

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Pengembangan Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan memiliki arti pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perkembangan secara bertahap. Pertumbuhan yang dimaksud adalah berkembang secara terus menerus, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti di awal artinya berubah menjadi yang lebih baik. Karena pokok bahasan yang dimaksud disini adalah pendidikan maka harapannya kedepan menuju perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih baik melalui tahapan tahapan tertentu serta perencanaan yang matang. Borg & gall mendefinisikan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk dalam dunia pendidikan. Produk yang dimaksud disini bukan hanya seperti buku, teks, dan film tapi juga aplikasi perangkat lunak. Jadi, penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk memvalidasi dan mengembangkan produk berdasarkan analisis kebutuhan untuk mengatasi permasalahan pendidikan. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Jadi penelitian dan pengembangan berfungsi mengembangkan dan memvalidasi produk.<sup>11</sup>

Penelitian pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Penelitian pengembangan memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk. memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut. Penelitian pengembangan kajiannya berfokus pada bidang desain atau rancangan. Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dibuat untuk menjadi lebih baik lagi. Produk tersebut tidak selalu benda seperti buku, teks, cd, tetapi juga perangkat lunak dan juga model, desain,

---

<sup>11</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia, 2013) hal. 22.

metode pembelajaran dan lain lain.<sup>12</sup> Rikkey dan kelling menyatakan bahwa penelitian pengembangan ini dinamakan design and development research. Perancangan dan penelitian ini adalah sebuah kajian yang sistematis tentang rancangan sebuah produk, mengembangkan produk tersebut, mengembangkan dan memproduksi, rancangan tersebut, mengevaluasi produk kerja tersebut, sehingga tujuannya dapat diperoleh suatu produk yang berguna untuk pembelajaran maupun non pembelajaran.<sup>13</sup>

Media merupakan sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar, dan dibaca. Uraian dan pendapat para ahli diatas menyimpulkan media adalah alat bantu yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang menarik untuk digunakan. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton. Sehingga, target yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik.<sup>14</sup>

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut.

---

<sup>12</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018) hal. 164.

<sup>13</sup> Rickey C dan Klein D James, *Design and Developmen Research*, (New York, London: Routledge, 2009) .hal.28.

<sup>14</sup> Adi Wijayanto, Murtiyah, Andi Asrifan, *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak di Ra Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung*, (Tulungagung : OSF Preprints, 2021)

Dalam mengadapatasi 10 yang disederhanakan menjadi 6 langkah. Langkah dari pengembangan prosedural model Borg & Gall adapun pembahasan sebagai berikut:

a. Potensi Dan Masalah

Peneliti melakukan analisis potensi dan masalah serta materi mengenai topik permasalahan yang marak terjadi saat ini yang akan dipergunakan peneliti nantinya di komik dalam tahap pengembangan bahan ajar media berbasis komik kemudian memvariasikan hal-hal yang mengenai isu-isu masalah seperti kurangnya fokus anak kelas VIII dalam menerima pembelajaran, kurang beragamnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dan dikumpulkan sebagai pendekatan pengintegrasian pembelajaran materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan .

b. Mengumpulkan Informasi

Dalam langkah ini peneliti mengumpulkan data-data dan sumber-sumber sebagai referensi materi lalu menganalisis kebutuhan terhadap media modul pembelajaran berbasis media komik yang terintegrasi dengan sub materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan. Kemudian data tersebut digunakan sebagai bahan untuk perancangan produk.

c. Desain Produk Awal

Kemudian peneliti mulai mendesain berbagai isi materi yang dipilih sebagai media pembelajaran modul ajar cetak ini.

d. Validasi Desain atau Produk Awal

Setelah media dibuat selanjutnya melakukan proses penilaian apakah rancangan produk layak atau tidak digunakan oleh beberapa pakar ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain produk tersebut adalah 4 ahli pada bidang bahasa, media dan materi dan Guru IPS kelas VIII SMPN Sumberrejo.

