INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 821-830
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Pengembangan Pembelajaran Proyek Berbasis Media Komik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri Sumberrejo Kab. Musi Rawas

Sahrul Ariyanto[1✉], Desy Eka Citra Dewi[2], Dina Putri Juni Astuti[3]
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno
Email: Sahrulariyanto48@g.mail.com[1✉]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan sebagai bahan pembelajaran kepada peserta didik dan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media, serta mengetahui tingkat keperaktisan media melalui respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan sebagai bahan ajar IPS di kelas VIII B. Metode penelitian mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Penelitian ini menggunakan enam langkah Sebagai berikut: 1) potensi masalah, 2) peengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa: validasi angket ahli materi, ahli angket bahasa, ahli angket media I untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta angket tanggapan penilaian pendidik dan peserta didik dan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media komik. Subjek dari penelitian dan pengembangan adalah peserta didik kelas VIII B di SMP Negeri Sumberrejo. Hasil penelitian dan pengembangan memperoleh desain berupa media komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan sebagai bahan pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Negeri Sumberrejo memperoleh nilai kelayakan 3,90 oleh ahli Bahasa, 3,77 oleh ahli materi dan oleh ahli media 3,11. Respon pendidik terhadap keperaktisan media memperoleh nilai 4,0 dan respon peserta didik terhadap keperaktisan media memperoleh nilai 85%.

Kata Kunci: *Media Komik, Bahan Pembelajaran IPS*

Copyright @ Sahrul Ariyanto, Desy Eka Citra Dewi, Dina Putri Juni Astuti

Abstract

This study aims to develop comics for changes in Indonesian society during the colonial period and the growth of the spirit of struggle as learning material for students and to determine the level of feasibility of using media, as well as to determine the practicality of the media through the responses of educators and students after using comics for changes in Indonesian society during the colonial period and the growth of the spirit of struggle as social studies teaching material in class VIII B. The research method is adapted to the development model developed by Borg and Gall. This study uses six steps as follows: 1) potential problems, 2) data collection, 3) product design, 4) product validation, 5) product revision, 6) product trials. The data collection technique used was in the form of: validation of material expert questionnaires, language expert questionnaires, media I questionnaire experts and to determine the level of media feasibility as well as teacher and student assessment response questionnaires to determine the level of practicality of comic media. The subjects of research and development were students of class VIII B at SMP Negeri Sumberrejo. The results of the research and development obtained a design in the form of comic media for changes in Indonesian society during the colonial period and the growth of the fighting spirit as social studies learning material for Grade VIII students of SMP Negeri Sumberrejo obtaining a feasibility score of 3.90 by language experts, 3.77 by material experts and 3.11 by media experts. The teacher's response to the practicality of the media gets a value of 4.0 and the student's response to the practicality of the media gets a value of 85%.
Keywords: *Comic Media, IPS Learning Mater*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecedasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pasal 4 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (Anggota IKPI, 2013:2).

Indonesia merupakan bagian dari dunia yang terus berkembang dan mengalami perubahan. Setiap perubahan diikuti beragam peristiwa sosial di berbagai belahan dunia yang menjadi isu-isu nasional bahkan global. Peristiwa sosial tersebut dikaji dalam ilmu sosial yang dibahas dalam salah satu mata pelajaran di sekolah, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran pada jenjang SMP/MTs yang meliputi geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi sebagai disiplin utamanya (Widiastuti & Wibowo, 2012: 76).

Copyright @ Sahrul Ariyanto, Desy Eka Citra Dewi, Dina Putri Juni Astuti

IPS di tingkat SMP dan MTs hakikatnya adalah integrasi dan penyederhanaan berbagai macam disiplin ilmu-ilmu sosial yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu, yang diharapkan dapat memperluas dan memperdalam pemahaman peserta didik sehingga mampu menganalisis kondisi masyarakat serta mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Wulandari & Wijayanti, 2016: 88).

Penggunaan media pembelajaran oleh guru IPS SMP yang belum bervariasi, salah satunya disebabkan karena masih rendahnya penguasaan teknologi. Berdasarkan data Pusat Teknologi dan Komunikasi diketahui hanya ada 30 guru SMP di Yogyakarta yang terlatih menggunakan teknologi untuk kegiatan pembelajaran (Pustekkom, 2017: 65).

