

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berlangsung sangat cepat hampir tanpa batas. Hal ini berdampak langsung pada berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan merupakan fondasi utama untuk membangun peradaban sebuah bangsa. Secara historis, pendidikan telah diterapkan dalam sejarah kehidupan manusia di muka bumi. Pendidikan sejatinya menjadi kebutuhan mutlak setiap insan manusia. Kesadaran akan arti penting pendidikan akan menentukan kualitas kesejahteraan lahir batin dan masa depan manusia. Tanpa pendidikan mustahil manusia dapat hidup berkembang untuk maju, sejahtera dan mencapai derajat kebahagiaan. Menyadari hal tersebut, pemerintah terus menerus meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Mulai dari tenaga kependidikan hingga perangkat pembelajaran terus ditingkatkan. Hal ini didasari pertimbangan pentingnya peran pendidikan dalam pengembangan Sumber Daya Masyarakat (SDM) dan juga pengembangan karakter bangsa untuk kemajuan masyarakat dan negara. Sebagaimana fungsi dan tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003, bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Nuansa pendidikan karakter yang terkandung dalam UU Sisdiknas memiliki konsep yang mengedepankan harapan terciptanya individu yang memiliki nilai karakter atau akhlak mulia (Faiz dkk, 2021:1767).

Hakikat pendidikan karakter menurut Mulyasa (2011:1) adalah upaya untuk membantu perkembangan jiwa anak-anak baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban yang manusiawi dan lebih baik. Pendidikan karakter juga merupakan kegiatan yang berkelanjutan, sehingga menghasilkan perbaikan kualitas yang berkesinambungan yang ditujukan pada terwujudnya sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa. Menurut Wynne (dalam Mulyasa, 2011:3) mengemukakan bahwa karakter berasal dari Bahasa Yunani yang berarti "*to mark*" (menandai) dan memfokuskan pada bagaimana menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan nyata atau perilaku sehari-hari. Oleh sebab itu, seseorang yang berperilaku tidak jujur, curang, kejam dan rakus dikatakan sebagai orang yang memiliki karakter jelek, sedangkan yang berperilaku baik, jujur, dan suka menolong dikatakan sebagai orang yang memiliki karakter baik/mulia. Pendidikan karakter penting untuk diimplementasikan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Secara umum, pendidikan karakter sesungguhnya dibutuhkan semenjak anak usia dini. Karakter seseorang apabila telah terbentuk sejak usia dini, maka ketika dewasa tidak akan mudah berubah meskipun banyak pengaruh yang datang (Azzet, 2011:15). Selain itu, karakter adalah kunci keberhasilan individu.

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan. Hal tersebut terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan. Perbuatan atau perilaku manusia tersebut berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat. Itulah mengapa pendidikan karakter penting bagi pelajar. Pendidikan karakter tidak hanya diterapkan di sekolah, tetapi di rumah dan di lingkungan sosial. Peserta pendidikan karakter tidak hanya usia dini hingga remaja, tetapi juga usia dewasa. Sehingga, proses pendidikan karakter dapat berlangsung secara terus-menerus dan berkelanjutan. Pendidikan karakter penting bagi pelajar karena berguna untuk kelangsungan hidup bangsa Indonesia.

Fenomena tentang penyimpangan nilai-nilai karakter siswa sudah banyak terjadi di sekolah. Menurut Tarmy dalam harian detikNews 20 Januari 2020 siswi SMAN 1 Gemolong berinisial Z diteror oleh seorang pengurus rohis. Ia mendapat pesan berbunyi intoleransi hingga penghinaan terhadap orang tua. Selain itu terdapat video yang menunjukkan lunturnya nilai karakter siswa, yakni terjadinya tawuran di Bekasi yang viral hingga menewaskan seorang remaja. Suharjana (2012:190) mengatakan bahwa pendidikan karakter dapat diupayakan melalui berbagai media, baik jalur formal, non formal maupun informal. Pada studi kasus ini peneliti mencoba untuk mengatasi permasalahan diatas melalui dunia pendidikan formal dengan melakukan pengembangan terhadap media komik berbasis nilai-nilai karakter.

Komik merupakan kumpulan gambar yang disusun dalam suatu urutan yang terangkai dalam bingkai serta mengungkapkan karakter yang dikemas

dalam cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca (Negara dalam Subroto dkk, 2020:135). komik juga diartikan sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu (Depdiknas, 2005: 583). Sudjana & Rivai (dalam Subroto, E N, dkk, 2020:135) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter sebagai cerita dalam penjelasan yang terkait dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Menurut Waluyanto (dalam Ambaryani & Airlanda, 2017) komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik).