e. Revisi Desain atau Produk

Awal Setelah media di validasi maka peneliti akan mendapat saran atau masukan kekurangan dari produk yang dikembangkan dari 4 validator ahli yang

sudah menilai planning modul bahan ajar yang dikembangkan lalu melakukan revisi produk pengembangan atau perbaikan sesuai rekomendasi validator 4 ahli bidang yang sudah menilai produk modul yang dikembangkan peneliti.

f. Uji coba Produk Kelompok Kecil

Uji coba produk modul ajar cetak sudah di perbaiki berlanjut menguji cobakan produk tersebut di kelompok kecil. Tahap uji coba produk melibatkan beberapa siswa yaitu dengan melakukan konsultasi pemilihan oleh guru IPS yang mengajar berjumlah 5 siswa.

g. Revisi Produk

Berdasarkan tahap uji coba produk dalam bentuk kelompok kecil, data hasil penilaian produk selanjutnya dijadikan pedoman revisi produk jika sudah benar dan layak maka akan melakukan tahap berikutnya.

h. Hasil Produk Akhir

Setelah semua langkah dilakukan dan sudah tidak ada perbaikan maka produk akhir yang dihasilkan yaitu bahan pembelajaran berbasis media komik untuk kelas VIII yaitu komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan.

## **2. Jenis- Jenis Media Pembelajaran**

Kemajuan dalam bidang pendidikan dan teknologi yang berkembang begitu pesat. Pendidikan menjadi wadah yang paling menonjol dalam kemajuan itu, dalam rangkaian kegiatan pendidikan ada beberapa media teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan media lingkungan.

a. Media grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.



b. Media tiga dimensi

Media tiga dimensi adalah media yang tampilanya dapat diamati dari sudut pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan padat. Media tiga dimensi juga dapat diproyeksikan secara visual tiga dimensi. Seperti model padat, model penampang dan sebagainya.

c. Media proyeksi

Media proyeksi adalah media yang bisa digunakan hanya melalui proyektor. Media ini memiliki rangsangan visual dengan indra penglihatan. Media ini berinteraksi langsung dengan penerima pesan. Contohnya seperti PPT, Slide, dll

d. Media lingkungan

Lingkungan sebagai media pembelajaran adalah sebuah pemahaman pengajaran terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan.<sup>15</sup>

Pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka. Pada proses pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari guru atau sumber belajar kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan atau dengan kata lain proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

## **B. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

### **1. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran di sekolah yang di desain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi. Karena itu IPS dapat dikatakan sebagai studi mengenai perpaduan antara ilmu-ilmu dan rumpun ilmu-ilmu sosial dan juga humaniora untuk melahirkan perilaku-perilaku sosial

---

<sup>15</sup> Daryanto. 2013. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. (Jakarta: AV Publisher).hal. 25

yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosio kebangsaan. Bahan kajiannya menyangkut peristiwa, seperangkat fakta, konsep generalisasi yang terkait dengan isu-isu aktual, gejala dan masalah-masalah atau relitas sosial serta potensi daerah. Sebutan IPS di Indonesia adalah buah kesepakatan untuk menunjuk istilah lain dari *social studies*. Menunjuk sifat keterpaduan dari ilmu-ilmu sosial atau *integrated social sciences*. Jadi sifat keterpaduan itu mestinya menjadi ciri pokok mata kajian yang disebut IPS. IPS adalah studi intergratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya. Dalam rumusan yang lain, IPS merupakan kajian yang terkait dengan kehidupan

Nursid mengemukakan bahwa IPS masih bersifat elementer bersifat dasar dan fundamental belaka. Pada tingkat yang lebih tinggi ilmu ini sudah berkembang sedemikian rupa, karena itu IPS yang dipelajari pada perguruan tinggi di sebut dengan istilah lain yaitu *social scienci*. IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangkai membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program Pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah.<sup>16</sup>

## **2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

## **3. Materi Pembelajaran IPS kelas VIII Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan**

Mengapa bangsa-bangsa Barat tertarik dengan kekayaan Indonesia? Kekayaan apa saja yang mendorong kedatangan bangsa-bangsa Barat

---

<sup>16</sup> Nursid Nurohman. *Konsep Dasar Ips*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018), hal. 1-20.