Masih terdapat banyak kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Guru kurang mengikut sertakan siswa dalam proses pembelajaran, namun guru lebih cendrung menggunakan ceramah yang hanya menuntut kekuatan ingatan dan hafalan kejadian maupun nama-nama tokoh tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan siswa belajar lebih aktif. Selain itu juga adanya anggapan keliru dari orang tua, bahkan para pengambil keputusan yang beranggapan bahwa pendidikan IPS kurang memiliki manfaat dibandingkan bidang studi lain seperti IPA (Ahmad Susanto, 2014: 3).

Wawancara dengan Sri Hartati ,tanggal 24 desember 2022 di SMP Negeri Sumberrejo guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII SMP Negeri Sumberrejo ditemukan fakta bahwa dengan menerapkan kurikulum 2013 Terutama pada tema perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan munculnya semangat kebangssan dalam mata pelajaran IPS ditemukan kendala terkhusus pada pelajaran IPS yang mana guru masih belum optimal, pelaksanaan proses belajar mengajar pembelajaran dikarenakan guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa hanya menghafal materi yang diajarkan, guru belum menerapkan model pembelajaran mandiri berupa penemuan konsep sendiri, siswa hanya menerima tanpa ikut menemukan informasi secara mandiri. Pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif yang mengakibatkan siswa hanya menjadi objek pembelajaran. Selain itu, belum optimalnya peran guru sebagai fasilifator dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kesulitan memahami materi IPS yang abstrak tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Permasalahan pembelajaran tersebut ditunjukkan dengan pecapaian hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 72. Data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 39 Seluma masih kurang memahami mata pelajaran IPS yang tunjukkan dengan data, kelas VII A dari 24 siswa terdapat 66% lulus

Copyright @ Sahrul Ariyanto, Desy Eka Citra Dewi, Dina Putri Juni Astuti

dan 34% tidak lulus sedangkan kelas VII B dari 22 siswa terdapat 72% lulus dan 28% tidak lulus dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 72 (Sri Hartati, 2023)

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran inovatif salah satunya adalah pembelajaran berbasis proyek yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran inovatif mengutamakan peran guru sebagai fasilifator, motivator, dan evaluator disamping informator. Selain itu proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Media pembelajaran cetak berbentuk komik dapat dipilih untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Komik merupakan karya sastra bergambar yang menyajikan bentuk komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan dengan bahasa universal, mudah dimengerti, serta selalu diingat (Soedarso, 2015: 505). Maharsi (2011: 20) menyampaikan jenis-jenis komik dilihat berdasarkan bentuknya, yaitu komik setrip, buku komik, novel grafis, komik kompilasi, dan komik online atau web komik. Pertimbangan memilih buku komik sebagai media pembelajaran di antaranya karena cerita dalam komik yang sering mengangkat banyak masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan diketahui dapat merangsang intelektualitas pembaca (Siyahailatua, 2019). Hal tersebut menunjukkan apabila komik sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi IPS yang banyak membahas tentang peristiwa sosial yang terjadi dalam kehidupan.

Dengan segala tantangan di atas peneliti yakin untuk menetapkan model pembelajaran proyek berbasis media komik. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (student centered) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, di mana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Model pembelajaran berbasis proyek mengarahkan peserta didik pada permasalahan secara langsung kemudian penyelesaiannya melibatkan kerja proyek yang secara tidak langsung aktif dan dilatih untuk bertindak maupun berpikir kreatif (Suranti, N. M. Y, Gunawan, G, & Sahidu, H, 2022: 22)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (research and development). Penelitian ini fokus mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu dengan menguji kelayakan dari produk yang dihasilkan setelah melalui serangkaian kegiatan validasi produk

Copyright @ Sahrul Ariyanto, Desy Eka Citra Dewi, Dina Putri Juni Astuti

dan uji coba (Borg & Gall, 1983: 772). Produk yang akan dihasilkan dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik untuk mata pelajaran IPS kelas VIII perubahan Masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat Perjuangan. Komik diuji kelayakannya sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi dari ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Kemudian setelah melakukan perbaikan, dilakukanlah uji coba produk untuk memperoleh penilaian dan tanggapan dari guru IPS dan peserta didik sehingga dapat diketahui kelayakannya serta dapat disebarluaskan apabila telah memenuhi standar kelayakan yang ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk

Komik perubahan pada masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan. Mendesain komik pembelajaran perubahan pada masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan menggunakan cara mengunakan *website pixton.com*, Pembuatan karangan cerita harus sesuai jumlah panel yang digunakan. Komik perubahan pada masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan dibuat dengan menambahkan balon kata. Pada balon kata dibuat tulisan yang sama dengan alur cerita dan materi yang telah diambil, lalu komik disusun menggunakan aplikasi *microsoft office word 2013* dan dicetak menggunakan kertas A4. Didalam komik terdapat gambar yang mengandung unsur sesuai dengan materi perubahan pada masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan.

Desain cover komik dengan ukuran kertas A4 dengan panjang dan lebar (29 X 21 cm). Jenis dengan bantuan aplikasi *microsoft office word* 2013, dengan warna biru sebagai dasar dan ketiga tokoh yaitu Edo, Pak Nazzarudin dan Pak Rizal, Penyusunan komik ini terdiri dari beberapa langkah- langkah yaitu.

1. Potensi dan Masalah

   Berdasarkan observasi awal pada tanggal 23 Mei 2023, peneliti hanya menemukan media belajar yakni gambar para pahlawan. Para guru saat ini tampaknya belum terbiasa merancang bahan ajar. Para pendidik cenderung menggunakan bahan ajar yang terkesan seadanya, akibatnya dimungkinkan bahan ajar yang digunakan tidak kontekstual.Peroses pembelajaran berlangsung secara terbatas sehingga memang diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah dalam belajar dan meningkatkan minat belajar.
2. Pengumpulan Data

Copyright @ Sahrul Ariyanto, Desy Eka Citra Dewi, Dina Putri Juni Astuti

Tahap studi pendahuluan merupakan kegiatan *research and information collecting* yang memiliki dua kegiatan utama, yaitu studi literatur (pengkajian pustaka dan hasil penelitian yang terdahulu) dan studi di lapangan. Hasil dari studi pendahuluan ini adalah diperolehnya implementasi pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan atau obyek pembelajaran yang akan ditingkatkan. Pada tahap studi literature, mengkaji teori-teori dan konsep yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan mengkaji hasil temuan-temuan dari penelitian sebelumnya. Dari hasil tahap perencanaan dan anlisis kebutuhan media di SMP Negeri Sumberrejo secara terbatas peneliti memperoleh hasil rancangan awal komik.

3. Desain Produk / Perencanaan awal

Tahap desain produk atau perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian analisis kebutuhan dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian ditemukan beberapa permasalahan yang ada di SMP Negeri Sumberrejo. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti merancang komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan Sebagai komik pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Penggambilan materi dari buku IPS kurikulum 2013 pegangan siswa
b. Penyusunan Materi Komik dan pencarian desain bentuk komik

   Materi komik diambil dari KI (Kompetensi Inti) dan KD mata pelajaran IPS kelas VIII. Materi yang dibahas adalah perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbunya semangat perjungan yang fokus membahas tentang proses masuknya bangsa barat ke Indonesia dan juga kebijakan –kebijakan yang dibuat pada masa penjajahan.
c. Pembuatan konsep dan rancangan komik

   Sinopsis atau garis besar alur cerita Komik dibuat dengan cerita tentang seorang anak di kelas yang bertanya dengan narasumber 45 yang memberikan penjelasan terkait dengan negara-negara barat yang menjajah Indonesia, Selanjutnya dibuat *storyboard* sebagai panduan menggambar yang memuat deskripsi gambar, teks, halaman, panel, dan keterangan lain Komik.
d. Pembuatan panel yang berisi komik

   Selanjutnya adalah pembuatan panel dalam komik dan menggunakan aplikasi pixton.com, dengan cara mencari di peramban dengan sistem registrasi yang sangat mudah cukup login dengan akun google ataupun dengan facebook aktif merupakan website pembuat komik digital yang memiliki banyak karakter yang mudah disesuaikan dengan keinginan kita.

Copyright @ Sahrul Ariyanto, Desy Eka Citra Dewi, Dina Putri Juni Astuti

e. Proses penempatan latar komik

Latar merupan pembangun cerita yang sangat vital keberadaanya keterangan mengenai waktu, ruang dan suasana terjadinya peristiwa. Latar dalam komik membuat pembaca lebih paham tentang kapan dimana dan sedang apa karakter /tokoh yang diceritakan.

f. Proses melengkapi adegan dengan balon dialog

Balon kata atau percakapan pada komik dibuat untuk fungsi bahasa dalam dialog yang replikanya ditempatkan dalam balon yang merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel.Mendeskripsikan adegan demi adegan dalam komik agar mudah dipahami. Sedangkan balon kata berfungsi untuk tempat dimana dialog tokoh atau narasi cerita pada komik.

g. Proses pencetakan komik

Mencakup beberapa langkah menarik, mulai dari memilih ukuran dan jenis kertas hingga memilih penjilidan untuk memberikan hasil akhir yang profesional pada komik .Komik dicetak dengan kertas A4 (29 X 21 cm), komik dicetak dengan *full colour* (warna penuh) tidak hitam putih diharapkan dapat menarik minat pembaca.

4. Validasi Desain

Untuk menguji kelayakan media pembelajaran berupa komik cerita perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas VIII SMP Negeri Sumbereejo peneliti telah melakukan validasi melalui angket validasi Bahasa dengan rata-rata penilaian sebesar 3,90 di dikategorikan cukup baik, angket validasi materi dengan rata-rata 3,77 dikategorikan cukup baik, angket validasi media dengan rata-rata 3,11 dikategorikan cukup baik, angket validasi guru IPS dengan rata-rata 4,0 dikategorikan baik.

5. Revisi Desain

Berdasarkan data pada saat validasi yang dilakukan oleh para ahli diperoleh hasil revisi desain dalam penelitian ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

a. Berdasarkan catatan dari ahli media yaitu variasi gambarnya diperbanyak, teks dalam balon jangan terlalu banyak ,usahakan singkat, jelas, padat , Tambahkan cover/ sampul muka yang sesuai dan juga tambahkan bagian untuk mengenalkan tokoh pada komik

b. Berdasarkan catatan dari ahli bahasa, dan media maka diputuskan memperbaiki cover supaya lebih menarik, Ganti gambar 11, 13, 14, 17 dan 18 sesuaikan dengan teks dan juga persingkat teks agar mudah di ingat.

Copyright @ Sahrul Ariyanto, Desy Eka Citra Dewi, Dina Putri Juni Astuti

c. Berdsarkan catatan dari guru kelas maka diputuskan Singkronkan teks dan gambar dengan ekspresi /mimik, ganti gambar 11, 13,14,17 dan 18 sesuaikan dengan teks dan juga persingkat teks agar mudah di ingat. Setelah media melewati tahap revisi dan dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media,ahli bahasa dan guru IPS kelas VIII dilakukan uji coba produk pada kelompok terbatas di SMP Negeri Sumberrejo.

6. Uji Coba Produk

Siswa kelas VIII B SMP Negeri Sumberrejo dalam tingkat kepraktisan media pembelajaran komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan yang berjumlah 28 siswa menggunakan 10 angket analisis respon siwa. Berdasarkan penilaian siswa pada uji coba lapangan komik pembelajaran perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbunnya semanagat perjuangan dengan menggunakan perhitungan skala guttman dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 1201 dari jumlah total maksimal penilaian 1400. Jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga menjadi 85% dan dapat dikatakan komik pembelajaran perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbunya semangat perjuangan "memenuhi aspek kepraktisan". Hasil uji coba lapangan terbatas, komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan mendapatkan respon yang positif dari 28 siswa tersebut. Mereka tertarik dan sangat antusias menggunakan Komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbunya semangat perjuangan sebagai komik pembelajaran.

Hasil uji validitas kelayakan oleh ahli materi, ahli media ,ahli bahasa dan guru IPS kelas VIII diperoleh data yang menunjukan bahwa media komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VIII SMP Negeri Sumberrejo adalah sangat layak.

Untuk mengujielayakan media pembelajaran berupa komik cerita perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas VIII SMP Negeri Sumbereejo peneliti telah melakukan validasi melalui angket validasi Bahasa dengan rata-rata penilaian sebesar 3,90 di dikategorikan cukup baik, angket validasi materi dengan rata-rata 3,77 dikategorikan cukup baik, angket validasi media dengan rata-rata 3,11 dikategorikan cukup baik, angket validasi guru IPS dengan rata-rata 4,0 dikategorikan baik.