Hasil observasi pada saat pembelajaran muatan IPS berlangsung di kelas V MI NW Tangar Lingsar, siswa hanya menggunakan buku paket siswa yang dibagikan oleh guru, sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan guru atau kegiatan pembelajaran kurang berpusat pada siswa. Kurang tersedianya media pembelajaran pada muatan IPS menyebabkan guru hanya menggunakan media pembelajaran yang tersedia seperti peta Indonesia, globe, dan gambar pahlawan. Selain itu, hasil observasi yang diperoleh yakni pada saat jam bermain, ada beberapa siswa laki-laki yang tidak mau mengakui kesalahannya atas apa yang mereka lakukan pada siswa perempuan. Pada saat guru kelas menghampiri mereka barulah siswa laki-laki tersebut mengakui perbuatannya, sehingga dari sikap tersebut siswa masih kurang memahami arti dari nilai-nilai karakter yakni saling menghargai antarsesama baik laki-laki maupun perempuan. Selain itu, hasil

observasi bahwa kurang disiplin dalam mengenakan seragam sekolah terutama bagi siswa laki-laki yang sering mengeluarkan baju seragamnya. Ini merupakan salah satu contoh kurangnya penerapan nilai-nilai karakter siswa di MI NW Tangar Lingsar.

Hasil wawancara yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah NW Tangar Lingsar menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran komik pendidikan berbasis nilai-nilai karakter. Guru masih kurang dalam menggunakan media, terlebih lagi pada muatan IPS. Selain itu, guru tidak pernah membuat media pembelajaran komik sebab guru belum mahir dalam membuat komik pembelajaran berbasis karakter. Guru mengakui kurangnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah, sehingga para guru hanya menggunakan media pembelajaran yang tersedia. Pada pembelajaran lain, guru sudah menggunakan media konkret dalam pembelajaran Matematika, namun dalam pembelajaran muatan IPS, guru hanya menggunakan buku paket. Kemudian, hasil wawancara dengan kepala sekolah bahwa penerapan kurikulum 2013 tidak terpaku pada jumlah materi yang habis diajarkan melainkan kewenangan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bertolak dari hasil penjelasan diatas, maka peneliti melakukan pengembangan media komik berbasis nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik muatan IPS Kelas V MI NW Tangar Lingsar Tahun Ajaran 2023-2024.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Penggunaan media komik berbasis nilai-nilai karakter pada kegiatan pembelajaran di kelas V belum pernah dilakukan pada kegiatan pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran pada muatan IPS dalam kegiatan pembelajaran masih kurang, sebab kurang tersedianya media pembelajaran di sekolah.
3. Terdapat beberapa perilaku siswa yang kurang memahami dan menerapkan nilai karakter siswa.
4. Guru belum pernah membuat media komik berbasis nilai-nilai karakter.
5. Kegiatan pembelajaran kurang berfokus pada siswa.

C. Fokus Masalah

Dari sejumlah masalah yang telah diidentifikasi, maka peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media komik berbasis nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik muatan IPS kelas V MI NW Tangar Lingsar tahun ajaran 2023-2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah mengembangkan media komik berbasis nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik muatan IPS kelas V MI NW Tangar Lingsar tahun ajaran 2023-2024 ?”

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media komik berbasis nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik muatan IPS kelas V MI NW Tangar Lingsar.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan alternatif yang dapat dipilih dalam pengembangan media pembelajaran Komik serta dapat menambah khasanah media pembelajaran yang akan di gunakan dalam proses belajar mengajar IPS pada kurikulum merdeka.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi guru kelas V, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS terkait pengembangan media pembelajaran Komik dalam proses belajar mengajar IPS Kurikulum Merdeka.
- b. Bagi siswa kelas V, hasil pengembangan media komik ini dapat membantu siswa dengan mudah memahami materi IPS sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media Komik dalam proses belajar mengajar pada muatan IPS Kurikulum 2013.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Nasional education association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (dalam Nurfadhillah dkk 7:2021) mengartikan istilah media sebagai "*the term refer to anything that carries information between asource and a recevier*".

Dan kata media pun berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti: Tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gearlach & Ely (dalam Nurfadhillah dkk 8:2021) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pebelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Gagne dalam Miarso (2007:457) berpendapat bahwa berbagai jenis

komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs dalam Miarso (2007: 457) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen sebagai perantara atau pengantar dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun beberapa fungsi media dari berbagai ahli sebagai berikut:

Menurut Kemp & Dayton (1985:28) dalam Arsyad (2002), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. *Fungsi pertama*, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. *Fungsi kedua*, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan,

drama, atau teknik motivasi. *Fungsi ketiga*, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Ramli (2012:2-3) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. *Pertama*, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. *Kedua*, membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. *Ketiga*, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Kemudian Munadi (2010: 37-48) dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru” mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara lebihh kompleks yaitu, 1) Fungsi

Media pembelajaran sebagai sumber belajar; 2) Fungsi Semantik; 3) Fungsi Manipulatif; 4) fungsi psikologis; 5) fungsi sosio-kultural.