ke Indonesia? dan apa saja yang menjadi penyebab bangsa barat ingin sekali melakukan kegiatan termasuk kedalam penjajahan di indonesia. Beberapa daya tarik sebagai faktor pendorong bangsa barat ke Indonesia antara lain:

1. Rempah-rempah

Indonesia dan bangsa-bangsa di Eropa memiliki perbedaan kondisi alam. Lokasi mempengaruhi perbedaan iklim dan kondisi tanah di Indonesia dan Eropa. Hal ini mengakibatkan hasil bumi yang diperoleh juga berbeda. Keberadaan musim hujan dan kemarau di Indonesia memungkinkan berbagai tanaman mudah tumbuh dan berkembang di Indonesia.

2. Motivasi 3G (*Gold, Glory, Gospel*)

Gold artinya emas, yang identik dengan kekayaan. Semboyan ini menggambarkan bahwa tujuan bangsa Barat ke Indonesia adalah untuk mencari kekayaan. Itulah yang membuat mereka melakukan ekspedisi dan penjelajahan. Glory bermakna kejayaan bangsa. Gospel adalah keinginan bangsa Barat untuk menyebarkan atau mengajarkan agama Nasrani khususnya agama Kristen ke bangsa-bangsa di Asia, Afrika, dan Amerika Selatan.

Perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia menyebabkan perubahan masyarakat Indonesia dalam berbagai bidang. Pemerintah kolonial menerapkan kebijakan yang merugikan bangsa Indonesia. Akibatnya, bangsa Indonesia melakukan perlawanan untuk mengusir penjajah. Sebagai contoh, pada saat melakukan monopoli rempah-rempah di Indonesia, VOC membuat perjanjian dengan kerajaan-kerajaan di Indonesia. Isinya, setiap kerajaan hanya mengizinkan rakyat menjual hasil bumi kepada VOC. Karena produsen sudah dikuasai VOC, maka pada saat rempah-rempah dijual, harganya sangat turun. Sebaliknya, VOC menjualnya kembali ke Eropa dengan harga yang sangat tinggi.

*Cultuurstelsel* (secara harfiah berarti Sistem Kultivasi atau secara kurang tepat diterjemahkan sebagai Sistem Budi Daya) yang oleh sejarawan Indonesia disebut sebagai Sistem Tanam Paksa adalah peraturan yang dikeluarkan oleh Gubernur Jendral Johannes Van den Bosch pada tahun 1830 yang mewajibkan setiap desa menyisihkan sebagian tanahnya (20%) untuk ditanami komoditas ekspor, khususnya teh kopi, dan kakao. Hasil tanaman ini akan dijual kepada pemerintah kolonial dengan harga yang sudah dipastikan dan hasil panen

diserahkan kepada pemerintah kolonial. Penduduk desa yang tidak memiliki tanah harus bekerja 75 hari dalam setahun (20%) pada kebun-kebun milik pemerintah yang menjadi semacam pajak.

Pada praktiknya peraturan itu dapat dikatakan tidak berarti karena seluruh wilayah pertanian wajib ditanami tanaman laku ekspor dan hasilnya diserahkan kepada pemerintahan Belanda. Wilayah yang digunakan untuk praktik *cultuurstelstel* pun tetap dikenakan pajak. Warga yang tidak memiliki lahan pertanian wajib bekerja selama setahun penuh di lahan pertanian.<sup>17</sup>

### C. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek adalah metode mengajar dengan cara mengorganisasikan bahan ajar sedemikian rupa sehingga membentuk kesatuan atau keseluruhan yang bermakna dan mengandung pokok masalah. Metode proyek sangat jarang digunakan oleh guru, karena memang dalam prakteknya memerlukan persiapan yang cukup dan pengerjaannya lama. Tetapi, metode ini memiliki keunggulan yang sangat penting dan bermanfaat bagi siswa, yaitu membiasakan siswa bekerja ilmiah. Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang. Selain itu, siswa juga dituntut untuk merancang, memecahkan masalah, melakukan investigasi, membuat keputusan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri.<sup>18</sup>

Pembelajaran berbasis proyek menurut *The George Lucas Educational Foundation* dalam Nurohman memiliki beberapa definisi sebagai berikut: 1) Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulum; 2) Pembelajaran berbasis proyek

---

<sup>17</sup>Anwar Kurnia. *IPS Terpadu SMP Kelas VIII*. (Jakarta; Yudistira, 2017) ,hal.112-140.