Berdasarkan penilaian siswa pada uji coba lapangan komik pembelajaran perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbunnya semanagat perjuangan dengan menggunakan perhitungan skala guttman dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian

Copyright @ Sahrul Ariyanto, Desy Eka Citra Dewi, Dina Putri Juni Astuti

adalah 1201 dari jumlah total maksimal penilaian 1400. Jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga menjadi 85% dan dapat dikatakan komik pembelajaran perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbunya semangat perjuangan "memenuhi aspek kepraktisan". Hasil uji coba lapangan terbatas, komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan mendapatkan respon yang positif dari 28 siswa tersebut. Mereka tertarik dan sangat antusias menggunakan Komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbunya semangat perjuangan sebagai komik pembelajaran.

Penilaian tersebut diperkuat dengan kriteria pemilihan media pembelajaran yang disampaikan Sudjana & Rivai (2017: 4-5) yang mengemukakan kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi: (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran, (2) dukungan isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan menggunakannya, (5) ketersediaan waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berfikir peserta didik. Komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan juga telah memuat materi yang sesuai dengan kenyataan yang terjadi dengan penyajian konsep-konsep materi yang mudah dipahami peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan data-data Penjelasan yang telah telah dijabarkan pada bab Sebelumnya maka penelitih dapat memperoleh kesimpulan yaitu:

1. Bahwa produk pengembangan komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan sebagai bahan ajar dan komik pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Negeri Sumberrejo. Produk ini dibuat dan dikembangkan dengan gambar yang menarik serta menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa Sekolah menengah pertama.
2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran berupa komik cerita perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas VIII SMP Negeri Sumbereejo peneliti telah melakukan validasi melalui angket validasi Bahasa dengan rata-rata penilaian sebesar 3,90 di dikategorikan cukup baik, angket validasi materi dengan rata-rata 3,77 dikategorikan cukup baik, angket validasi media dengan rata-rata 3,11 dikategorikan cukup baik, angket validasi guru IPS dengan rata-rata 4,0 dikategorikan baik.
3. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari proses validasi, dengan responden kelompok terbatas di kelas V SDN 76 Kota Bengkulu yaitu kelas VIII B yang berjumlah 28 orang dari

Copyright @ Sahrul Ariyanto, Desy Eka Citra Dewi, Dina Putri Juni Astuti

1 guru IPS melalui angket. Angket siswa kelas VIII B dengan rata-rata penilaian sebesar 85% dikategorikan memenuhi aspek kepraktisan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggota IKPI.2013. *Undang-Undang SISDIKNAS*. Bandung: Fokus Media

Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Educational research an introduction* (4th ed). New York: Longman.

Maharsi, I. (2013). Komik: *Dunia kreaktif tanpa batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Pusat Teknologi *Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Laporan akuntabilitas kinerja instansi pemerintahan.* Jakarta: Pustekkom.

Siyahailatua, S. E. D. (7 April 2019). *Baca komik tingkatkan intelektual pembaca simak penelitiannya.* Diunduh pada tanggal 7 Juni 2023 dari https://gaya.tempo.co/ read/1193178/baca-komik-tingkatkan-intele ktual-pembaca-simak-penelitiannya.

Soedarso, N. (2015). *Komik: Karya sastra bergambar. Humaniora*, 6(4), 496-506.

Sudjana, N. & Rivai, A. (2017). *Media pengajaran penggunaan dan pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Suharsimi, 2010A, *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah*. (Jakarta: Prenadamedia Group).

Widiastuti, A. & Wibowo, S. (2012). Studi ek*splorasi persepsi guru SMP kabupaten Sleman terhadap IPS terpadu*. ISTORIA, 2, 74-8.

Wulandari, T. & Wijayanti, A. (2016*). Persepsi peserta didik tentang implementasi pendidikan saintifik dalam pembelajaran IPS di SMP se-Kecamatan Kretek, Bantul.* JIPSINDO, 1(3), 78-10.

Copyright @ Sahrul Ariyanto, Desy Eka Citra Dewi, Dina Putri Juni Astuti