Daradjat (2008: 228-229) menyebutkan bahwa fungsi pendidikan terbagi menjadi 5 macam atarara lain:

1. Fungsi edukatif, hal ini dikarenakan media pembelajaran mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran yang pastinya juga akan berpengaruh pula pada pendidikan.
2. Fungsi sosial, yaitu melalui media pembelajaran siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan dan memperluas interaksi antar siswa, interaksi dengan masyarakat serta interkasi dengan alam sekitarnya. Hal ini terjadi karena media pembelajaran seringkali memudahkan pengamatan yang mana pengamatan akan mendorong siswa untuk saling berinteraksi dengan teman sebaya, masyarakat dan alam sekitar.
3. Fungsi ekonomis, artinya media pembelajaran dapat digunakan secara intensif misalnya satu alat bisa dinikmati oleh sejumlah siswa dan dapat digunakan terus menerus, hal ini terjadi karena kemajuan teknologi.
4. Fungsi politis, artinya media pembelajaran dapat digunakan para penguasa pendidikan untuk menyatakan pandangan dan pengajaran antara pusat dan daerah dalam pelaksanaan pengajaran.
5. Fungsi seni budaya, yaitu melalui media pendidikan siswa dapat memperoleh dan mengenal berbagai hasil seni budaya karya manusia.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2003) mengidentifikasikan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan di atas, masih terdapat beberapa manfaat praktis. Manfaat praktis media pembelajaran tersebut adalah :

1. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret
2. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu

3. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.
4. Media dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.
5. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

d. Pertimbangan Pemilihan Media

Dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dibutuhkan beberapa persiapan yang baik, termasuk juga pemilihan media. Menurut Jennah (30:2009) Pada tingkat yang menyeluruh dan umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- a. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material);
- b. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan pebelajar, misalnya menghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntun perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
- c. Hambatan dari sisi pebelajar dengan mempertimbangkan kemampuan

dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.

d. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, pembelajar, dan pebelajar) dan ke efektifan biaya.

e. Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula:

1) kemampuan mengkomodasikan penyajian stimulasi yang tepat (visual dan/atau audio);

2) kemampuan mengakomodasikan respons pebelajar yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik);

3) kemampuan mengakomodasikan umpan balik;

4) pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya, untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.

f. Media sekunder harus mendapatkan perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, pebelajar memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar mereka secara perorangan.

e. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Sidharta (6:2005) Media pembelajaran berdasarkan jenisnya dapat pula dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Media asli hidup, seperti: aquarium dengan ikan dan tumbuhannya, terrarium dengan hewan darat dan tumbuhannya, kebun binatang dengan semua binatang yang ada, kebun percobaan/kebun botani dengan berbagai tumbuhan, insektarium (berupa kotak kaca yang berisi serangga, semut, anai-anai dan sebagainya).
- b. Media asli mati, misalnya: herbarium, taksidermi, awetan dalam botol, bioplastik dan diorama (pameran hewan dan tumbuhan yang telah dikeringkan dengan kedudukan seperti aslinya di alam).
- c. Media asli benda tak hidup, contoh: berbagai jenis batuan mineral, kereta api, pesawat terbang, mobil, gedung, papan tulis, dan papan tempel.
- d. Media asli tiruan atau model, seperti: model irisan bagian dalam bumi, model penampang batang, penampang daun, model boneka, model torso manusia yang dapat dilepas dan dipasang kembali, model globe, model atom, model DNA, maket.
- e. Media grafis: bagan (chart), diagram, grafik, poster, plakat, gambar, foto, lukisan.
- f. Media dengar (audio): program radio, tape recorder, piringan hitam, cassette, tape, pengeras suara, telepon.
- g. Media pandang dengar (audio visual): televisi, video, film suara (gambar hidup), slide bersuara.
- h. Media proyeksi: proyeksi diam (still projection), contohnya slide, filmstrip, transparansi; proyeksi gerak (movie projection), contohnya

film atau gambar hidup (umumnya dengan ukuran 8 mm, 16 mm, 36 mm).

i. Media cetak (printed materials) : buku cetak, koran, majalah, komik.