<sup>18</sup> John W Thomas. *A Review of Research on Project Based Learning*. (California: The Autodesk Foundation), 2013.hal.4.



adalah model pembelajaran yang menuntut pengajar dan peserta didik mengembangkan pertanyaan penuntun; 3) Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut peserta didik membuat jembatan yang menghubungkan antar berbagai subjek materi; 4) Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman.<sup>19</sup>

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan untuk semua bidang studi. Langkah-langkah pembelajaran dalam Pembelajaran proyek berbasis media komik dalam pembelajaran IPS tema pengenalan dan interaksi antar ruang, sebagaimana yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation dalam Sabar Nurohman terdiri dari:<sup>20</sup>

#### 1. Pencarian dan Pengumpulan Informasi

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan beberapa informasi terkait penggunaan dan ketersediaan media pembelajaran IPS. Berdasarkan studi lapangan diketahui ketersediaan media pembelajaran komik masih terbatas jumlahnya maupun materinya. Komik menyajikan pembahasan materi sesuai salah satu KD mata pelajaran IPS kelas VIII yang dikemas dengan cerita ringan tentang seseorang anak yang bertanya kepada guru di sekolah. Cerita dalam komik mengarah pada materi komik perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat perjuangan dengan fokus pembahasan tentang perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan. Kebaruan yang lain adalah adanya informasi-informasi aktual yang menjadi perhatian dalam Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan dan sangat sesuai untuk dipelajari oleh peserta didik.

---

<sup>19</sup> Sabar Nurohman. Pendekatan *Project Based Learning Sebagai Upaya Internalisasi Scientific Method Bagi Siswa Calon Guru Fisika*. (2014) Jurnal FMIPA UNY. <http://staff.uny.ac.id/diakses> 22desember2020 .hal 4.

<sup>20</sup> Sabar Nurohman. Pendekatan *Project Based Learning Sebagai Upaya Internalisasi Scientific Method Bagi Siswa Calon Guru Fisika*. (2014) Jurnal FMIPA UNY. <http://staff.uny.ac.id/diakses> 22desember2020.hal 7.

## 1. Perencanaan

Tahap perencanaan pembuatan media komik terdiri dari:

### a. Penentuan Teknik Produksi komik

Dibuat dengan aplikasi *Pixtoon* pilihlah template yang sesuai dengan jenis komik yang ingin Anda buat. *Pixtoon* memiliki banyak pilihan template yang dapat Anda gunakan sebagai dasar untuk komik Anda. Anda juga dapat memodifikasi template yang ada atau membuat desain komik dari awal. Gunakan alat desain Canva seperti shapes, text, dan image untuk membuat ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan cerita Anda. Pastikan untuk memilih warna dan font yang sesuai untuk menciptakan suasana yang tepat dalam setiap panel, Tetapi memiliki kekurangan yaitu berbayar dengan template yang lebih bagus dan banyak pilihan.

### b. Penyusunan Materi 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 Tumbuhnya Semangat Kebangsaan 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 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 kisi-kisi instrumen penilaian produk

Kisi-kisi instrumen penilaian produk disusun berdasarkan teori yang sudah ada sebagai pedoman pembuatan indikator tes validasi serta tes penilaian.

- e. Pembuatan instrumen validasi dan uji coba instrumen validasi dan uji coba

Disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen penilaian produk yang telah dibuat. Instrumen selanjutnya diserahkan kepada dosen pembimbing untuk mengetahui kesesuaian instrumen dengan kisi-kisi dan kelayakan instrumen untuk digunakan dalam mengumpulkan data.

2. Revisi hasil uji coba tahap awal analisis dan revisi produk

Bertujuan untuk mendapatkan media pembelajaran yang baik, sebelum nantinya dilakukan uji coba dan berkonsultasi kepada dosen pembimbing.

3. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan media pembelajaran Komik Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan pada lingkup yang lebih luas, yaitu kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri Sumberrejo.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa keuntungan, antara lain: 1) *Increased motivation*; 2) *Increased problem-solving ability*; 3) *Improved library research skills*; 4) *Increased collaboration*; 5) *Increased resource-management skill*. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa lebih bergairah dalam pembelajaran, dan keterlambatan dalam kehadiran berkurang. Pembelajaran berbasis proyek mengisyaratkan siswa harus mampu secara cepat memperoleh informasi, maka keterampilan mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Lingkungan belajar dalam model ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

## **D. Media Komik**

### **1. Konsep Komik Sebagai Media Pembelajaran**

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk

kepentingan hiburan semata. Komik juga merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Oleh sebab itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif. Sungguh pun demikian penggunaan komik sebagai media pengajaran, guru harus berhati-hati, sebab seringkali lebih bersifat komersil tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkannya.<sup>21</sup> Namun tidak dapat dipungkiri juga bahwa pembelajaran menggunakan media komik lebih banyak diminati peserta didik karena penyajian media komik sendiri sangat menarik dengan cerita-cerita yang ringkas, dilengkapi dengan aksi, dibuat lebih hidup, dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas. Komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca. Macam-macam komik sama halnya dengan genre sastra anak yang lain, komik juga dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori, tergantung dari mana sudut pandang dibedakan. Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan menjadi 3, yaitu: komik strip (*comic strip*), komik buku (*comic books*), novel grafik (*graphic novels*) Dilihat dari segi isi, komik dapat dibedakan menjadi 5, yaitu: komik humor, komik petualangan, komik Fantasi, komik sejarah, komik nyata (*clasic*).<sup>22</sup>

Karena media komik ini sifatnya hanya dapat dilihat oleh indera mata (penglihatan) dan tidak dapat menjangkau kelompok besar, maka peran pendidik yang sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar guna meminimalisasi dampak dari kekurangan media komik. Pendidik haruslah memiliki kreativitas dalam mengelola kondisi kelas, misalnya menjelaskan materi dalam komik dengan sejelas-jelasnya dan selalu ada umpan balik antara pendidik dan peserta didik, sehingga antara pendidik dan peserta didik tidak ada *miss communication*. Cara lain yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat kelas menjadi aktif, dimana peserta didik diberi kesempatan untuk mendemonstrasikan di depan kelas, melakukan diskusi, dan lain sebagainya.

---

<sup>21</sup>Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudra, 2016), hal.6.

<sup>22</sup>Ella Coraima Dewi, Isroah, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI*, (Yogyakarta: Jurnal Kajian Pendidikan Akutansi Indonesia Edisi 7, 2016), hal. 34



## 2. Ciri-Ciri Komik Sebagai Media Pembelajaran

Komik akan lebih efektif dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan komik mampu merangsang siswa untuk berfikir, mendengar serta mengamati alur cerita di dalam komik. Disamping itu komik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Gambar komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun yang disajikan dalam komputer;
- b. Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi bila dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal ini mempercepat pembaca paham terhadap isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap dalam jalurnya, komik dilengkapi dengan kombinasi teks, gambar, seni grafik, sosial kemasyarakatan beserta ingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan pembentukan para pelaku sosial. Berikut ini adalah contoh media komik sebagai bahan pembelajaran bagi kelas VIII dengan tema perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya perjuangan.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup>Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudra, 2016). hal.32.



