dan berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Sejarah di SMPN 25 Padang masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat pada data hasil belajar siswa kelas VII SMPN 25 Padang dibawah ini :

Tabel 1. Nilai rata-rata Ulangan Harian mata Pelajaran Sejarah

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	VII.1	30 Orang	81,3
2	VII.2	31 Orang	77,2
3	VII.3	32 Orang	80,7
4	VII.4	32 Orang	74,8
5	VII.5	32 Orang	75,5
6	VII.6	31 Orang	76,8
7	VII.7	31 Orang	76,5
8	VII.8	32 Orang	74,9
<b>Jumlah</b>	<b>8 Kelas</b>	<b>251 Orang</b>	<b>77,21</b>

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas VII SMPN 25 Padang Tahun Ajaran 2015/2016.

Tabel 1 memperlihatkan hasil belajar sejarah siswa kelas VII SMPN 25 Padang masih bervariasi. Pada pembelajaran Sejarah, kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 80. Berdasarkan hasil belajar yang dicapai, menunjukkan bahwa kelas VII<sub>1</sub> dan VII<sub>3</sub> SMPN 25 Padang yang mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan untuk kelas VII<sub>2</sub>, VII<sub>4</sub>, VII<sub>5</sub>, VII<sub>6</sub>, VII<sub>7</sub>, dan VII<sub>8</sub> SMPN 25 Padang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum.

Menanggapi hal tersebut maka diperlukan media alternatif untuk menunjang pembelajaran di kelas VII SMP 25 Padang agar para siswa berminat untuk membaca buku-buku pembelajaran terutama buku sejarah. Salah satu media alternatif yang dapat dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah di kelas VII SMPN 25 Padang adalah media pembelajaran berbasis komik.

Berdasarkan dari hasil observasi yang penulis lakukan, dapat di simpulkan fenomena-fenomena yang ada berupa:

1. Pembelajaran masih menggunakan buku teks yang tidak memiliki variasi gambar dan warna
2. Buku teks berisi tulisan yang padat dan kalimat yang panjang
3. =Nilai/hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang penulis dapatkan di sekolah dan menyadari pentingnya sebuah media pembelajaran, maka dari itu penulis hendak membuat sebuah penelitian yang diberi judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis komik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas VII SMP**".

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Buku yang digunakan kurang menarik dan kurang menunjang proses pembelajaran.
2. Buku yang digunakan tidak komunikatif dan terlalu padat dengan tulisan.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis komik dalam pelajaran Sejarah.
4. Hasil belajar sejarah siswa masih rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari permasalahan yang muncul, maka dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan supaya lebih terarah dan jelas. Oleh sebab itu permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas VII SMP**".

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang ada maka dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Sejarah yang dikembangkan?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Sejarah yang dikembangkan?

#### **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 Sejarah yang dikembangkan
2. Untuk mengetahui Praktikalitas media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Sejarah yang di kembangkan.
3. Menghasilkan sebuah media pembelajaran yang layak dan teruji untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **F. Spesifikasi Produk yang di harapkan**

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas bahwa pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk. Produk pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Sejarah. Komik ini menceritakan proses kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Cerita dalam komik ini dibagi ke dalam empat bagian, yaitu kedatangan bangsa Portugis, Spanyol, Belanda dan Inggris ke Indonesia. Komik ini disajikan

dengan *visualisasi* gambar yang menarik dan berwarna. Isi keseluruhan komik ini terdiri dari *cover*, kata pengantar, daftar isi, pengenalan tokoh, prakata, kedatangan bangsa Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris ke Indonesia dan soal latihan. Pada bagian Portugis, lokasi scenenya berada di Portugis, India, Malaka dan Maluku. Pada bagian Spanyol, lokasi scenenya berada di Spanyol, kepulauan Bahama (Amerika), kepulauan Massava (Filipina) dan Maluku. Pada bagian Belanda, lokasi scenenya berada di Belanda, Kutub Utara, Banten dan Maluku. Pada bagian Inggris, lokasi scenenya berada di Kalkuta (India) dan Kecamatan Tuntang (Semarang). Ukuran komik 18 X 13 cm, jumlah halaman v , 35. Komik ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam pemahaman materi serta meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas VII. Maka dari itu produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komik mata pelajaran Sejarah untuk kelas VII yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **G. Pentingnya Pengembangan**

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis komik ini dilakukan sebagai upaya untuk menyediakan sumber belajar alternatif dan menarik bagi siswa selain guru dan penggunaan buku paket pada mata pelajaran Sejarah kelas VII.
2. Salah satu bentuk kontribusi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam dunia pendidikan.

## **H. Asumsi Dasar**

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Sejarah dapat memberikan inovasi dalam pengembangan penelitian pendidikan. Melalui adanya media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Sejarah dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan sekaligus sebagai cara meningkatkan minat membaca dan motivasi belajar siswa kelas VII di SMP

## **I. Manfaat Penelitian**

1. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang ada
2. Bagi Guru, dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media belajar mandiri dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti, salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.