Dalam penentuan dan pemilihan media pembelajaran ada ketentuan karakteristik media yang harus dilihat. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dari setiap media untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Karakteristik media menurut AH Sanaky (2013), secara umum yaitu media pembelajaran identik artinya dengan kata keperagaan yang berasal dari kata raga yaitu suatu bentuk yang bisa diraba, dilihat, didengar, diamati, dengan panca indera. Karakteristik media pembelajaran dalam Rima Wati (2016) adalah 1) tujuan pembelajaran jelas, 2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, 3) kebenaran konsep, 4) alur proses pembelajaran jelas, 5) petunjuk penggunaan jelas, 6) terdapat apersepsi, 7) terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, 9) terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan, 10) memiliki intro yang menarik, 11) gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional, 12) interaktif, 13) navigasi yang mudah, dan 14) bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014:15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa

saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film

2. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Menurut Ahmad Rohani (dalam Musfiqon, 2012:29), ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung.
2. Media pembelajaran digunakan dalam proses komunikasi intruksional.
3. Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam intruksional
4. Media pembelajaran memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan.
5. Media pembelajaran erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya maupun komponen-komponen sistem instruksional lainnya.

2. Media Komik

a. Pengertian Komik

Menurut Fiska, komik disebut juga sebagai sastra gambar yang menjadi alat komunikasi visual dengan rangkaian kombinasi antara gambar dan teks untuk menyampaikan informasi dengan alur cerita yang menarik. Menurut Scott McCloud (dalam Fiska, 2023) berpendapat mengenai komik yaitu “komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (posisi berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya.

Sudjana & Rivai (2002: 64) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang

untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Bahkan, komik mampu membuat tokoh-tokohnya seolah-olah hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas.

M.S. Gumelar (2011:7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics: the Invisible Art* (1993), yang dikutip oleh M.S. Gumelar (2011: 6), “*Justaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the reader*”. McCloud menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca.

Daryanto (2010: 27) mengatakan komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan ceritera-ceritera yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan sastra gambar yang disajikan dalam bentuk cerita menarik terdiri dari

gambar tokoh-tokoh dan teks alur cerita yang mudah dipahami dengan tujuan sebagai media komunikasi dan hiburan.

b. Jenis-jenis Komik

Berdasarkan fungsinya, Daryanto (2010:27) membedakan komik menjadi dua jenis, yaitu:

1) Komik Komersial

Komik komersial jauh diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan.

2) Komik Pendidikan

Komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit.

Bonneff (1998:9) mengemukakan pembagian komik berdasarkan bentuknya menjadi comic books (komik buku) dan comic strip (komik strip). Komik buku merupakan jenis komik yang berbentuk buku sedangkan komik strip merupakan jenis komik yang biasa dimuat dalam surat kabar, majalah atau buletin. Jadi komik buku merupakan komik yang dicetak dalam satu kesatuan buku sedangkan komik strip hanya menumpang di salah satu edisi surat kabar, majalah atau buletin sehingga jumlah ceritanya tidak sepanjang komik buku.

Berdasarkan paparan di atas, komik pengembangan ini termasuk dalam jenis komik pendidikan sebab mengandung unsur informatif. Komik ini berisi materi tentang Tema Interaksi Sosial yang mengandung muatan pelajaran IPS di kelas V MI NW Tangar Lingsar. Komik ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat membantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga berguna bagi dunia pendidikan.

c. Komik Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Setiawan (2017: 384) komik pembelajaran sebagai media mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dan memiliki pesan teladan. Selain itu, komik pembelajaran bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif. Dengan demikian komik akan dapat di fungsikan sebagai media instruksional edukatif.

3. Pembelajaran IPS di SD/MI

a. Pengertian Pembelajaran IPS SD/MI

Secara sederhana istilah pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan seseorang atau lebih dan menggunakan strategi, metode, dan pendekatan tertentu kearah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan terencana untuk mengkondisikan seseorang atau sekelompok orang agar bisa belajar dengan baik (Parni, 98: 2020). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan

pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Djamaluddin & Wardana, 13: 2014).

Menurut Sapriya,dkk (2006: 7) menyatakan bahwa, IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Menurut Susanto (2013:137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Sedangkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa:

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran IPS SD/MI merupakan suatu kegiatan atau upaya untuk memberikan wawasan dan pemahaman kepada peserta didik sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah khususnya ditingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

b. Tujuan Pembelajaran IPS SD/MI

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan terjalin suatudisiplin ilmu. Oleh, karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional. Menurut Sundawa (dalam Parni, 2020) tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Ada tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berzikir, kemampuan prosesual dalam mencari informasi dan mengkonsumsi hasil temuan. Tujuan kehidupan sosial yakni mengembangkan kemampuan seperti berkomunikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga dunia, kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan kemasyarakatan dan bangsa.

Tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
 - b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
 - c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
 - d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.
- Sapriya (dalam Parni, 2020).