**Gambar 2.1 Contoh Media Komik**

### **E. Siswa Kelas VIII SMP Negeri Sumberrejo**

Rata-rata siswa SMP kelas VIII SMP Negeri Sumberrejo ada di rentang 12-14 tahun. Usia ini ada dalam rentang masa remaja, yang oleh para ahli psikologi ditentukan secara normal pada usia 12 sampai 22 tahun. Karakteristik usia remaja dapat dikelompokkan secara lebih ketat lagi dalam dua kelompok, yakni kelompok masa remaja awal dan masa remaja akhir. Masa remaja awal berkisar pada usia 12, 13 - 17, atau 18 tahun. Sedangkan masa remaja akhir berkisar antara 17, 18 - 21, atau 22 tahun. Jadi siswa SMP Kelas VIII yang rata-rata berusia 12-14 tahun tergolong dalam masa remaja awal. Sementara itu tujuan pembelajaran IPS di kelas VIII tidak hanya difokuskan pada aspek pengetahuan saja, melainkan juga pembinaan peserta didik untuk mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai pengetahuan tersebut secara langsung di tengah masyarakat. Nilai-nilai tersebut misalnya tenggang rasa dan kepedulian terhadap sesama dan lingkungan, disiplin, ketaatan, keteraturan, etos kerja, dan lain-lain.

## F. Kajian Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mimin “*Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting Dari Menggali Teks Narasi Pada Siswa Kelas V SDN Karang Juwana*”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi siswa kelas V SD. Berdasarkan angket validasi yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, komik sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media adalah 91,3% dan oleh ahli materi sebesar 97,7%.<sup>24</sup>  
Persamaan peneliti dengan penelitian Mimin yaitu pada pengembangan media nya, sedangkan perbedaannya yaitu pada bahan ajar yang ingin digunakan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nira “*Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01 Jember*”. Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil dan pembahasan pengembangan komik pembelajaran tema Sehat itu Penting dengan judul “Petualangan di Lorong SiPerda” yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Hasil presntasi kelayakan menunjukkan angka 97,7% untuk siswa .Persamaan peneliti dengan penelitian nira yaitu pada metode penelitiannya R&D, sedangkan perbedaannya yaitu pada pembelajaran tema Sehat itu Penting.<sup>25</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sakirin “*Penggembangan Media Komik Tema Lingkungan Hidup Sosialku Untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 di Min nurul Yaqin*”. Berdasarkan hasil penelitian,

---

<sup>24</sup> Mimin Novita Sari, *Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting Dari Menggali Teks Narasi Pada Siswa Kelas V SDN Karang Juwana*, Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019, hal. 149-150.

<sup>25</sup> Nira Diningrum, *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Pada Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01 Jember*, Skripsi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, 2019, hal. 79.

analisis data, dan pembahasan, maka dapat ditentukan kesimpulan sebagai berikut.<sup>26</sup> Validitas Komik Pembelajaran pada tema lingkungan sosialku untuk peserta didik kelas 3B Nurul Yaqin pada penelitian yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian dari validator ahli dan penggunaan dinyatakan sangat valid. Persentase rata-rata kevalidan validasi ahli sebesar 94,4 dan validasi pengguna sebesar 94,5. Persamaan peneliti dengan penelitian Sakirin yaitu pada metode penelitiannya R&D, sedangkan perbedaannya yaitu pada kegunaan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Anggun “*Pengembangan bahan Ajar Komik Bilingual Berbasis Wayang*”. Berdasarkan rumusan masalah hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut.<sup>27</sup>Perancangan produk dengan menentukan bahan ajar dan materi serta perancangan awal berupa cover, daftar pustaka, dll. Selanjutnya produk yang telah didesain dikembangkan dengan validasi para ahli dengan rata-rata presentase ahli bahan ajar 89% dengan kriteria "Sangat Baik", ahli materi 80% dengan kriteria "Sangat Baik", dan ahli bahasa 81% dengan kriteria "Sangat Baik" maka produk dinyatakan valid. Persamaan peneliti dengan penelitian Anggun yaitu pada metode penelitiannya R&D, sedangkan perbedaannya yaitu pada pengembangan bahan ajarnya berupa komik bilingual berbasis wayang.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Theresia “*pengembangan Cerita rakyat Menjadi Komik Sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kota Baru 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2006/2007*”. Hasil penilaian media komik Rara Joggrang diketahui bahwa media komik Rara Jongrang mencapai kategori baik dengan 65%. Hasil wawancara dengan siswa setelah dilaksanakannya tes kemampuan

---

<sup>26</sup> Sakirin, *Pengembangan Media Komik Tema Lingkungan Hidup Sosialku Untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 di Min nurul Yaqin, Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin, 2021, hal. 74- 7.