4. Nilai-nilai Karakter Pada Kurikulum 2013

Menurut Likona (dalam Muhtar, 2014:168) pendidikan karakter merupakan sarana yang mampu menumbuhkan kehidupan bersama yang demokratis, komitmen moral dalam kehidupan bersama, misalnya saling menghargai, menghormati, peduli terhadap kesejahteraan orang banyak. Sedangkan karakter sendiri merupakan sebuah watak, kebiasaan, akhlak atau kepribadian yang terbentuk karena internalisasi berbagai kebijakan (virtues) yang digunakan sebagai dasar untuk berpikir, bersikap, memandang sesuatu dan kemudian bertindak.

Kaimuddin (2014:52) mengemukakan bahwa pendidikan karakter merupakan usaha sadar yang terencana dan terarah melalui lingkungan pembelajaran untuk tumbuh kembangnya seluruh potensi manusia yang

memiliki watak kepribadian baik, bermoral, berakhlak dan berefek positif konstitutif pada alam dan masyarakat. Sehingga pendidikan karakter dapat diimplementasikan di semua lingkungan pendidikan baik secara formal maupun nonformal.

Menurut Wibowo (dalam Innike, 2018:10) pendidikan karakter adalah suatu pendidikan yang digunakan untuk menanamkan dan mengembangkan karakter kepada peserta didik, sehingga mereka memiliki karakter yang luhur setelah memiliki maka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, di sekolah maupun di masyarakat.

Kurikulum di Indonesia mengalami berbagai perubahan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan memperbaiki sistem pendidikan untuk mewujudkan tujuan nasional pendidikan nasional yang efektif. Kurikulum sendiri menurut Sanjaya (2008) berhubungan erat dengan usaha mengembangkan peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sehingga kurikulum dapat diartikan sebagai semua kegiatan yang dilakukan peserta didik di dalam dan di luar sekolah. Sedangkan menurut UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pengajaran dan cara yang digunakan sebagai pedoman untuk menyelesaikan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Disebutkan oleh Waseso (2018:61-65) bahwa kurikulum 2013 memiliki pendekatan yang diyakini sebagai induk dari pengembangan dan perkembangan sikap, ketrampilan dan pengetahuan peserta didik.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 64 Tahun 2013, terdapat delapan belas nilai-nilai karakter yang dimunculkan dalam proses pembelajaran yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat berkebangsaan, cinta tanah air, menghargai, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (dalam Baginda 2018: 8) bahwa nilai-nilai dalam Pendidikan Nasional (2013), adalah:

1. Religius

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

3. Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5. Kerja Keras

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Jadi dengan perilaku tertib ini dapat membangun karakter siswa dalam kehidupan nyata.

6. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

7. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8. Demokratis

Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

9. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

10. Semangat Kebangsaan

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11. Cinta Tanah Air

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

12. Menghargai Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13. Bersahabat/Komunikatif

Sikap atau tindakan yang memperhatikan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain.

14. Cinta damai

Sikap yang menyebabkan orang lain merasa tenang dan aman atas kehadiran dirinya. Dengan memiliki karakter cinta damai pada diri seseorang, maka ia mampu menahan dirinya dari berbagai gangguan yang menyebabkan perkelahian, seperti saling mengejek teman.

15. Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16. Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki. Hal ini sangat penting mengingat bahwa siswa seringkali berinteraksi dengan masyarakat sekitar.

17. Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian oleh Hadi (2019) diperoleh kesimpulan yaitu telah dihasilkan media komik untuk siswa kelas IV SDN 2 Selong pada mata pelajaran IPS yang terdapat pada buku tematik, tema 7 subtema 2 Indahnya kreagaman budaya negeriku. Proses pengembangan media komik mengacu pada model 4D yang disederhanakan menjadi 3 tahapan berdasarkan keterbatasan pengembangan. Media komik yang dikembangkan telah dinilai valid berdasarkan hasil penilaian oleh dua orang validator ahli yaitu ahli desain dan ahli materi. Hasil validasi pertama oleh ahli desain diperoleh skor 47 yang berada pada rentang skor $39 < X \leq 51$, dengan kategori “Cukup”. Hasil validasi ke dua oleh ahli desain diperoleh skor 57, yang terdapat pada rentang skor $51 < X < 63$ dengan kategori “Baik”. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 60, yang berada pada rentang skor $51 < X < 63$, dengan kategori “Baik”. Hasil uji coba lapangan memperoleh rata-rata skor 42,13 yang berada pada rentang $X > 42,06$, dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media komik layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian di atas, keterkaitan dengan penelitian ini adalah memiliki persamaan dalam penelitian pengembangan (R&D) dengan tema

pengembangan media pembelajaran komik. Selain itu, memiliki persamaan dalam metode pengumpulan data dan metode observasi.

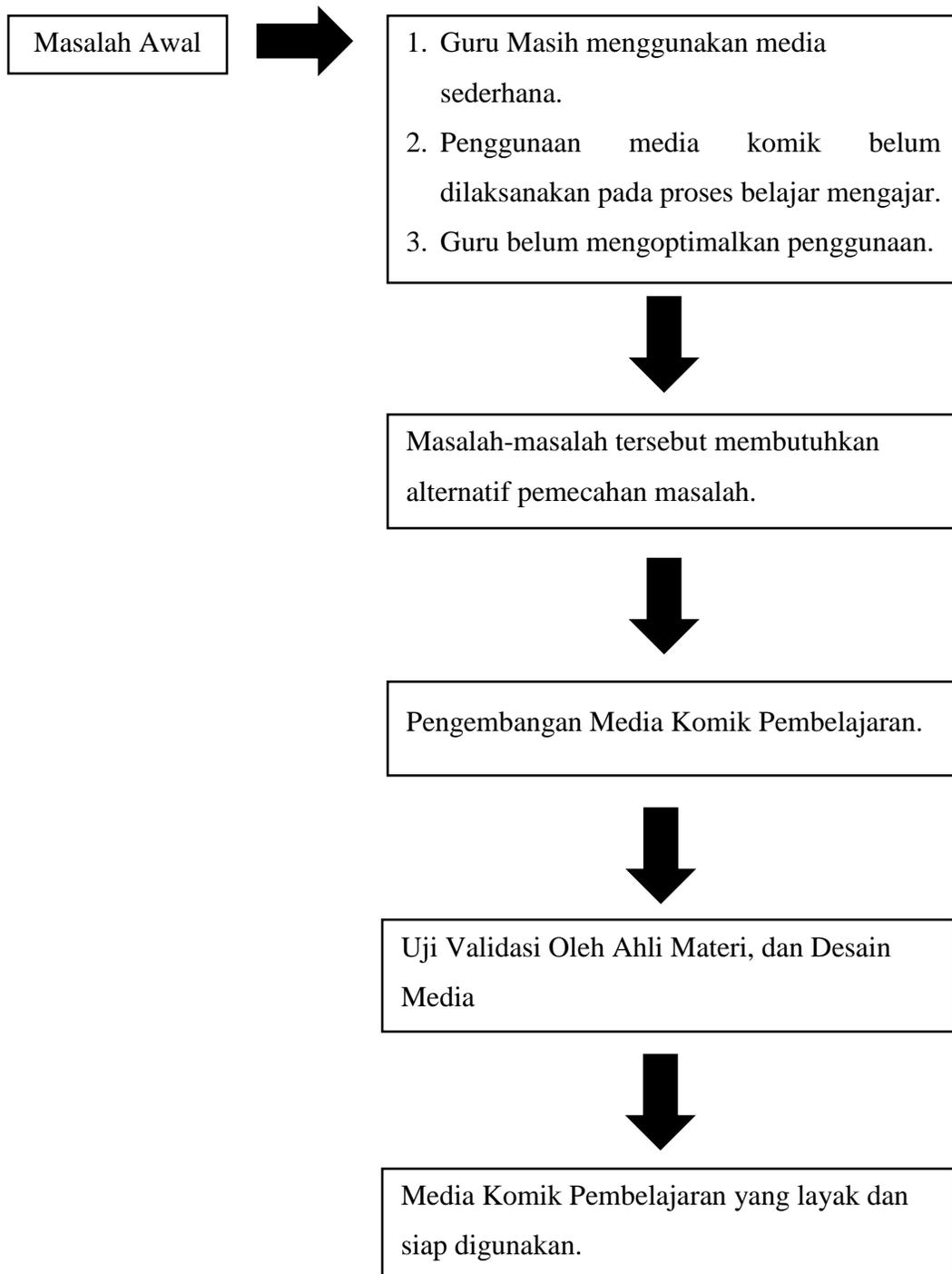
Hasil penelitian oleh Irianti (2022) disimpulkan bahwa prosedur pengembangan media komik pendidikan karakter menggunakan desain penelitian Borg & Gall yang semula memiliki 10 tahapan yang disederhanakan menjadi tujuh tahap diantaranya adalah a) analisis kebutuhan b) perencanaan c) pengembangan produk awal d) pengujian terbatas e) revisi hasil uji produk f) uji produk utama g) revisi produk akhir. Hasil validasi ahli media dengan skor 48 pada rentang $X > 42,06$ dengan melihat rentang skor tersebut bahwa nilai ahli media mendapat katagori sangat baik. Sedangkan validasi ahli materi mendapat prolehan skor 46 pada rentang $X > 42,06$ dari rentang skor tersebut bahwa validasi hali materi mendapat katagori sangat baik. Adapun respon peserta didik terhadap komik pendidikan karakter yang dikembangkan oleh peneliti mendapat skor 1332 dengan rata-rata 47,57 terdapat pada rentang $X > 42,06$ dengan katagori sangat baik. Berdasarkan penelitian di atas, keterkaitan dengan penelitian ini adalah memiliki persamaan dalam penelitian pengembangan (R&D) dengan tema pengembangan media pembelajaran komik. Selain itu, memiliki persamaan dalam metode pengumpulan data dan metode observasi.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini yaitu berawal dari permasalahan yang terjadi di sekolah yaitu guru masih menggunakan media yang sederhana pada saat proses belajar mengajar. Permasalahan tersebut menjadi