<sup>27</sup> Anggun Muliani, *Pengembangan bahan Ajar Komik Bilingual Berbasis Wayang, Skripsi Pendidikan Matematika*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Raden Intan Lampung, 2018, hal. 102-103.



membaca pemahaman diketahui bahwa siswa senang dan tertarik dengan media komik Rara Jonggrang yang dibuat. Hasil tes kemampuan membaca pemahaman yang dilaksanakan oleh 10 (sepuluh) siswa diketahui bahwa tingkat pemahaman cerita siswa kelas IV SD Kanisius Kotabaru 2 Yogyakarta 111 Tahun Ajaran 2006/2007 mencapai kategori sedang dengan nilai rata-rata 74 (tujuh puluh empat). Persamaan peneliti dengan penelitian nira yaitu pada metode penelitiannya R&D, sedangkan perbedaannya yaitu pada media pembelajarannya sebagai media pembelajaran membaca pemahaman untuk siswa kelas IV SD.<sup>28</sup>

### **G. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan sintesis tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan. Penggunaan media pembelajaran terbatas pada gambar-gambar yang ada di buku teks yang disediakan sekolah. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemudian peneliti memilih media dan mendesain kerangka media. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Komik menjadi salah satu media yang tepat. Media komik mempunyai kelebihan menyajikan materi lebih menarik karena dikemas dalam bentuk gambar dan disertai teks singkat. Media komik dikembangkan sebagai media alternatif penyajian materi IPS lebih menarik dan dapat menarik minat baca siswa dan siswa mampu memahami dan mengingat materi yang disajikan.

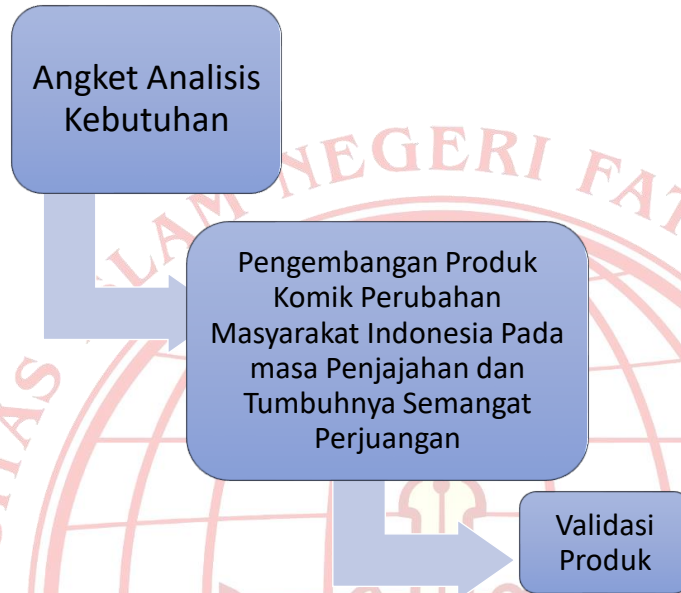
Tahapan dalam pembelajaran berbasis proyek mampu mengembangkan berbagai aspek. Hal ini terlihat dari tahapan proyek yang dapat dilakukan oleh siswa, dimulai dari kegiatan observasi yang dilakukan oleh siswa yang bertujuan untuk merangsang siswa agar peka terhadap lingkungan sekitar siswa. Tahapan lainnya juga memberikan pengalaman siswa untuk lebih peka terhadap lingkungan dan siswa dituntut untuk berpikir tingkat tinggi untuk memecahkan masalah yang ada dalam tahapan membuat proyek, siswa dituntut untuk mengembangkan

---

<sup>28</sup> Theresia Oktorina Kusmiyanti, *Pengembangan Cerita Rakyat Menjadi Komik Sebagai Media Pembelajaran Membaca Pemahaman Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kota Baru 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017*, Skripsi Pendidikan, Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017, hal. 80

imajinasi yang dimiliki siswa untuk mengembangkan dan menghasilkan proyek yang dapat mengatasi permasalahan yang ada.

Dengan demikian, penggunaan pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Secara ringkas kerangka berpikir dapat dilihat pada Bagan 2.1



**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**