langkah awal peneliti melaksanakan penelitian dengan memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan produk berupa komik pembelajaran.

Berikut bagan alur kerangka pikir penelitian:



Bagan 1. Bagan alur kerangka pikir penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Dari kerangkaan fikir tersebut, terdapt beberapa pertanyaan yang akan dijadikan acuan dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah pengembangan media Komik pembelajaran Tema Interaksi Sosial kelas V MI NW Tangar Lingsar?
2. Bagaimana kelayakan media komik pembelajaran Tema Interaksi Sosial kelas V MI NW Tangar Lingsar?

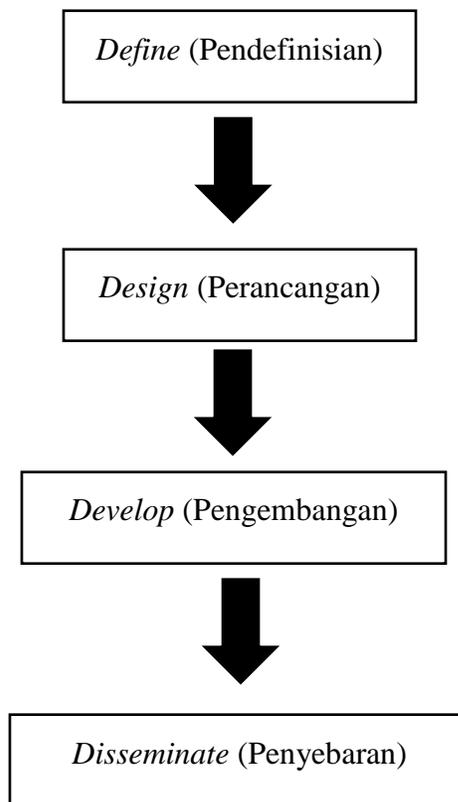
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Pengembangan media ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Reasearch and Development*). Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research & Development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 407). Menurut Sukmadinata (2015: 164) mengemukakan pendapat mengenai pengertian penelitian dan pengembangan yakni metode penelitian yang ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian ini merupakan prosedur untuk membuat produk atau mengembangkan produk yang ada supaya menjadi lebih baik. Selain itu, Trianto (dalam Alvionita, 2018:10) menjelaskan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah rangkaian prosedur untuk membuat produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada supaya bisa dipertanggungjawabkan. Sehingga dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah strategi, metode dan atau rangkaian prosedur untuk membuat produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada menjadi lebih baik dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga teruji kefektifan produk tersebut.

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan *Four D* (4D) yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), and *Dissemination* (penyebaran). Tahap pertama *Define* atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah *Design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga *Develop*, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap *Disseminate*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.



Bagan 2. Langkah-langkah Pengembangan 4D

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan prosedur pengembangan yang mengadopsi model pengembangan 4D. Langkah-langkah dan skema model pengembangan 4D yang telah disederhanakan menurut Thiagarajan (dalam Maydiantoro, 2021) di uraikan sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan.

Ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap define, yakni meliputi:

a. *Front-end Analysis* (Analisa Awal)

Analisa awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan.

b. *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)

Analisa peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran.

c. *Task Analysis* (Analisa Tugas)

Analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan.

d. *Concept Analysis* (Analisa Konsep)

Dalam analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan.

e. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisa konsep (*concept analysis*) dan analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni:

a. *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes)

Penyusunan standar tes adalah langkah yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Penyusunan standar tes didasarkan pada hasil analisa spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisa peserta didik.

b. *Media Selection* (Pemilihan Media)

Secara garis besar pemilihan media dilakukan untuk identifikasi media pembelajaran yang sesuai/relevan dengan karakteristik materi.

c. *Format Selection* (Pemilihan Format)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bertujuan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran.

d. *Initial Design* (Rancangan Awal)

Initial Design (Rancangan Awal) Rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *delopmental testing* (uji coba pengembangan).

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

a. *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli)

Expert appraisal merupakan teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli.

b. *Delopmental Testing* (Uji Coba Pengembangan)

Uji coba pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, para pengamat atas perangkat pembelajaran yang sudah disusun.

C. Subjek Penelitian

Subjek uji coba lapangan (*field trial*) pada penelitian ini adalah siswa kelas V MI NW Tangar Lingsar pada tahun pelajaran 2023/2024. Jumlah subjek uji coba secara keseluruhan sebanyak 17 siswa.

D. Jenis data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data hasil respon ahli yaitu ahli media pada saat uji validasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket mengenai data respons siswa terhadap kegiatan dan komponen pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran Komik.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data penelitian ini terdiri dari: (a) lembar validasi, (b) angket respon siswa. Adapun rincian instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

1. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang validasi produk oleh tim ahli. Validasi produk meliputi tampilan produk dan materi produk. Hasil tersebut menjadi bahan untuk memperbaiki media pembelajaran komik.

2. Angket respon siswa

Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan

atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Dapat disimpulkan tujuan pemberian angket kepada siswa adalah untuk memperoleh jawaban atau respon siswa terhadap kegiatan dan komponen pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran muatan IPS dengan menggunakan media pembelajaran komik.

F. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian ini berupa tanggapan tim ahli terhadap kualitas produk yang dikembangkan serta hasil respon siswa terhadap produk yang dihasilkan. Data yang berupa skor tanggapan ahli yang dikumpulkan melalui lembar validasi, dianalisis secara deskriptif-kualitatif dengan teknik kategorisasi dan disimpulkan sebagai masukan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data yang berupa hasil respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Sedangkan data hasil tes siswa diperoleh dari hasil belajar siswa. Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Teknik analisis lembar validasi tim ahli

Data yang berupa skor tanggapan tim ahli dan praktisi pendidikan yang diperoleh melalui lembar validasi diubah menjadi data interval. Pada lembar validasi disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk media pembelajaran Komik yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1).

Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima, dengan acuan rumus sebagai berikut.

Table 1.
Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif
Dengan Skala Lima

Data Kuantitatif	Interval Skor	Data Kualitatif
5	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{bi}$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{bi}$	Sangat kurang

(Mardapi, 2012)

Keterangan:

\bar{X}_i = rerata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal).

S_{bi} = simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal).

X = skor aktual

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “3” dengan kategori “cukup” sehingga hasil penilaian, dari ahli materi dan ahli media, jika sudah memberikan hasil peninlaian akhir (kesluruhan) dengan

nilai minimal “3” (cukup), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan.

2. Angket respon siswa

Analisis data hasil angket respon siswa disusun menggunakan skala likert (skala empat) dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) yang digunakan dalam menjawab pertanyaan dalam bentuk daftar dan responden memberikan tanda *ceklist* (✓) sesuai dengan petunjuk yang diberikan yaitu pada jawaban SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju) sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala empat.

a. Analisis kelayakan produk

Analisis kelayakan produk menggunakan konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala empat dengan tahapan sebagai berikut.

1) Menghitung rata-rata skor seluruh siswa

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

dimana:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah siswa

2) Mengkonversi skor menjadi skala 4

Acuan perubahan skor menjadi skala 4 adalah dengan menghitung rata-rata ideal (\bar{X}_i) yang dapat dicari dengan persamaan

$$\bar{X}_i = \text{rerata skor ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal}).$$

Setelah mendapatkan nilai \bar{X}_i , selanjutnya mencari simpangan baku ideal (S_{bi}) dengan persamaan

$$S_{bi} = \text{simpangan baku ideal} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

3) Menentukan Kriteria Penilaian

Menentukan kriteria penilaian dengan acuan rumus sebagai berikut.

Tabel 2.
Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif
Dengan Skala Empat

Data Kuantitatif	Interval Skor	Data Kualitatif
4	$X \geq \bar{X}_i + 1,5 S_{bi}$	Sangat baik
3	$\bar{X}_i + 1,5 S_{bi} \geq X \geq \bar{X}_i$	Baik
2	$\bar{X}_i > X \geq \bar{X}_i - 1,5 S_{bi}$	Kurang Baik
1	$\bar{X}_i - 1,5 S_{bi} > X$	Tidak Baik

(Mardapi, 2012)

Keterangan:

\bar{X}_i = rerata skor ideal

S_{bi} = simpangan baku ideal

X = skor aktual

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “3” dengan kategori “baik” sehingga hasil penilaian, dari ahli materi dan ahli media, jika sudah memberikan hasil penilaian akhir (keseluruhan) dengan nilai minimal “3” (baik), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan.