

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
PENGASINGAN Ir. SOEKARNO DI BENGKULU PADA
MATA PELAJARAN IPS UNTUK KELAS IV DI MIN 01
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Disusun Oleh:
PUTRI SEPTI ANGGRAINI
NIM : 1811240111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2023**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 / Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas IV di MIN 01 Kota Bengkulu"** yang disusun oleh Putri Septi Angraini, NIM. 1811240111, telah dipertahankan di depan dewan Penguji

Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Selasa, 31 Januari 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Ketua
Dr. Kasmantoni, M.Si
NIP. 197510022003121004

Sekretaris
Adam Nasution, M.Pd
NIDN. 2010088202

Penguji I
Wiwinda, M. Ag
NIP. 197606042001122004

Penguji II
Abdul Aziz Mustamin, M.Pd
NIP. 198504292015031007

Bengkulu, Februari 2023
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mns. Mulvadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 52276

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Bengkulu, 14 Februari 2023

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

UINFAS Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan,
dan koreksi naskah skripsi dengan judul :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pengasingan Ir.

Soekarno di Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas IV di

MIN 01 Kota Bengkulu

Nama : Putri Septi Anggraini

NIM : 1811240116

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan
kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu untuk diajukan
dalam sidang munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Deni Febrini, M.Pd

NIP. 197502042000032001



NOTA PEMBIMBING

Bengkulu, 14 Februari 2023

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris
UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan,
dan koreksi naskah skripsi dengan judul

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pengasingan Ir.
Soekarno di Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas IV di
MIN 01 Kota Bengkulu

Nama : Putri Septi Anggraini

NIM : 1811240111

Jurusan : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan
kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu untuk diajukan
dalam sidang munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing II

Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si
NIDN. 2030109001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Septi Anggraini

NIM : 1811240111

Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas IV di MIN 01 Kota Bengkulu”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Februari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Putri Septi Anggraini

Nim. 1811240111

ABSTRAK

Putri Septi Anggraini, 2022. **Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas IV di MIN 01 Kota Bengkulu.** Skripsi : Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu, Pembimbing I : Deni Febrini M.Pd, Pembimbing II : Wiji Azziz hari Mukti M.Pd.Si

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPS kepada peserta didik dan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media, serta mengetahui tingkat kepraktisan media melalui respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPS. Metode penelitian mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Tiagarajan et al jenis 4-D. Penelitian ini menggunakan empat langkah Sebagai berikut : 1) analisis Data, 2) desain produk, 3) validasi produk, 4) uji coba produk setelah direvisi. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa : validasi angket ahli materi I, ahli materi II, ahli angket bahasa, ahli angket media I dan ahli angket media II untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta angket tanggapan penilaian Pendidik dan peserta didik untuk mengetahui untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Subjek dari penelitian dan pengembangan adalah peserta didik kelas IVC di MIN 01 Kota Bengkulu. Hasil penelitian dan pengembangan memperoleh desain berupa media komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas IV di MIN 01 Kota memperoleh nilai kelayakan 65% oleh ahli Bahasa, 78% oleh ahli materi I, 89% oleh ahli materi II, 97% oleh ahli media I, 92% oleh ahli media II. Respon pendidik terhadap kepraktisan media memperoleh nilai 87% dan respon peserta didik terhadap kepraktisan media memperoleh nilai 84%. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan

oleh peneliti layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Komik, Pengasingan Ir. Soekarno diBengkulu*



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmatnya yang telah menghantarkan penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu”**. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan pada junjungan nabi besar, Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri taula bagi kita Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan do‘a dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah SWT.

Skripsi ini untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu. Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesaikan penyusunan skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof Dr. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu yang telah memberikan fasilitas dalam membina ilmu di UIN FAS Kota Bengkulu.

2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu.
3. Aziza Aryanti, M.Ag selaku Kepala Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu yang telah memberikan bantuan dalam penulisan skripsi ini.
4. Abdul Aziz Maustamin, M.Pd.I selaku Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN FAS Bengkulu.
5. Dr. H. Ali Akbarjono, S.Ag.,S.Hum.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik bagi Penulis.
6. Deni Febrini,M.Pd selaku Pembimbing I yang telah membimbing serta memberikan ilmu dan memotivasi dalam menyelesaikan studi penulis.
7. Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si selaku pembimbing II yang tidak jenuh membimbing, memberikan koreksi, masukan dan saran untuk perbaikan skripsi ini.
8. Syahril, S.Sos.I, M.Ag, selaku kepala perpustakaan UIN FAS Bengkulu dan seluruh staf unit perpustakaan UIN FAS Bengkulu yang telah mengizinkan penulis untuk mencari berbagai rujukan mengenai skripsi.
9. Selaku dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Staf UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu,

yang selalu mendukung dalam menyelesaikan studi penulis.

10. Ibu Sri Hartati, M.Pd.I selaku Kepala MIN 01 Kota Bengkulu, staff TU, dan seluruh Guru, serta siswa-siswi yang telah memberikan izin peneliti di madrasah tersebut.
11. Kedua orang tua ku, Bapak Budiman dan Ibu Heriyanti, yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya.
12. PGMI, KKN, Magang angkatan 2018, sahabat-sahabatku selaku teman perjuangan
13. Agama, Bangsa, dan Almamater kebanggaanku UIN FAS Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulis yang akan datang. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berfungsi bagi penulis khususnya dan umumnya bagi khazanah ilmu pengetahuan.

Bengkulu, Februari 2023
Penulis,

Putri Septi Anggraini
NIM 1811240111

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Spesifikasi Produk.....	11
F. Asumsi Pengembangan	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	14
1. Media Pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran	15
c. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran .	17
2. Komik	23

a.	Pengertian Komik	23
b.	Jenis-jenis Komik	24
c.	Cara Memanfaatkan komik dalam pembelajaran	26
3.	Pengasingan Ir. Soekarno	27
4.	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	38
B.	Kajian Pustaka.....	33
C.	Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian.....	36
B.	Prosedur Penelitian.....	36
1.	Pendefinisian (<i>define</i>).....	36
2.	Tahap Perancangan (<i>design</i>).....	41
3.	Tahap Pengembangan (<i>develop</i>).....	43
4.	Tahap Diseminasi (<i>diseminate</i>)	44
C.	Subjek Penelitian.....	47
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	47
E.	Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA		
A.	Deskripsi Prototipe Produk	58
B.	Hasil Uji Lapangan	59
1.	Hasil Uji Lapangan Terbatas	59
2.	Hasil Uji Lapangan Lebih Luas.....	63
3.	Hasil uji lapangan Operasional.....	65
4.	Uji Kepraktisan Media.....	76

C. Analisis Data	78
D. Prototipe Hasil Pengembangan	79

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA

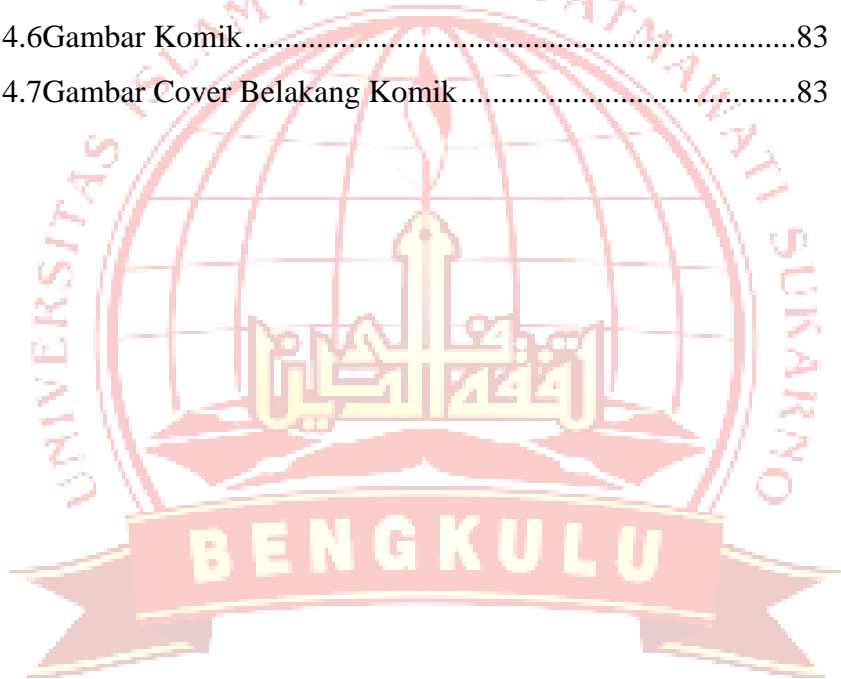


DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Kisi-kisi pedoman wawancara pendahuluan	49
3.2	Kisi-kisi instrumen penilaian oleh ahli materi	50
3.3	Kisi-kisi instrumen penilaian oleh ahli media	51
3.4	Kisi-kisi instrumen penilaian oleh ahli bahasa.....	52
3.5	Kisi-kisi instrumen penilaian untuk respon guru	53
3.6	Skor penilaian validasi ahli media	55
3.7	Kriteria kelayakan dari ahli media	56
3.8	Pensekoran angket	57
4.1	Revisi Ahli Bahasa.....	66
4.2	Validasi Ahli Bahasa	67
4.3	Revisi Ahli Media I	68
4.4	Validasi Ahli Media I.....	68
4.5	Revisi Ahli Media II	70
4.6	Validasi Ahli Media II	70
4.7	Revisi Ahli Materi I	72
4.8	Validasi Ahli Materi I	73
4.9	Validasi Ahli Materi II	74

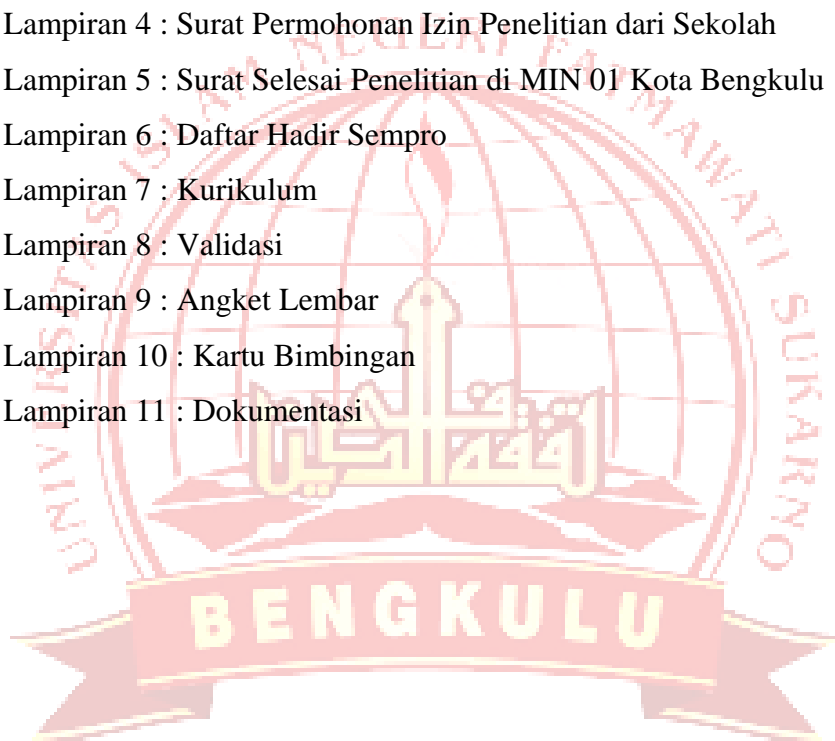
DAFTAR GAMBAR

Tabel	Judul	Halaman
4.1	Gambar observasi dirumah Pengasingan Ir. Soekarno	60
4.2	Gambar penyusunan cerita Pengasingan Ir. Soekarno.....	60
4.3	Gambar Karakter Komik.....	61
4.4	Gambar komik yang telah di beri teks percakapan	62
4.5	Gambar Cover depan Komik	80
4.6	Gambar Komik.....	83
4.7	Gambar Cover Belakang Komik.....	83



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Pernyataan Tidak Plagiasi
- Lampiran 2 : Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 3 : SK izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan
Tadris
- Lampiran 4 : Surat Permohonan Izin Penelitian dari Sekolah
- Lampiran 5 : Surat Selesai Penelitian di MIN 01 Kota Bengkulu
- Lampiran 6 : Daftar Hadir Sempro
- Lampiran 7 : Kurikulum
- Lampiran 8 : Validasi
- Lampiran 9 : Angket Lembar
- Lampiran 10 : Kartu Bimbingan
- Lampiran 11 : Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Ir Soekarno ialah Presiden pertama Republik Indonesia yang berasal dari Blitar Jawa Timur, Beliau adalah pahlawan Proklamasi bersama dengan Mohammad Hatta. Soekarno dilahirkan di Surabaya pada tanggal 6 Juni 1901 dengan nama asli Koesno Sosrodihardjo. Sewaktu kecil Soekarno sering menderita sakit yang mungkin disebabkan karena namanya tidak sesuai maka kemudian berganti nama menjadi Sukarno atau Soekarno. “Sukarno adalah pahlawan yang terbaik”. Ayah Soekarno bernama Raden Soekemi Sosrodihardjo dan ibu bernama Ida Ayu Nyoman Rai.¹

Tahun 1916 Soekarno di kirim ke Hooger Burger School (HBS) di Surabaya. Soekarno tinggal di rumah sahabat ayahnya dan ia dididik langsung oleh H.O.S Tjokroaminoto, ia banyak berkenalan dengan tokoh-tokoh politik awal seperti Agus Salim, Sneevliet, Musso, Alimin, Semaun. Soekarno mulai banyak membaca mempelajari pokok-pokok pikiran dan sejarah Amerika dan Eropa.²

¹Agnes atony loys, “*Pengasingan Soekarno di Ende Flores tahun 1934-1938*”, (Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta, 2016) Hal 1.

² Hari Neredi dkk, “*Pengasingan Soekarno Tahun 1938-1942 Di Bengkulu*”, Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah, Vol. 05, No. 02, (2020)

Pada dasarnya sebelum kita mengetahui sejarah Ir Soekarno harus terlebih dahulu mengetahui pendidikan, Pendidikan merupakan hak asasi setiap warga negara Indonesia dan untuk itu setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya tanpa memandang status sosial, status ekonomi, suku, etnis, agama, dan gender. Pemerataan akses dan peningkatan mutu pendidikan akan membuat warga negara Indonesia memiliki kecakapan hidup (life skills) sehingga mendorong tegaknya pembangunan manusia seutuhnya serta masyarakat madani dan modern yang dijiwai nilai-nilai Pancasila, sebagaimana yang telah diamanatkan dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.³

Kisah-kisah dalam sejarah contohnya sejarah pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu ada bangunan-bangunan atau bukti-bukti peninggalan masa lalu tentunya bukan hanya sekedar menjadi sebuah hiburan dan tontonan semata. Bukan hanya untuk dibanggakan dihadapan orang lain. Namun hendaknya menjadi sarana dalam mempelajari masa lalu lebih dalam. Sebagaimana di jelaskan dalam salah satu surat yang menunjukkan bahwa pentingnya mengambil pelajaran dari sejarah sebagai berikut :

³ Kementerian pendidikan dan kebudayaan, <https://www.kemdikbud.go.id> (diakses pada tanggal 30 Januari, pukul 01:45)

لَقَدْ كَانَتْ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى
 وَلَكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى
 وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: *Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka (para Nabi dan umat mereka) itu terdapat pelajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal (sehat). al-Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, serta sebagai petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman [Yusuf/12:111]*

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukanlah disiplin ilmu melainkan suatu program pengajaran atau mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial (ilmu sejarah, ilmu geografi, ilmu ekonomi, dan ilmu sosiologi) dan humaniora (aspek norma, nilai, bahasa, seni, dan budaya) Meskipun pengetahuan sosial sesungguhnya sudah melekat pada diri seseorang namun IPS perlu dipelajari dan diajarkan kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan pengetahuan sosial alamiah itu belum cukup mengingat kehidupan masyarakat dengan segala persoalannya itu makin berkembang. Untuk menghadapi perkembangan yang terus menerus tersebut

diperlukan pendidikan formal, khususnya pendidikan IPS di sekolah.⁴

Salah satu mata pelajaran dalam pendidikan di sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan sosial pada model KTSP dijelaskan bahwa mata pelajaran ips bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah sejarah yang membahas tentang peristiwa-peristiwa masa lalu yang penting dan perlu dipelajari peserta didik untuk mendapatkan pesan pesan moral yang dapat di implementasikan pada kehidupan mereka sehari-hari.

Materi sejarah nasional sangat penting diajarkan kepada peserta didik sekolah dasar untuk mengenal para pahlawan yang memperjuangkan negaranya. Sebagaimana pepatah mengatakan, bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai para pahlawannya. Pada kenyataannya pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya sejarah cenderung dirasa sulit bagi peserta didik.

Kendala dalam belajar ips itu kurangnya media pelajaran pada saat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) contohnya seperti menggunakan media pembelajaran buku teks dan papan tulis yang hanya berpusat pada guru dan juga membuat anak menjadi bosan tidak hanya karna media

⁴ Nurhasanah, Pendidikan IPS SD, <https://osf.io/preprints/inarxiv/qzt9v/> Tahun 2019 (diakses pada tanggal 30 Januari, pukul 02:00)

pembelajaran tetapi juga karna kurangnya motivasi anak dalam belajar IPS, Siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran IPS, dan materi pelajaran yang kurang menarik.⁵ Karena ada kendala dalam metode pembelajaran IPS ini ada salah satu yang dapat menjadi solusi dari kendala pembelajaran IPS ialah menggunakan media komik. Sebagaimana yang sudah dilakukan penelitian oleh Fika Andriyani, Ni Nyoman Kusmariyatni pada tahun 2019 dengan hasil penggunaan media komik berwarna berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II SD di Gugus II Kecamatan Kubutambahan Tahun Pelajaran 2017/2018.

Aspek-aspek mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah Manusia, tempat, dan lingkungan, Waktu, berkelanjutan, dan perubahan, Sistem sosial dan budaya, Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, IPS SD sebagai Pendidikan Global (global education). Seperti : mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, peradaban, terbukanya komunikasi, dan transportasi antar bangsa di dunia.⁶

⁵ FA Rahman, "Peningkatan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Perpaduan Gambar Dengan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen Tahun 2013/2014" <http://eprints.ums.ac.id> Tahun 2015 (diakses pada tanggal 31 Januari, pukul 09:23)

⁶ Hasan, Hamid. 2009. Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar. dalam <http://www.pembelajaran.wordpress.com> Internet diakses tanggal 31 Januari 2022, pada pukul 09:40.

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia diawali dengan peristiwa dijatuhkannya bom atom di kota Hiroshima pada tanggal 6 Agustus 1945 dan Nagasaki pada 9 Agustus 1945 oleh tentara Amerika. Hal ini menyebabkan Jepang menyerah tanpa syarat pada sekutu, sehingga kesempatan ini dimanfaatkan oleh para pejuang kemerdekaan untuk memproklamasikan kemerdekaan. Dalam pelaksanaannya, ada perbedaan pendapat antara golongan tua dan golongan muda. Golongan muda ingin proklamasi kemerdekaan segera dilakukan sedangkan golongan tua tidak ingin terburu-buru dalam proklamasi kemerdekaan karena takut akan terjadi pertumpahan darah. Golongan tua terdiri dari Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, Achmad Soebardjo, Mohammad Yamin, Iwa Kusuma, dan Dr. Syamsi. Golongan muda yang berjuang untuk kemerdekaan Indonesia diantaranya Sukarni, Wikana, Adam Malik, Chaerul Saleh, Darwis, dan Jusuf Kunto. Pada 16 Agustus 1945 terjadi peristiwa Rengasdengklok, dimana Ir. Soekarno dan Mohammad Hatta diculik oleh para pemuda dan dibawa ke Rengasdengklok dengan tujuan agar Ir. Soekarno dan Moh Hatta tidak terpengaruh oleh Jepang dan segera menyatakan kemerdekaan. Pada 16 Agustus 1945 pukul 23.00 malam, Ir. Soekarno dan rombongannya tiba di Jakarta, sehingga perumusan teks proklamasi dilakukan oleh Ir. Soekarno, Moh Hatta dan Achmad Soebardjo di kediaman Laksamana

Muda Maeda Tadashi. Rumusan teks proklamasi diketik oleh Sayuti Melik dan ditandatangani Ir. Soekarno dan Moh Hatta. Selanjutnya, bendera merah putih dijahit oleh istri Soekarno yaitu Fatmawati, Proklamasi Indonesia yang dilakukan pada tanggal 17 Agustus 1945.⁷

Ir Soekarno adalah Presiden pertama Republik Indonesia yang menjabat pada periode 1945-1967 ia juga merupakan salah satu tokoh perjuangan yang memainkan peranan penting dalam memerdekakan bangsa Indonesia dari penjajahan Belanda, pada tanggal 17 Agustus 1945 Ir. Soekarno dan Moh. Hatta ialah sebagai Proklamator Kemerdekaan Indonesia, Ir Soekarno adalah yang pertama kali mencetuskan konsep mengenai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia dan ia sendiri yang menamainya. Sosoknya yang lantang menolak segala bentuk penjajahan dan tidak mau bekerja sama dengan Pemerintah Kolonial Belanda menjadikan beliau salah satu tokoh penting bagi bangsa Indonesia dan dia diasingkan di beberapa kota seperti Bandung, Ende, Bengkulu, dan Bangka. Ir Soekarno di asingkan di Bengkulu pada tahun 1938-1942 oleh penjajah

⁷ Geniora, "Sejarah singkat dan Isi Teks Proklamasi" <https://www.geniora.com> , 2021 (diakses pada tanggal 31 Januari 2022, Pukul 10:05)

Belanda sebagai tahanan politik pada saat itu dikarenakan ia lantang menyuarakan perlawanan melalui jalur politik.⁸

Dalam hal ini sebuah media pembelajaran dengan menggunakan Inovasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran peserta didik untuk membantu dalam mempercepat pemahamannya. Obsevasi yang peneliti lakukan pada tanggal 24 Maret di Min 01 Kota Bengkulu dan peneliti mendapatkan permasalahan di Min 01 Kota Bengkulu tentang pelajaran IPS contohnya seperti Metode Pembelajaran yang kurang variatif, guru masih menggunakan metode ceramah, Untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik, dibutuhkan sebuah proses kreatif dalam pembelajaran, yakni upaya-upaya penting untuk mendayagunakan potensi kognitif dan afektif dari peserta didik secara optimal, sehingga ide-ide baru dan cerdas lebih terakomodasi. Proses kreatif juga berarti bagaimana membuat setiap peserta didik memiliki multi perspektif dan cara pandang yang luas terhadap sebuah fakta. Selain itu, proses kreatif juga berarti bahwa setiap peserta didik mampu mengamati hal-hal detail yang menjadi rujukan dalam berpendapat umum menyelesaikan permasalahan baik untuk dirinya sendiri maupun komunikasi dalam masyarakat. Diketahui Media pembelajaran merupakan alat untuk

⁸ Novita dwi anggraeni, "Politik Pergerakan Soekarno saat Pengasingannya di Bengkulu Tahun 1938-1942", Jurnal Pendidikan Sejarah, Vol. 10, No. 02(2021)

membantu guru dalam menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dengan tujuan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya yaitu media komik.⁹ Di Min 01 Kota Bengkulu belum ada yang membuat proposal berupa komik pada mata pelajaran IPS dan belum ada yang membuat komik tentang pengasingan Ir Soekarno.

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian kisah pengasingan Ir. Soekarno belum ada di buku pelajaran, peneliti hanya menemukan di rumah peninggalan bung karno di Bengkulu jadi peneliti berinisiatif membuat komik pengasingan Ir. Soekarno menceritakan tentang apa yang dilakukan untuk melawan penjajahan di Bengkulu, untuk itu peneliti mengambil judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PENGASINGAN Ir. SOEKARNO DI BENGKULU PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK KELAS IV DI MIN 01 KOTA BENGKULU”**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana desain media pembelajaran komik pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran ips untuk kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu?

⁹ Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd I Milawati, M.Pd I dkk, 2021. Media Pembelajaran. Jawa Tengah : PT. Tata Media Group

2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran komik pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran ips untuk kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu?
3. Bagaimana hasil uji kepraktisan media pembelajaran komik pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran ips untuk kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain media pembelajaran komik pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran ips untuk kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran komik pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran ips untuk kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui hasil uji kepraktisan media pembelajaran komik pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran ips untuk kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pengembangan media pembelajaran komik pengasingan Ir Soekarno pada mata pelajaran ips ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Siswa.
 - a. Dapat digunakan sebagai alternatif belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, serta

memberikan motivasi terhadap siswa untuk tetap melestarikan sejarah.

- b. Siswa dapat secara mandiri belajar ataupun memperdalam ilmu pengetahuannya dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran komik pengasingan Ir Soekarno pada mata pelajaran ips.

2. Bagi Guru.

Sebagai sarana untuk proses belajar mengajar di dalam kelas dan membantu seorang guru dalam memahami siswanya terhadap sebuah materi yang disampaikan terhadap peserta didik.

3. Bagi sekolah.

Bagi sekolah untuk prestasi siswa dan menunjang mutu sekolah dan akreditasi sekolah.

4. Bagi masyarakat.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat untuk menunjang dalam kegiatan belajar mengajar.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang telah dihasilkan oleh peneliti dalam bentuk pengembangan ini adalah Media pembelajaran komik pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV di MIN 01 kota Bengkulu yang memiliki beberapa spesifikasi yaitu:

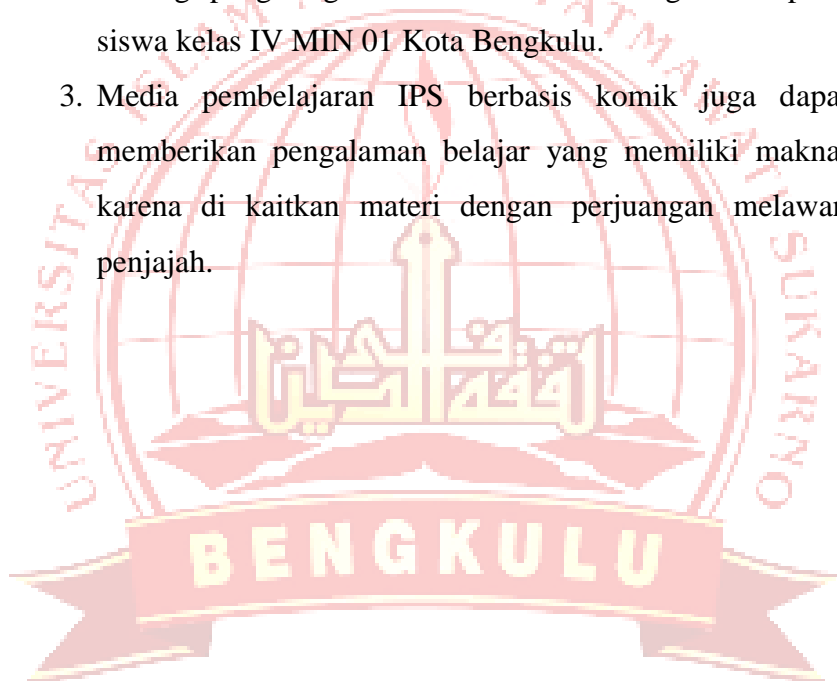
1. Fungsi dari pengembangan media pembelajaran komik ini yaitu agar siswa kelas IV dapat memahami serta mengenal materi yang berkaitan dengan pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu.
2. Media pembelajaran ini dibuat dengan memuat materi IPS yang berkaitan dengan perjuangan melawan penjajah.
3. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh siswa untuk dapat belajar secara mandiri maupun terbimbing oleh guru.
4. Ukuran kertas yang digunakan untuk komik ini adalah A5. macam kertas yang digunakan untuk isi modul yaitu HVS, bagian dari isi komik ini meliputi, halaman cover, karakter yang mendampingi Ir. Soekarno dan isi cerita selama Ir. Soekarno diasingkan di Bengkulu, Media Pembelajaran ini dikemas dengan warna hitam putih dan tampilan yang menarik agar dapat membangkitkan semangat siswa dalam mempelajari materi yang terdapat di dalam media pembelajaran komik.
5. Pemaparan materi telah dilengkapi dengan berbagai gambar untuk memperjelas siswa dalam memahami isi.

F. Asumsi Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi. Adapun asumsi dalam pengembangan Media pembelajaran komik pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu

pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV di MIN 01 kota Bengkulu ini yaitu :

1. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai pendukung buku pelajaran yang di gunakan oleh guru dan siswa.
2. Media pembelajaran IPS yang berbasis komik ini dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan sejarah tentang pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu kepada siswa kelas IV MIN 01 Kota Bengkulu.
3. Media pembelajaran IPS berbasis komik juga dapat memberikan pengalaman belajar yang memiliki makna, karena di kaitkan materi dengan perjuangan melawan penjajah.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media yang berarti perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁰ Pembelajaran ialah suatu proses untuk belajar berusaha memperoleh kepandaian.¹¹ Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapat dengan baik.¹²

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Jadi dari berbagai uraian di atas dapat di ambil sebuah kesimpulan bahwasanya media adalah segala sesuatu yang bisa dijadikan sebagai alat komunikasi. Ketika sebuah media tersebut di kaitkan dengan proses pembelajaran, maka media dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa dijadikan sebagai

¹⁰ APA: media. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 10 Februari 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran>

¹¹ APA: pembelajaran. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 10 Februari 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran>

¹² Mustofa Abi Hamid, Media Pembelajaran, (Medan: Yayasan kita menulis, 2020), hlm 4.

alat komunikasi untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Media sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar agar tidak terjadi sebuah proses pembelajaran yang membosankan dan terkesan monoton. Media juga sangat membantu seorang guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik sehingga nantinya dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna.¹³

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut beberapa ahli media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan persepsi Indra media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu : media audio, media visual, dan media audio visual

1) Media Audio

Media audio merupakan media yang menggunakan Indra pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi media atau mengandalkan suara saja dalam penggunaannya media yang termasuk media audio antara lain adalah radio, rekaman suara, piring hitam, dll.

¹³ Sudjana, N, Rivai, A . 2015. Media Pengajaran. Cetakan ke-12. Bandung: Sinar Algensindo. Baru

2) Media Visual

Media visual merupakan media yang menggunakan Indra penglihatan sebagai perantara atau dalam penyampaian isi media. media visual ini terbagi menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran Dimensional panjang dan lebar atau media yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar. Contoh media yang termasuk ke dalam media iya dua dimensi adalah media grafis. Media grafis merupakan media yang disajikan berupa titik, garis, angka, tulisan, gambar dan visual lainnya — lainnya untuk — menyampaikan atau menggambarkan suatu ide, gagasan, data atau kejadian. Media grafis ini menjadi media yang mudah dan banyak digunakan — dalam — pembelajaran dikarenakan pembuatannya yang bisa disesuaikan secara sederhana seperti menggunakan papan tulis dan spidol maupun dibuat dengan alat modern seperti menggunakan teknologi berbasis aplikasi baik yang berbasis komputer maupun tablet atau smartphone. Selain media dua dimensi ada juga media tiga dimensi, media tiga dimensi adalah media yang penyajiannya tidak hanya dapat dilihat saja namun juga bisa disentuh secara nyata. Media tiga dimensi ini bisa berbentuk makhluk hidup maupun benda mati. Benda mati yang menjadikan media

pembelajaran tiga dimensi ini dapat berupa tiruan dari benda nyata, atau berupa penggambaran dari konsep yang sulit untuk ditampilkan aslinya dikarenakan tidak memungkinkan untuk menampilkan ukuran sebenarnya. Contoh media tiga dimensi adalah globe, peta timbul, maket, hewan tumbuhan, dll.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan Indra pada media audio dan media. Visual media audio visual menggunakan Indra penglihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi. Contoh yang mudah dari media audio visual ini adalah berupa video, film, televisi, dll. Media audio visual juga terbagi lagi menjadi audio visual murni dan audio visual tidak murni, Media visual murni adalah audio media yang baik unsur gambar maupun suaranya berasal dari satu sumber misalnya video dokumenter. Sedangkan audio visual tidak murni, unsur gambar dan suara pada media tersebut tidak berasal dari satu sumber. misalnya slide presentasi yang diberi rekaman suara tambahan.¹⁴

c. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran

Manfaat Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih

¹⁴ Andrew Fernando Pakpahan, Pengembangan Media Pembelajaran, Yayasan kita 2020, 63-65

efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajar secara seragam. Setiap pembelajar yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pembelajar-pembelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara pembelajar di manapun berada.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pembelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pembelajar dan merangsang pembelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk

menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pebelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pembelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pebelajar. Namun dengan media, pembelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pembelajar sendiri yang aktif tetapi juga pebelajarnya.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pembelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pembelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pembelajar dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang pembelajar tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh pembelajar secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai

secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, pembelajar tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, pembelajar akan lebih mudah memahami pelajaran.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pembelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pembelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pembelajar pasti akan lebih baik.

6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan pembelajar dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media

akan menyadarkan pebelajar betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan pebelajar diluar lingkungan sekolah.

- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pebelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan pebelajar untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada pebelajar untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

- 8) Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang pembelajar bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi pebelajar. Seorang pembelajar tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pebelajar akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya,

seperti membantu kesulitan belajar pebelajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

- 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit

Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya materi yang membahas tentang pusat-pusat kerajaan Islam di Nusantara dapat disampaikan dengan penggunaan peta atau atlas, sehingga pebelajar dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu

Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan pebelajar sewaktu-waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

- 11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian. Misalnya, proses perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan bulan, dapat dipercepat dan disaksikan melalui media hanya dalam waktu beberapa menit saja.¹⁵

2. **Komik**

a. **Pengertian Komik**

Komik merupakan cerita bergambar yang umumnya sangat mudah dicerna oleh yang melihatnya dan komik bersifat lucu.¹⁶ Dalam bahasa Inggris komik ialah comic, komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang berdekatan dalam urutan tertentu yang bertujuan memberikan informasi dan tanggapan estetika dari pembaca. Dan komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita.

Komik adalah sebuah narasi yang diceritakan melalui gambar yang diatur dalam garis-garis horizontal, setrip, atau kotak, yang disebut panel, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Komik biasanya menggambarkan petualangan

¹⁵ Iwan falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", Jurnal Lingkar Widwaswara edisi 01 No, 04. 2014

¹⁶ APA: komik. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 10 Februari 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran>

satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu yang terbatas. Dialog yang direpresentasikan oleh kata-kata yang dilingkari di dalam balon yang dikeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara. Sebagian besar gerakan diilustrasikan melalui penggunaan garis dari berbagai ukuran budaya populer saat ini yang direfleksikan oleh komik, adalah sebuah narasi dalam dunia modern.¹⁷

Jadi, dapat dikatakan bahwa komik adalah sebuah gambar-gambar bercerita yang berurutan yang disajikan tanpa deretan kalimat yang panjang atau dengan kata lain secara ringkas dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang banyak diminati.

b. Jenis-jenis Komik

Komik merupakan salah satu media massa yang hadir dengan berbagai jenis. ada beberapa jenis untuk komik Indonesia¹⁸, yaitu sebagai berikut :

1) Komik wayang

Komik wayang merupakan salah satu dari hasil tradisi lama yang hadir dari berbagai sumber hindu, setelah itu diolah kemudian diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan jawa kuno, seperti Mahabarata dan Ramayana.

¹⁷ Florens Debora Patricia, “Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud”, Jurnal Studi Komunikasi, Vol 02 (Februari 2022) hlm 279-280.

¹⁸ Marcel Boneff, “Komik Indonesia”, (Jakarta: Keperustakaan Populer Gramedia) hlm 104-130.

2) Komik silat

Komik silat atau biasa disebut komik pencak merupakan teknik bela diri, sebagaimana karate berasal dari Jepang, atau kun tao dari Cina. Pada komik silat ini banyak sekali yang mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.

3) Komik humor

Komik humor, yaitu setiap dalam penampilannya akan selalu menceritakan hal-hal yang lucu dan membuat pembacanya akan tertawa. Baik terhadap karakter tokoh yang biasanya akan digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun pada tema yang diangkat dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.

4) Komik roman remaja

Komik roman remaja dalam bahasa Indonesia, kata roman sendiri jika akan digunakan sendiri selalu berarti tentang kisah cinta, sedangkan kata remaja yang digunakan untuk dapat menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana salah satu ceritanya tentu saja romantik.

5) Komik didaktis

Pada komik didaktis ini merujuk kepada komik yang bermaterikan tentang ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi

lainnya, didaktis mempunyai materi yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan pendidikan.¹⁹ Dengan menggunakan komik ini dapat mengubah kata benda sehingga dijelaskan secara lebih spesifik.

c. Cara Memanfaatkan komik dalam pembelajaran

Memanfaatkan komik penting dilakukan guru dalam rangka meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan komik dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara klasikal maupun individual. Penggunaan komik di sekolah perlu dilakukan agar tidak menimbulkan kebosanan pada saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya komik siswa lebih mudah mempelajari materi pelajaran, karena komik tersebut sudah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa.²⁰

Media komik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam pendidikan apabila media komik dirancang

¹⁹ Adek Saputri,dkk, Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2, (Riau: Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian, 2016), h. 5.

²⁰ Suparmi Bengkalis, “*Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah*”, (Pekan baru : Journal of Natural Science and Integration, Vol. 1, No. 1, April 2018), Hal. 62-68.

sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, misalnya pada pembelajaran IPS. Media komik pada pembelajaran IPS merupakan alat bantu yang berupa cerita dengan menggunakan rangkaian gambar tidak bergerak serta divisualisasikan dalam kotak-kotak serta balon-balon percakapan yang memuat simbol-simbol tertentu untuk menyampaikan pesan yang berisi permasalahan dalam IPS. Penyajian pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam bentuk komik, dapat membantu siswa melancarkan membaca, serta dapat mengurangi rasa bosan siswa terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).²¹

3. Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu

Ilmu yang disajikan dalam pendidikan IPS ialah ilmu-ilmu sosial dengan ilmu pendidikan untuk tujuan pendidikan. Ilmu yang dikembangkan dalam konsep dasar IPS merupakan hasil dari seleksi, adaptasi dan modifikasi dari hubungan antar disiplin ilmu pendidikan dan ilmu sosial, tujuan pendidikan dan pengembangan serta masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakat pun akan menjadi pertimbangan bahan pendidikan IPS. Ilmu-ilmu sosial yang mencakup IPS adalah konsep dasar sejarah, konsep dasar geografi, konsep dasar ekonomi, konsep dasar sosiologi, konsep dasar antropologi,

²¹ Erlanda Nathasia Subroto, Abd. Qohar, Dwiyana, “Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika”, Jurnal Pendidikan, Vol. 5, No. 2, Bulan Februari, Tahun 2020, Hal 135—141.

konsep dasar politik dan pemerintahan dan konsep dasar psikologi sosial.²²

Dari konsep dasar IPS ini peneliti mengambil materi IPS kelas IV tentang Pahlawanku, ada beberapa tokoh dalam Pahlawanku yaitu :

1. Raden Ajeng Kartini atau biasa dikenal R.A Kartini beliau adalah putri bupati Jepara. Lahir pada 21 April 1879. Kartini sangat tersiksa pada tradisi untuk memingit ketika hendak menikah. Namun, beliau menemukan semangat dengan cara rajin membaca buku dan berkorespondensi melalui surat dengan banyak orang.
2. Dewi Sartika lahir di Bandung, pada 4 Desember 1884. Dewi Sartika mendirikan sekolah Istri (sekolah perempuan). Dewi Sartika sangat berjasa dalam memajukan pendidikan perempuan Indonesia.
3. Ki Hajar Dewantara lahir di Pakualaman pada 2 Mei 1889. Beliau merupakan tokoh pendiri sekolah Perguruan Taman Siswa yang kemudian berkembang sangat pesat. Atas jasanya dalam Pendidikan Nasional.
4. Ir Soekarno lahir di Surabaya tanggal 6 Juni 1901. Beliau mendirikan Partai Nasional Indonesia (PNI). PNI berjuang untuk mencapai Indonesia merdeka. Karena kritikan-nya

²² Eliana Yunitha Seran, Mardawani, "*Konsep Dasar IPS*", (Yogyakarta: penerbit Deepublish, Juli 2021) hlm, 24.

yang tajam terhadap pemerintah Belanda, ia ditangkap dan dipenjarakan di Bandung.²³

Jadi disini Ir Soekarno sebelum diasingkan ke Bengkulu, beliau pernah diasingkan di Kota Bandung, Kota Ende(NTT). Setelah itu baru Ir. Soekarno di asingkan oleh penjajahan Belanda di kota Bengkulu pada tahun 1938-1942, Februari 1938, Bung Karno dan keluarga tiba di Bengkulu dan, menempati rumah pedagang cina yang di sewa belanda, Lion Bwe Seng. Udara dan tanah Bengkulu lebih baik mengembalikan kesehatan dan semangat perjuangan Bung Karno.

Pada awal nya soekarno merasa terasingkan karna jauh dari teman-teman seperjuangan di tanah jawa, Awal kedatangan Bung Karno ke Bengkulu tidak disukai warga setempat. mereka curiga Bung Karno akan membuat Pembaharuan yang tidak diinginkan. namun tak sedikit yang bisa menerima perubahan yang ditawarkan bahkan menganggap bung karno sebagai tempat bertanya

berbagai masalah. Dari urusan agama, rumah tangga, politik hingga urusan mencarikan jodoh bagi anak gadis setempat. Tidak tanggung-tanggung ada 300an anak gadis yang minta dicarikan jodoh!. Nah dari sini rasa

²³ Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, *Tema 5: Pahlawanku, Subtema 2: Pahlawanku Kebanggaanku, Pembelajaran 5.* Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

terasingkan soekarno sedikit teratasi dengan hadirnya teman berdiskusi. Bung karno mengundang siapa saja untuk berdialog, bercakap-cakap atau berdiskusi tentang banyak hal. Pelan tapi pasti warga dan tokoh setempat menerima kehadiran bung karno, bahkan mereka senang ketika bung karno mengajar islam.

Banyaknya warga yang mendatangi rumah Bung Karno membuat Belanda gerah dan mengirim intel untuk mengawasi tamu. mereka kok khawatir Bung Karno akan menularkan semangat perjuangan dan perlawanan. akibatnya warga tidak berani datang kecuali tokoh-tokoh setempat, sahabat dan teman seperjuangan, serta LCM jaquet, pegawai Hindia Belanda yang mengurus tunjangan Bung Karno, yang lama lama kagum pada Bung Karno yang ramah dan bersahabat.

Bung Karno juga peduli pada emansipasi perempuan dan pemuda, bung karno menjadi menjadi seorang guru agama dibengkulu tetapi juga bekerja di perusahaan meubel milik Oey Tjeng

Hiem/ Abdul Karim, aktif menulis di majalah, terlibat sebagai pengurus organisasi Islam Muhammadiyah, menganjurkan perempuan terlibat dan belajar banyak hal termasuk politik, Serta mengajak para pemuda berolahraga dan kesenian. Bung Karno juga melakukan berbagai Modernisasi, antara lain membuka Tabir pemisah laki laki dan perempuan di masjid dan

mushala, mewajibkan para toko membawa istri dalam pertemuan di rumahnya.

Bung Karno juga membangun masjid yang kita kenal dengan namanya masjid Jamik, Bung Karno mengundang warga berdiskusi tentang kebangsaan dan kemerdekaan. Bung Karno juga banyak berdiskusi dan berteman baik dengan pimpinan Muhammad dia cabang Bengkulu dan tokoh agama lain serta tokoh-tokoh setempat. Bung Karno merangkul kaum muda, Bung Karno mengambil alih klub musik Monthe Carlo yang dikembangkan menjadi sandiwara musik (tonil), sebagai medium penyebarluasan gagasan perjuangannya. Bung Karno juga mendirikan klub olahraga Monthe Carlo untuk cabang badminton dan sepak bola. Bung Karno kembali ke Jakarta tahun 1942 dan memulai persiapan kemerdekaan Indonesia.²⁴

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu, bahwa bahan atau materi IPS diambil dari Ilmu-ilmu Sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. Berikut ini dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaianya.

a. Materi IPS

²⁴ Catatan Sejarah Peninggalan Rumah Bung Karno, Pada tanggal 26 Januari 2022, pukul 13:14

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan social-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan. Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- a. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- c. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- d. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- e. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain menjadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya. Pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicocokkan dan dicobakan sekaligus diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari di masyarakat.

B. Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain yaitu :

1. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Novita Alfiyani (2015). peneliti ini telah membuat sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD” dimana tujuan penelitian yang dilakukan oleh novita alfiyani adalah untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran yang berbentuk komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sub pokok bahasan detik detik proklamasi kemerdekaan republik Indonesia pada siswa kelas V SD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah desain media pembelajaran komik pengasingan Ir Soekarno di Bengkulu.
2. Kemudian penelitian yang telah dilakukan oleh Puji Suciarti (2021). Peneliti ini telah membuat sebuah media e-komik di mana judul dan penelitian nya adalah “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis E-Komik pada Mata Pelajaran IPA

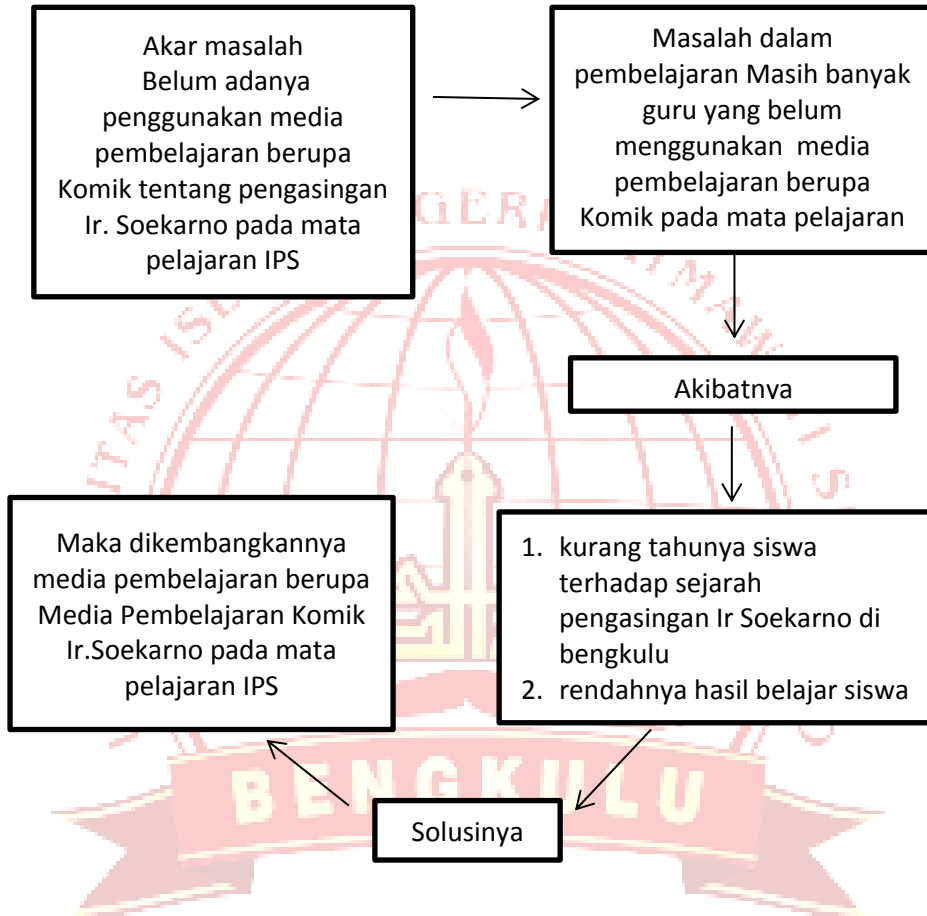
materi Ekosistem di MTSN 1 kota Bengkulu” didapat lah hasil analisis data yang diperoleh dari hasil validasi, praktisi lapangan dan hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa e-komik Ilmu Pengetahuan Alam ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi ekosistem. perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan teliti adalah media pembelajaran yang berbentuk komik dan berbeda mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir Selama ini proses pembelajaran masih konvensional yang bersifat monoton yang hanya menggunakan metode ceramah semangot dan hasil belajar siswa tergolong rendah. Oleh karena itu siswa menimbulkan kecenderungan mengalami kebosanan dan rasa jenuh. Hal ini menyebabkan kurangnya alat bantu atau media dalam kegiatan belajar mengajar secara maksimal. Oleh karena itu peneliti mencoba merancang media pembelajaran yang berupa komik.

Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media komik. Media komik juga dapat dengan mudah menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media komik dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk dengan mudah berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih berkualitas

Berdasarkan dengan tahapan diatas maka dapat disimpulkan sebuah kerangka berfikir sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan peneliti adalah menggunakan penelitian dan pengembangan atau yang disebut istilah *Research and Development* (R&D). Bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁵ Dalam hal ini Untuk dapat menghasilkan produk tertentu penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu.

Untuk menghasilkan produk komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian yang merupakan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) dengan jenis 4-D oleh Tiagarajan et al (1974). Yang terdiri dari

²⁵ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2018), h.407.

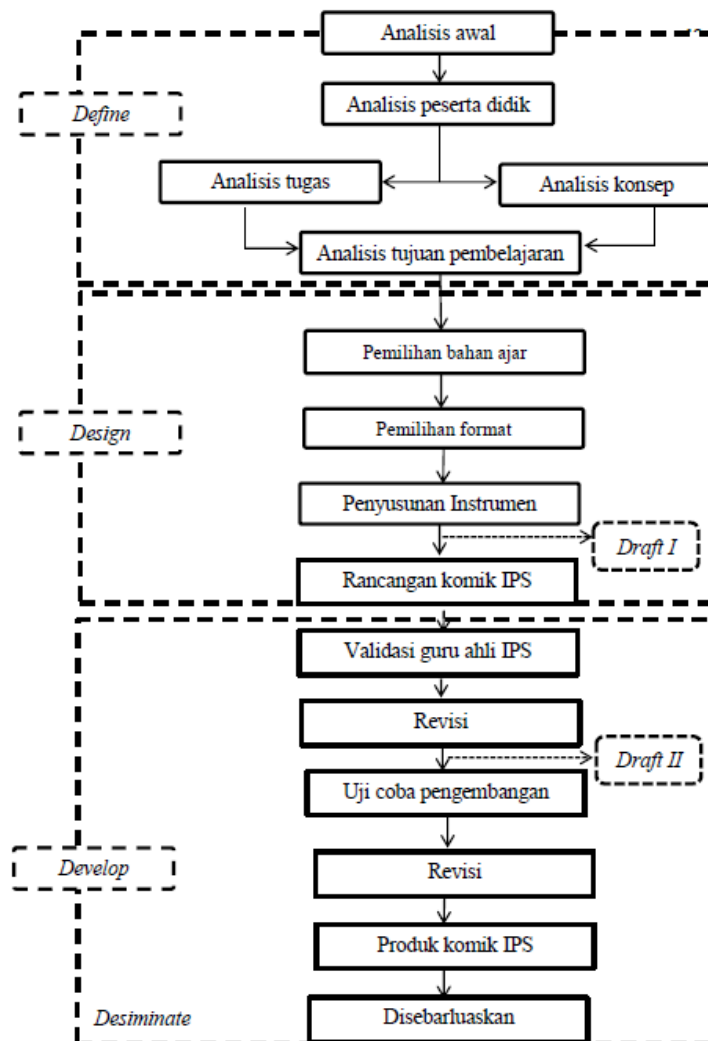
empat model tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*diseminate*).²⁶

B. Prosedur Pengembangan

1. Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan merupakan kegiatan *research and information collecting*. Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (Four D Models). Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*) yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

²⁶ Sugiyono, Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D (Bandung :Alfabeta, 2008), h.207-298



Bagan 3.1 “langkah-langkah penelitian dan pengembangan komik” pembelajaran IPS”²⁷

²⁷Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. “*Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*”. Minneapolis, Minnesota : Leadership Traini Institute/Special Education, University of Minnesota. 1974

1. Pendefinisian (*define*)

Pada tahap pendefinisian digunakan agar dapat menentukan dan mendefinisikan suatu kebutuhan-kebutuhan yang didalamnya mengandung proses belajar serta dapat mengumpulkan berbagai jenis informasi yang memiliki kaitan dengan produk yang kemudian akan dikembangkan. pada tahap ini telah dibagi menjadi beberapa langkah, antara lain yaitu :

1) Analisis Awal (*front end analysis*)

Tahap analisis awal dapat dilakukan untuk mengetahui sebuah permasalahan dasar dalam suatu pengembangan media pembelajaran komik. Dalam tahap ini telah dimunculkan sebuah fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga dapat sedikit memudahkan untuk dapat menentukan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran komik yang sesuai untuk dapat dikembangkan.

2) Analisis Peserta Didik (*learner analysis*)

Tahap analisis peserta didik sangatlah penting untuk dapat dilakukan pada tahap perencanaan awal. Tahap analisis peserta didik dapat dilakukan dengan cara mengamati salah satu karakteristik dari peserta didik. Kemudian analisis ini dapat dilakukan dengan cara mempertimbangkan kemampuan, ciri, dan pengalaman dari peserta didik, baik dalam segi kelompok maupun individual.

Kemampuan dalam akademik, usia, dan motivasi terhadap pelajaran merupakan bagian dari karakteristik peserta didik.

3) Analisis tugas (*task analysis*)

Tahap analisis tugas bertujuan agar dapat mengidentifikasi beberapa tugas-tugas utama yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Pada tahap analisis tugas ini terdiri dari analisis terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan melalui komik pembelajaran IPS.²⁸

4) Analisis Konsep (*concept analysis*)

Tahap analisis konsep bertujuan untuk dapat menentukan isi materi dalam modul yang akan dikembangkan. Pada tahap analisis konsep dibuat dalam peta konsep yang nantinya pembelajaran tersebut yang akan digunakan sebagai sarana untuk tercapainya kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan kemudian menyusun secara sistematis pada bagian-bagian utama modul.

5) Analisis Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Tahap analisis tujuan pembelajaran dapat dilakukan untuk menentukan sebuah indikator pencapaian pembelajaran yang telah didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum.

²⁸ Suwarni, Erma.” “Pengembangan buku ajar berbasis lokal pada materi keanekaragaman hayati laba-laba kota metro sebagai sumber belajar alternatif biologi untuk siswa SMA kelas X.bioedukasi”(2015).h.10

Dengan tujuan pembelajaran tersebut peneliti dapat mengetahui atau mengkaji apa saja yang dapat ditampilkan dalam modul pembelajaran, dan pada akhirnya peneliti juga dapat menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang akan dicapai

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah didapatkannya permasalahan dari beberapa pendefinisian, maka selanjutnya akan dilakukan sebuah tahap perancangan, yang mana pada tahap perancangan ini memiliki tujuan untuk dapat merancang sebuah produk berupa modul pembelajaran IPS yang kemudian akan dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini memiliki beberapa rancangan antara lain yaitu :

1) Penyusunan Tes (*criterion test construction*)

Penyusunan pada tes instrumen ini telah berdasarkan dengantujuan pembelajaran yang akan menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik yang berupa produk, psikomotor, proses selama dan setelah pembelajaran dilakukan.

2) Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media yang kemudian akan dilakukan untuk dapat mengidentifikasi sebuah media pembelajaran yang relevan dengan salah satu karakteristik materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media tersebut kemudian akan dipilhsesuai dengan analisis peserta didik, analisis konsep, dan analisis tugas. Target penggunaan karakteristik

serta rencana penyebaran dengan menggunakan atribut yang bervariasi dari media pembelajaran yang berbeda-beda. Hal tersebut dapat berguna untuk membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

3) Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format yang telah dilakukan pada langkah awal, merupakan pemilihan format yang memiliki tujuan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam bentuk penyajian yang kemudian disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan digunakan nanti. Dalam pemilihan format pengembangan yang dimaksud yaitu dengan cara mendesain isi dalam pembelajaran, sumber belajar, pemilihan pendekatan, mengorganisasikan, merancang modul, membuat desain modul yang meliputi layout, gambar dan tulisan.

4) Desain Awal (*initial design*)

Desain awal merupakan rancangan awal dari media pembelajaran komik yang telah dibuat oleh peneliti yang kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masakan dari dosen pembimbing tersebut yang kemudian akan digunakan untuk dapat memperbaiki komik yang sebelumnya telah dilakukan produksi. Kemudian dilakukannya revisi oleh peneliti setelah mendapatkan saran perbaikan modul dari dosen pembimbing, yang nantinya

hasil dari rancangan tersebut akan dilakukan tahap validasi oleh para dosen ahli dan rancangan ini akan berupa media pembelajaran yang berupa komik

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan memiliki tujuan untuk dapat menghasilkan sebuah komik pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh para ahli dan diuji cobakan kepada peserta didik. Pada tahap ini memiliki dua langkah pengembangan antara lain yaitu :

1) Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Fungsi dari validasi ini yaitu untuk memvalidasi sebuah konten materi IPS yang didalam komik sebelumnya telah dilakukan uji coba yang kemudian mendapatkan hasil validasi yang akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal selanjutnya. Media pembelajaran komik yang telah tersusun kemudian akan dinilai oleh para guru ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, sehingga akan mendapatkan hasil apakah komik tersebut layak untuk diterapkan atau tidaknya. Dari hasil validasi yang digunakan ini kemudian dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk dapat dapat menyempurnakan komik yang sedang dikembangkan. Setelah dilakukannya validasi dan revisi kemudian dilanjutkan dengan dilakukan uji coba dengan peserta didik menggunakan uji coba lapangan terbatas.

2) Uji Coba Produk (*development testing*)

Kemudian setelah dilakukannya validasi oleh para ahli maka dilanjutkan dengan uji coba lapangan terbatas, agar dapat mengetahui terhadap hasil penerapan media pembelajaran komik pada mata pelajaran IPS yang dilakukan di dalam kelas. Hal ini meliputi, pengukuran motivasi peserta didik, dan pengukuran terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian hasil yang telah diperoleh dari tahap iniyaitu berupa komik yang telah direvisi.

4. Tahap Diseminasi (*diseminate*)

Tahap selanjutnya yaitu yaitu tahap desiminate yang dilakukan setelah uji coba terbatas dan intrumennya telah direvisi. Pada langkah ini memiliki tujuan untuk dapat menyebarluaskan media pembelajaran komik. Tahap ini hanya akan dilakukan dengan cara diseminasi terbatas saja, yaitu dengan cara menyebarluaskan kemudian mempromosikan sebuah produk akhir komik secara terbas oleh guru IPS kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu.

2. Pengembangan Prototipe

Setelah analisis kebutuhan pada guru selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyusun prosedur produk pengembangan Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai cerita sejarah di Bengkulu pada mata pelajaran IPS. Yang dibutuhkan untuk menghasilkan Komik Pengasingan Ir. Soekarno di

Bengkulu yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai cerita rakyat di Bengkulu pada mata pelajaran IPS ini dibagi menjadi lima tahapan utama yaitu 1) Menentukan kemampuan yang ingin dicapai dengan Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu 2) pengambilan cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu dengan melakukan observasi di rumah Pengasingan Ir. Soekarno yang terletak di Jl. Soekarno Hatta No.8, Anggut Atas, Kec. Gading Cempaka, Kota Bengkulu, Bengkulu 38222. 3) Penyusunan cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu secara lisan kedalam bentuk cerita. 4) menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan komik. 5) pembuatan karakter komik Cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu.

Pelaksanaan tahap-tahap persedur pengembangan Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai cerita sejarah di Bengkulu pada mata pelajaran IPS kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) menentukan indikator kemampuan memahami gambar cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu proses penentuan indikator dari kemampuan memahami gambar cerita di kelas IV ini didasarkan pada Lampiran I Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kerangka Dasar Kurikulum

Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan pada penyesuaian kurikulum tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Indikator Memahami Gambar cerita pada siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS terdiri dari 2 indikator antara lain memahami gambar cerita (Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu) dan membuat gambar cerita (dengan tema yang sudah ditentukan).²⁹

- 2) Pengambilan cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu dilakukan pada tanggal 26 Januari 2022 dengan melakukan observasi di rumah pengasingan Ir. Soekarno yang terletak di Jl. Soekarno Hatta No.8, Angkut Atas, Kec. Gading Cempaka, Kota Bengkulu, Bengkulu 38222.
- 3) Penyusunan cerita Pengasingan Ir. Soekarno secara lisan ke bentuk cerita. Untuk penyusunan cerita Pengasingan Ir. Soekarno secara lisan ke dalam bentuk cerita, penyusunan cerita menggunakan Aplikasi Microsoft Office Word 2010.
- 4) Menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan komik. Dalam pembuatan komik alat yang dibutuhkan seperti kertas, pensil, Pulpen tinta hitam, sepidol hitam, penggaris dan penghapus.
- 5) Pembentukan karakter komik untuk pembuatan karakter komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu. Terdiri dari

²⁹ Lampiran I Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 *Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kerangka Dasar Kurikulum Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.*

beberapa karakter yang dibuat seperti karakter Ir. Soekarno, Fatmawati, Oei Tjeng Hien, Hassan Din, dan Husni Tamrin.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru yang mengampu mata pelajaran IPS kelas IV yang berasal dari Min 01 yang ada di Kota Bengkulu dan siswa kelas IV yang berasal dari Min 01 yang ada di Kota Bengkulu. Subjek penelitian dalam penelitian ini akan memberikan tanggapan terhadap Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu yang telah dibuat. Dalam hal ini subjek penelitian merupakan kelas IV C berjumlah responden (1 guru dan siswa) atau subjek penelitian kelompok kecil.

D. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan cara yang digunakan agar dapat mengumpulkan informasi-informasi atau fakta-fakta yang ada dilapangan. Dalam hal ini peneliti langsung terjun kelapangan untuk mendapatkan fakta dan informasi untuk digunakan sebagai sumber penelitian. Tehnik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara dan penyebaran angket. Peneliti dapat melakukan berbagai macam teknik pengumpulan data, Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik, sebagai berikut:

1. Wawancara

Penelitian menggunakan teknik wawancara agar bisa mendapatkan data awal sebelum dilakukannya penelitian lebih lanjut. Teknik wawancara yang digunakan oleh peneliti

awalnya tidak berstruktur yang artinya wawancara bebas, yang mana peneliti tidak harus menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis. Yang sering dilakukan oleh penelitian pendahuluan pada tahap awal yaitu berusaha agar bisa mendapatkan informasi awal mengenai permasalahan yang terkait dengan kegiatan belajar sehari-hari, sehingga pada permasalahan tersebut akhirnya peneliti dapat menentukan secara pasti variabel apa yang nantinya akan diteliti. Awal mula wawancara dilakukan dengan guru kelas yang mengajar IPS di MIN 01 kota Bengkulu. yang mana wawancara tersebut telah dilaksanakan atau dilakukan pada tanggal 24 Maret 2022. Kemudian peneliti memperoleh sejumlah fakta bahwa belum adanya penggunaan media pembelajaran menggunakan komik melainkan proses belajar mengajar antara siswa dan guru hanya menggunakan buku teks dan metode ceramah. Kegiatan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran peserta didik serta karakteristik dalam pembelajaran yang terjadi di kelas khususnya mata pelajaran IPS.³⁰

Selanjutnya untuk memperoleh informasi awal, peneliti melakukan wawancara dimana pedoman wawancara tidak terstruktur dan angket. Angket yang digunakan untuk memperoleh data dari dosen ahli, guru, dan siswa yang

³⁰ Arikunto suharsimi.” *“Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik”* (jakarta :rineka cipta.2014)h.27

kemudian akan diketahui seberapa layaknya modul yang sedang dikembangkan tersebut.

Responden dalam wawancara ini adalah guru IPS kelas IV Min 01 Kota Bengkulu

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Pendahuluan

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	Kurikulum yang digunakan di Sekolah
2.	Pembelajaran IPS	Penerapan Pembelajaran IPS dikelas
3.	Buku Pembelajaran	Bahan ajar utama yang digunakan sebagai pembelajaran.
		Bahan ajar pendamping yang digunakan sebagai pembelajaran.
4.	Kearifan Lokal	Penyisipan jenis kearifan lokal pada pembelajaran

Yang harus disiapkan oleh peneliti ketika akan dilakukannya teknik wawancara yaitu :

1. Lembar Validasi Media Pembelajaran Komik

Tujuan digunakannya instrumen ini adalah untuk memperoleh hal yang berkaitan dengan data penelitian dari para ahli terkait modul pembelajaran yang sedang dikembangkan. Hasil penilaian ini akan dijadikan dasar untuk memperbaiki produk sebelum diuji cobakan. Kemudian para guru ahli dan guru IPS akan mengisi lembar validasi modul yang terdiri dari penilaian kelayakan komik yang sudah tersusun menggunakan skala likert. Langkah

selanjutnya yaitu penyusunan lembar validasi yang akan dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen penilaian modul dari para ahli media, materi, dan bahasa yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Oleh Ahli Materi³¹

No.	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Pembelajaran	Kesesuaian komik dengan Kompetensi Inti	1
		Kesesuaian komik dengan Kompetensi Dasar	1
		Kesesuaian komik dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian komik dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	1
		Kesesuaian komik dengan karakteristik siswa	1
		Kemudahan penggunaan komik dalam pembelajaran	1
		Kejelasan topik pembelajaran	1
		Kemampuan media komik memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	1
2.	Materi	Kejelasan muatan materi dalam media komik	1
		Pentingnya materi	1
		Kemudahan memahami materi melalui media komik	1
		Kemudahan memahami cerita	1
		Kejelasan alur cerita	1
		Kesantunan penggunaan bahasa	1
		Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi	1

³¹ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", Jakarta: PT Raja grafindo persada (2011), Kurikulum MIN 01 Kota Bengkulu tahun 2021.

		Kemampuan media komik memotivasi siswa dalam mempelajari materi	1
Jumlah			16

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media³²

No.	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Tampilan	Desain cover komik	1
		Kejelasan ilustrasi	1
		Kemenarikan ilustrasi	1
		Keterpaduan ilustrasi	1
		Ketepatan ilustrasi dengan materi	1
		Konsistensi karakter	1
		Konsistensi background	1
		tata letak teks dan gambar	1
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1
		Kesesuaian gambar untuk kejelasan materi	1
		Kesederhanaan kalimat	1
2.	Bahan	Kenyamanan penggunaan	1
		Keamanan penggunaan	1
		Ketepatan pemilihan bahan	1
3.	Pembelajaran	Kesesuaian komik dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	1
		Kemampuan media komik memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	1
Jumlah			17

³²Nunuk suryani, Achmad setiawan, Aditin putria, dan Pipih latifah "Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya" Bandung : Remaja Rosdakarya (2018).

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketetapan tata bahasa	1
		Ketetapan ejaan	1
		Ketetapan penggunaan kaidah bahasa	1
		Bahasa yang komunikatif	1
		Bahasa yang mudah dimengerti	1
		Bahasa yang efektif dan efisien	1
		Kejelasan informasi	1
		Konsisten penggunaan simbol	1
		Konsisten penggunaan istilah	1
Media komik dapat memotivasi siswa	1		
Jumlah			10

2. Lembar Respon Guru

Instrumen yang dipakai untuk melihat kepraktisan dari modul pembelajaran yang diperluas berdasar dari respon dan tanggapan guru terhadap produk tersebut. Angket respon siswa akan disusun menjadi 5 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). “Selain itu dalam penulisan angket mengenai respon siswa ini kemudian terdiri dari beberapa pernyataan positif dan negatif Adapun kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk respon guru adalah :

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Instrumen Untuk Respon Guru³³

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah butir
1.	Kemudahan	Kemudahan dalam penggunaan modul	17
2.	Keterbantuan	Keterbantuan pembelajaran melalui komik pembelajaran	16
Jumlah pertanyaan			33

3. Lembar Respon Peserta Didik

Lembar respon siswa diperlukan untuk mengetahui hasil belajar menggunakan media pembelajaran IPS yang berupa modul pembelajaran. Dalam penyusunan lembar respon siswa peserta didik harus menggunakan indikator yang lebih sederhana dibandingkan dengan lembar validasi yang diberikan kepada para ahli. Hal tersebut dapat dilakukan guna menyetarakan aspek penilaian dengan pengembangan kognitif siswa.

4. Angket

Angket merupakan salah satu langkah yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada reponden yaitu siswa dan guru untuk dijawab. Angket tersebut akan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari sebuah modul pembelajaran. Kemudian beberapa responden

³³ Istiyono, Edi, Djemari Mardapi, and Suparno Suparno. "Pengembangan tes kemampuan berpikir tingkat tinggi fisika (pysthots) peserta didik SMA." "Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan" 18.1 (2014): 1-12.

yang terlibat dalam pengisian angket adalah ahli media, materi, bahasa, guru, dan siswa Kisi-kisi angket kemudian difungsikan oleh peneliti untuk mengadopsi peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintahan nomor 19 tahun 2005 yaitu berupa penyajian, kelayakan isi, kebahasaan dan kegrafikan yang telah dimodifikasi oleh peneli modul sebelumnya.

Kisi-kisi yang selesai dibuat akan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing, yang kemudian kisi-kisi tersebut akan diperluas menjadi instrument, selanjutnya validasi yang sebelumnya digunakan untuk validasi modul pembelajaran. Instrumen yang sudah lolos uji kemudian akan digunakan sebagai teknik pengumpulan data perihal modul pembelajaran oleh ahli materi, media, bahasa, guru dan siswa.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumentasi-dokumentasi, baik dokumentasi tertulis, gambar ataupun elektronik. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk melengkapi data yang telah diperoleh dan dapat dipertanggung jawabkan.

E. Teknik Analisis Data

Untuk dapat menganalisis data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian yang memiliki sifat kuantitatif, maka peneliti menggunakan sebuah analisis statistik dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a) Uji Validasi

Uji validasi yang dilakukan berhubungan dengan suatu konsep dan indikator yang akan digunakan untuk mengukurnya yang merupakan salah satu ideal yang artinya kita tidak akan dapat mencapai validasi yang absolut karena adanya kesenjangan antara konsep yang memiliki sifat abstrak dengan indikator yang merupakan sebuah pengamatan yang konkret. Bisa dikatakan instrumen yang bersifat valid apabila alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid juga bisa dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa saja yang seharusnya dapat diukur.

Peneliti telah membuat lembar validasi yang telah berikan tentang sebuah pernyataan yang kemudian akan diisi oleh validator dengan memberi tanda (√) pada kategori yang telah disediakan oleh peneliti berdasarkan dengan skala likert yang terdiri dari 4 skor penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.6
Skor Penilaian Validasi Ahli Media

Keterangan	SKOR
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi yang sudah tertera dalam lembar validasi komik akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:³⁴

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase pada data angket

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum dilanjutkan dengan persentase yang didapatkan kemudian akan diinterpretasikan kedalam kategori yang telah berdasarkan dengan tabel berikut ini.

Tabel 3.7

Kriteria Kelayakan Dari Ahli Media

Penilaian	Kriteria interpretasi
81<P<100%	Sangat baik
61<P<81%	Baik
41<P<61%	Kurang
21<P<41%	Sangat kurang

Media pembelajaran komik mata pelajaran IPS berbasis kearifan lokal dapat dikatakan baik secara teoritis apabila presentase media tersebut mencapai >51%.

b) Uji Penilaian Guru dan Peserta Didik

Dari awal dilakukannya penelitian ini, peneliti berencana membuat angket berisikan respon guru dan siswa lalu sebagian lainnya berisi tentang pertanyaan untuk diisi guru dan peserta didik. Dalam pengisian angket yang telah

³⁴ M.B.A. "Riduan dasar- dasar stastitika, (bandung : alfabeta.2013)."h.28

tercantum, kemudian guru dan peserta didik harus dapat memberikan tanda (√) sebagai kategori yang diberikan oleh peneliti berdasarkan dengan skala likert yang terdiri dari 4 penilain antara lain yaitu :

Tabel 3.8

Pensekoran Angket

Pilihan jawaban	Angka jawaban skor
Sangat setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

Kemudian hasil angket dari respon guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus dibawah ini:

Skor ideal : ST x JP x JR

Keterangan ST = skor tertinggi (ST)

JP = jumlah pertanyaan (JPP)

JR = jumlah responden (JR)

Selanjutnya akan menggunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Presentase angket} = \frac{x}{A} \times 100\%$$

Keterangan :

X =jumlah skor

A = skore idel.³⁵

³⁵ Sianturi, Aprilita, Tetty Natalia Sipayung, and Frida Marta Argareta Simorangkir." "Pengaruh model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMPN 5 Sumbul." UNION: "Jurnal Pendidikan Matematika" 6.1 (2018): 29-42.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Prototipe Produk

1. Deskripsi Prototipe Produk

Pengembangan media pembelajaran komik dikembangkan melalui beberapa langkah yaitu yang pertama pengumpulan data, yang mana pengumpulan data ini dilakukan dengan melakukan observasi mendatangi rumah peninggalan Ir. Soekarno selama diasingkan di Bengkulu pada tanggal 26 Januari 2022 lalu kemudian peneliti melakukan wawancara penelitian di MIN 01 Kota Bengkulu pada beberapa siswa kelas IV pada tanggal 24 Maret 2022 di ruangan kelas IVC MIN 01 Kota Bengkulu yang sedang belajar mata pelajaran IPS materi Pahlawanku dengan hasil bahwa terdapat identifikasi masalah yang ditemukan yaitu, kurangnya pengetahuan siswa tentang cerita Pengasingan Ir. Soekarno selama di Bengkulu, serta tidak adanya bahan ajar dalam bentuk komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu yang tersedia di sekolah.

Hal ini dikarenakan maazeri yang disuguhkan dengan keterbatasan media yang seadanya tentang sejarah Ir. Soekarno tepatnya di Bengkulu dan juga penyampaian yang kurang dikemas dengan baik sehingga rendahnya antusiasme dalam belajar. Proses pembelajaran berlangsung secara terbuka sehingga memang di perlukan media pembelajaran tambahan

untuk mempermudah dalam belajar dan meningkatkan minat belajar.

B. Hasil Uji Lapangan

1. Hasil Uji Lapangan Terbatas

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian analisis kebutuhan dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada dari hasil penelitian ditemukan beberapa permasalahan yang ada di MIN 01 Kota Bengkulu. Dalam masalah ini peneliti merancang komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Tahap Pertama (Pengumpulan Bahan)

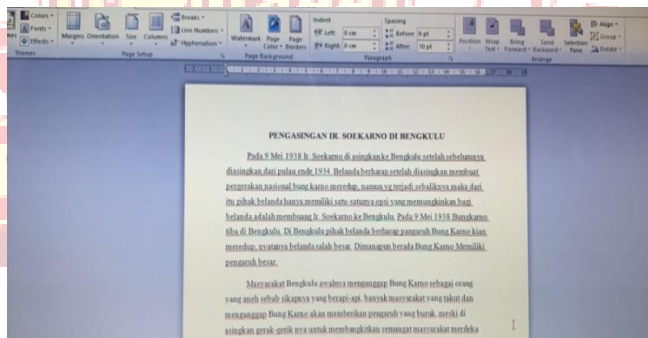
Pengumpulan bahan-bahan yang digunakan dalam komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu dikumpulkan melalui pengambilan cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu dengan mendatangi langsung rumah sewaktu Ir. Soekarno diasingkan di Bengkulu yang biasa disebut rumah Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu yang terletak di Jl. Soekarno Hatta No.8, Anggut Atas.



**Gambar 4.1 Gambar observasi
dirumah Pengasingan Ir. Soekarno**

2) Tahap Kedua (*Design*)

Design pertama yang dilakukan yaitu menyusun cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu secara lisan kedalam bentuk Cerita, penyusunan cerita menggunakan aplikasi *microsoft office word 2010*.



**Gambar 4.2 Gambar penyusunan cerita
menggunakan Aplikasi *microsoft office word 2010*.**

3) Tahap Ketiga

Proses penggabungan tiap komponen adalah proses penyusunan tiap-tiap komponen berupa penggabungan

karakter Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu, karangan cerita sesuai dengan jumlah panel (kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang membentuk alur sebuah cerita) dengan pensil, katakter yang harus disesuaikan pada perilaku dan jalan ceritanya dengan menggunakan pensil, Melengkapi setiap adegan gambar komik dengan balon kata.



Gambar 4.3 Gambar Karakter Komik

4) Tahap Keempat (Finishing)

Tahap finishing yaitu tahap akhir dalam pembuatan komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu yaitu mengkoreksi kembali gambar komik, apakah telah sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat sebelumnya, tebalkan kotak panel dan gambar yang telah dikoreksi dengan Spidol, selanjutnya scan gambar menggunakan aplikasi *CamScanner*, supaya mendapatkan hasil gambar yang bagus dan buatlah tulisan pada balon kata yang sesuai dengan isi cerita menggunakan aplikasi.



Gambar 4.4 Gambar komik yang telah di beri teks percakapan

Dari hasil tahap perencanaan uji lapangan terbatas peneliti memperoleh hasil rancangan awal komik antara lain.

1) Komik Pengasingan Ir. Soekarno

Mendesain komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu menggunakan cara manual dengan menggambar karakter komik terlebih dahulu, Pembuatan karangan cerita harus sesuai jumlah panel dengan menggunakan pensil. Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu dibuat dengan menambahkan balon kata. Lalu gambar diScan menggunakan aplikasi CamScanner, pada balon kata dibuat tulisan yang sama dengan alur cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu, lalu komik disusun

menggunakan aplikasi microsoft office word 2010 dan dicetak menggunakan kertas B5. Didalam komik Cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu terdapat gambar yang mengandung unsur sesuai dengan cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu.

2) Cover Komik

Desain cover komik dengan ukuran B5 dengan Lebar 18,4 cm dan Panjang 25,7 cm jenis dengan bantuan aplikasi *microsoft office word 2010*. Untuk bagian depan Cover Komik terdapat judul yang bertuliskan “Sebagai bahan ajar IPS”, dan gambar Karakter tokoh karakter Ir. Soekarno dan rumah pengasingan.

2. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

a. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan menilai apakah rancangan produk yaitu desain yang telah dibuat apakah telah sesuai menurut para ahli. Apabila menurut para ahli media dan ahli materi belum layak perlu diadakannya perbaikan yang dilakukan peneliti.

- 1) Validasi untuk Materi 1 oleh Een Syahputra, M.Pd
Alasan peneliti memilih beliau sebagai validator materi komik, dikarenakan beliau merupakan dosen bidang sejarah dalam Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial. Serta beliau juga merupakan dosen yang mengerti dan

paham tentang sejarah Pengasing Ir. Soekarno selama di Bengkulu dan juga dosen yang membuat karya berupa buku yang berjudul “Sejarah Pendidikan Islam di Bengkulu”.

- 2) Validasi untuk Materi 2 oleh Drs. Agus Setiyanto, M.Hum Alasan peneliti memilih beliau sebagai validator materi komik, dikarenakan saran dari bapak ean yang dimana beliau juga seorang dosen di Universitas Bengkulu (UNIB), Fisifol Bengkulu. Serta beliau juga merupakan dosen bidang keahlian dalam Ilmu Sejarah dan budaya Bengkulu.
- 3) Validasi Untuk aspek Bahasa oleh Meddyan Heriadi, M.Pd. Alasan peneliti memilih beliau sebagai validator bahasa komik, dikarenakan beliau merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Serta beliau juga merupakan dosen yang kreatif, inovatif dalam membuat karya sastra, berupa, novel, Cerpen, puisi, dan banyak juga karya beliau yang sudah diterbitkan dalam bentuk buku yang sangat menarik untuk dibaca dan dipelajari.
- 4) Validasi untuk aspek media I oleh Dr. Suhirman, M.Pd. Alasan peneliti memilih beliau sebagai validator Media I, dikarenakan beliau merupakan Ahli dalam media, serta merupakan dosen yang sangat bijaksana, karena

memperhatikan dan memberikan arahan dalam proses validasi komik.

- 5) Validasi untuk aspek media II Azwar Rahmat M.TP.d M.Pd. Alasan peneliti memilih beliau sebagai validator Media II, dikarenakan beliau merupakan Ahli dalam Media serta sangat memperhatikan apa-apa saja yang perlu diperhatikan dalam pengembangan suatu media komik, dalam ruang lingkup MI/SD.

3. Hasil Uji Lapangan Oprasional

Hasil uji lapangan dari media komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV di Min 01 kota Bengkulu diukur melalui hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Media yang dikembangkan apabila telah dinilai oleh validator dan setelah diadakannya revisi desain kemudian di uji coba ke responden sebagai subjek untuk mengetahui minat dan respon responden sebagai subjek untuk mengetahui minat dan respon terhadap media komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV sekaligus menilai kepraktisan media komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan dan kepraktisan untuk dijadikan bahan Ajar IPS.

a. Uji kelayakan Komik

Saran yang terdapat pada instrumen kelayakan Komik yang dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan, diantaranya:

1) Ahli Bahasa

Ahli bahasa yaitu Bapak Meddyan Heriadi, M.Pd. memberikan saran pada Komik Cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV Bengkulu yang telah melihat desain produk dan dilakukannya penilaian terhadap media tersebut. Hasil revisi dari ahli Bahasa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1
Revisi Ahli Bahasa

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Perbaiki ejaan kata	Sudah diperbaiki sesuai saran

Kelayakan bahasa ditinjau dari ahli bahasa diukur menggunakan angket yang terdiri dari sembilan butir pertanyaan penilaian terhadap media tersebut. Hasil validasi bahasa yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.2
Validasi Ahli Bahasa

NO.	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Pembelajaran	1. Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa		√		
		2. Bahasa sesuai dengan tata bahasa		√		
		3. Bahasa sesuai dengan ketetapan ejaan		√		
		4. Menggunakan bahasa yang komunikatif			√	
		5. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti			√	
		6. Menggunakan bahasa yang efektif dan efisien			√	
		7. Kejelasan informasi			√	
		8. Konsisten penggunaan simbol atau ikon		√		
		9. Konsisten penggunaan istilah			√	
		10. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin di sampaikan			√	
Jumlah				8	18	
Jumlah Skor			26			

Berdasarkan hasil tabel Hasil Validasi ahli Bahasa dapat diketahui bahwa rata-rata skor adalah 65% yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Baik”.

2) Ahli Media I

Ahli Media I yaitu Bapak Dr. Suhirman, M.Pd memberikan saran pada Komik Cerita Pengasingan Ir.

Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV Bengkulu yang telah melihat desain produk dan dilakukannya penilaian terhadap media tersebut. Hasil revisi dari ahli Media I dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.3
Revisi Ahli Media I

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Cover di sesuaikan dengan tema	Sudah diperbaiki sesuai saran

Kelayakan pada media pembelajaran ditinjau dari ahli media diukur menggunakan angket yang terdiri dari tujuh belas butir pertanyaan penilaian terhadap media tersebut. Hasil Validasi dari ahli media I dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Media I

NO.	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	1. Desain cover komik menarik			√	
		2. Ilustrasi disajikan secara jelas				√
		3. Ilustrasi menarik				√
		4. Ilustrasi disajikan secara terpadu				√
		5. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				√

		6. Karakter konsisten				√
		7. Background konsisten			√	
		8. Tata letak teks dan gambar seimbang				√
		9. Pemilihan jenis huruf sesuai				√
		10. Pemilihan ukuran huruf sesuai				√
		11. Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai				√
		12. Kalimat yang digunakan sederhana				√
2.	Bahan	13. Media komik nyaman digunakan				√
		14. Media komik aman digunakan				√
		15. Pemilihan bahan tepat				√
3.	Keterampilan	16. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				√
		17. Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran				√
Jumlah					6	60
Jumlah Skor						66

Berdasarkan table hasil validasi ahli media I dapat diketahui bahwa rata-rata Skor adalah 97% yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Sangat Baik”.

3) Ahli Media II

Ahli media II yaitu Bapak Azwar Rahmat, M.TP.d memberikan saran pada komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV yang telah melihat desain Produk yang

dilakukan penilaian terhadap media tersebut. Hasil revisi dari ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5

Revisi Ahli Media II

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Gambar disesuaikan dengan kondisi siswa	Sudah diperbaiki sesuai saran
2.	Tampilkan pesan atau moral yang disampaikan	Sudah diperbaiki sesuai saran

Kelayakan pada media pembelajaran ditinjau dari ahli media diukur menggunakan angket yang terdiri dari tujuh belas butir pertanyaan penilaian terhadap media tersebut. Hasil Validasi dari ahli media II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6

Hasil Validasi Ahli Media II

NO.	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	1. Desain cover komik menarik				√
		2. Ilustrasi disajikan secara jelas			√	
		3. Ilustrasi menarik				√
		4. Ilustrasi disajikan secara terpadu			√	
		5. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				√
		6. Karakter konsisten				√

		7. Background konsisten			√
		8. Tata letak teks dan gambar seimbang		√	
		9. Pemilihan jenis huruf sesuai		√	
		10. Pemilihan ukuran huruf sesuai			√
		11. Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai			√
		12. Kalimat yang digunakan sederhana			√
2.	Bahan	13. Media komik nyaman digunakan			√
		14. Media komik aman digunakan			√
		15. Pemilihan bahan tepat			√
3.	Keterampilan	16. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa		√	
		17. Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran			√
Jumlah				15	48
Jumlah Skor			63		

Validasi ahli media II berdasarkan table hasil validasi ahli media II dapat diketahui bahwa rata-rata Skor adalah dapat diketahui bahwa rata-rata Skor adalah 92% yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “ Sangat Baik”.

4) Ahli Materi I

Ahli media I yaitu bapak Een Syahputra, M.Pd memberikan banyak masukan dan juga revisi terhadap media cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV yang telah melihat materi produk yang dilakukan penilaian terhadap media

tersebut. Hasil revisi dari ahli materi I dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7
Revisi Ahli Materi I

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Alur cerita dibuat sesuai mulai dari Ir. Soekarno sampai di Bengkulu, aktivitas di Bengkulu hingga Ir. Soekarno meninggalkan kota Bengkulu	Sudah diperbaiki sesuai saran
2.	Informasi didalam setiap gambar diperbanyak	Sudah diperbaiki sesuai saran

Kelayakan ahli materi I memberikan hasil validasi yang memiliki enam belas butir pertanyaan penilaian terhadap materi di dalam media tersebut. Hasil validasi ahli materi I yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Materi I

NO	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Pembelajaran	1. Materi sesuai dengan kompetensi inti				√
		2. Materi sesuai dengan kompetensi dasar				√
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
		4. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				√
		5. Komik sesuai dengan karakteristik siswa			√	
		6. Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran		√		
		7. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas		√		
		8. Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran			√	
2.	Materi	9. Muatan materi dalam media komik jelas			√	
		10. Materi penting untuk dipelajari siswa				√
		11. Media komik memudahkan siswa memahami materi		√		
		12. Cerita dalam media komik mudah dipahami		√		
		13. Alur cerita disajikan secara jelas		√		
		14. Penggunaan bahasa santun				√
		15. Penggunaan dialog/teks cerita tepat dengan materi			√	

		16. Media komik dapat memotivasi siswa				√
Jumlah			10	12	28	
Jumlah Skor		50				

Berdasarkan table hasil validasi ahli materi dapat diketahui bahwa rata-rata Skor adalah 78% yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Baik”.

5) Ahli Materi II

Ahli materi II yaitu Dosen Universitas Bengkulu (Unib) bapak Drs. Agus Setiyanto, M.Hum tidak memberikan revisi pada Materi komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV karena materi sudah dapat digunakan untuk penelitian. Ahli materi II hanya memberikan penilaian pada lembar Validasi yang memiliki enam belas butir pertanyaan penilaian terhadap materi di dalam media tersebut. Hasil validasi ahli materi II yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9

Hasil Validasi Ahli Materi I

NO	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Pembelajaran	1. Materi sesuai dengan kompetensi inti				√
		2. Materi sesuai dengan kompetensi dasar				√

		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
		4. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				√
		5. Komik sesuai dengan karakteristik siswa			√	
		6. Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran			√	
		7. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas			√	
		8. Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran			√	
2.	Materi	9. Muatan materi dalam media komik jelas				√
		10. Materi penting untuk dipelajari siswa				√
		11. Media komik memudahkan siswa memahami materi			√	
		12. Cerita dalam media komik mudah dipahami				√
		13. Alur cerita disajikan secara jelas				√
		14. Penggunaan bahasa santun			√	
		15. Penggunaan dialog/teks cerita tepat dengan materi			√	
		16. Media komik dapat memotivasi siswa				√
Jumlah					21	36
Jumlah Skor						57

Berdasarkan table hasil validasi ahli materi II dapat diketahui bahwa rata-rata Skor adalah 89% yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “ Sangat Baik”.

4. Uji Kepraktisan Media

a. Pengujian kepada siswa

Siswa kelas IV C dalam tingkat kepraktisan media pembelajaran berjumlah 34 siswa menggunakan 8 angket analisis respon siswa. Berikut ini tabel hasil angket analisis siswa pengujian tingkat kepraktisan Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS pada 34 siswa:

$$X = \frac{\text{Jumlah Penilaian Seluruh Siswa}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\%$$

$$X = \frac{923}{1088} \times 100\%$$

$$X = 84\%$$

Berdasarkan penilaian siswa pada uji coba lapangan Komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu dengan menggunakan perhitungan skala guttman dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 923 dari jumlah total maksimal penilaian 1088. Jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga menjadi 84% dan dapat dikatakan komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu “memenuhi aspek Kepraktisan”.

Hasil uji coba lapangan terbatas, komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu mendapatkan respon yang positif dari 34 siswa tersebut. Mereka tertarik dan sangat antusias menggunakan Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu Pada mata pelajaran IPS. Mereka juga

ingin belajar serta memahami makna sejarah yang terdapat dari cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu menggunakan komik tersebut. Dari pengamatan yang dilakukan, para siswa antusias, aktif membaca serta memahami makna pada gambar yang ada dalam komik. Jadi dapat disimpulkan bahwa Komik Cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS mendapat respon yang baik dari siswa berdasarkan hasil uji coba lapangan.

b. Penilaian Guru Kelas

Guru kelas IV berjumlah 1 orang yakni guru kelas IVC. Penilaian pengujian tingkat kepraktisan Komik menggunakan angket yang terdiri dari 33 butir Pertanyaan. Berikut ini tabel penilaian pengujian tingkat kepraktisan komik pembelajaran pada 1 guru kelas IVC Min 01 Kota Bengkulu.

$$X = \frac{\text{Jumlah Penilaian Seluruh Siswa}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\%$$

$$X = \frac{115}{132} \times 100 \%$$

$$X = 87\%$$

Berdasarkan penilaian guru kelas pada uji coba lapangan komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu dengan menggunakan perhitungan skala guttman dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 115 dari jumlah total maksimal penilaian 132. Jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga menjadi 87% dan dapat dikatakan komik cerita

Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS “memenuhi Aspek Kepraktisan

Hasil uji coba lapangan, dikatakan komik cerita Pengasingan It. Soekano di Bengkulu pada mata pelajaran IPS mendapat respon positif dari 1 guru kelas IV Min 01 Kota Bengkulu. Komik tersebut membuat anak lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar, dapat menambah kejelasan konsep- konsep dan dapat mengkonstruksi pengetahuan tentang sejarah pada siswa. Mengenalkan sejaran yang ada di Bengkulu terutama cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu amatlah baik untuk memberikan wawasan yang lebih luas tentang sejarah apa saja yang ada di Bengkulu. Sejarah di Bengkulu juga merupakan bagian dari kearifan lokal berbentuk media yang mengemas nilai-nilai efektif.

C. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan dari ahli bahasa, media dan materi maka diputuskan memperbaiki ejaan disetiap kata pada komik, cover disesuaikan dengan tema, gambar disesuaikan dengan kondisi siswa, cantumkan pesan moral untuk siswa, perbanyak informasi didalam setiap cerita, dan alur cerita dibuat sesuai urutan dari Ir. Soekarno sampai dibengkulu

aktifitas selama di Bengkulu hingga Ir. Soekarno meninggalkan kota Bengkulu.

2. Setelah media melewati tahap revisi dan dinyatakan layak oleh dosen dan ahli sejarah Bengkulu, kemudian dilakukan uji coba produk pada kelompok terbatas di Min 01 Kota Bengkulu dengan responden 34 siswa kelas IVC dan 1 guru wali kelas IVC.
3. Hasil uji validitas kelayakan oleh ahli Bahasa, ahli media I, Media II, Ahli Materi I dan Materi II diperoleh data yang menunjukkan bahwa komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV Min 01 Kota Bengkulu adalah sangat layak.
4. Hasil uji coba kepraktisan produk pada kelompok terbatas diperoleh data yang menunjukkan bahwa komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu untuk siswa kelas IV Min 01 Kota Bengkulu adalah memenuhi aspek kepraktisan

D. Prototipe Hasil Pengembangan Akhir

Penelitian pengembangan ini menghasilkan 1 paket produk bahan ajar (media pembelajaran) berupa komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu. Penelitian ini mengacu pada empat tahapan penelitian pengembangan yang mengacu pada empat tahapan penelitian pengembangan menurut Tiagarajan yaitu: 1) mengumpulkan informasi yang berkaitan

selama Ir. Soekarno diasingkan di Bengkulu, 2) desain produk, 3) validasi dan revisi desain, dan 4) uji coba produk.

Hasil pengembangan komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV MIN 01 Kota Bengkulu dapat dilihat pada gambar



Gambar 4.5 Gambar Cover depan Komik

Pada gambar diatas merupakan cover komik, untuk dibagian depan cover terdapat judul, gambar karakter Ir. Soekarno, rumah pengasingan selama Ir. Soekarno di Bengkulu dan Nama Pembuat. Cover komik tersebut dicetak dengan menggunakan kertas photo silky.

Adapun beberapa tema yang terdapat di cerita komik diantaranya yaitu :

1. Bung Karno datang di Bengkulu.
2. Bung Karno Merenovasi Masjid.
3. Bung Karno dan Organisasi Muhammadiyah.

4. Bung Karno dan Seni.
5. Bung Karno bertemu Fatmawati.
6. Bung Karno Meninggalkan Bengkulu.

Alur kisah selama Ir. Soekarno berada di Kota Bumi Rafflesia :

PENGASINGAN IR. SOEKARNO DI BENGKULU

Pada 9 Mei 1938 Ir. Soekarno di asingkan ke Bengkulu setelah sebelumnya diasingkan dari pulau ende 1934. Belanda berharap setelah diasingkan membuat pergerakan nasional bung karno meredup, namun yg terjadi sebaliknya maka dari itu pihak belanda hanya memiliki satu-satunya opsi yang memungkinkan bagi belanda adalah membuang Ir. Soekarno ke Bengkulu. Pada 9 Mei 1938 Bungarno tiba di Bengkulu. Di Bengkulu pihak belanda berharap pangaruh Bung Karno kian meredup, nyatanya belanda salah besar. Dimanapun berada Bung Karno Memiliki pengaruh besar.

Masyarakat Bengkulu awalnya menganggap Bung Karno sebagai orang yang aneh sebab sikapnya yang berapi-api, banyak masyarakat yang takut dan menganggap Bung Karno akan memberikan pengaruh yang buruk, meski di asingkan gerak-gerik nya untuk membangkitkan semangat masyarakat merdeka dari penjajahan bangsa asing terus dilakukan, bung Karno terus mencari celah untuk memotivasi rakyat Bengkulu untuk merdeka untuk mengatasi hal tersebut Bung Karno merenovasi ulang masjid yang terletak di Kelurahan bajak. tindakan beliau tersebut menarik banyak perhatian masyarakat

untuk bercakap cakap dengannya. Untuk menarik pemuda Bengkulu bung Karno membuat sebuah grup bernama Monthe Carlo game di pertunjukan musik dan drama ini Bung Karno menulis sendiri naskahnya ia menanamkan nilai-nilai sosial dan nasionalisme dengan cara yang Indah.

Bung Karno bersama nyonya Inggit Ganarsih tinggal di sebuah rumah yang terletak di angkut atas sedikit di pinggir kota waktu itu rumah itu terasingkan dari rumah-rumah tetangga lainnya. Agar pihak Belanda lebih mudah melakukan pengawasan Bung Karno sering dengan gembira menyanyikan lagu Studenten(mahasiswa).

Ketika pergerakan nasional memasuki Bengkulu dari Palembang partai serikat Islam (PSI) dan partai nasional Indonesia (PNI) pernah berkembang di Bengkulu, bung Karno di Bengkulu kemudian bergabung dengan Muhammad dia Bung Karno ikut mengajar di sekolah Muhammad dia Bung Karno juga giat dalam Tabut, di Bengkulu Bung Karno mulai mengenal ibu proklamator kita yang menjahit Sangsaka merah putih untuk pertama kalinya sebagai bendera negara kita saat ini menikah dan diboyong ke Jakarta Fatmawati tinggal bersama Sang Proklamator yang saat itu tengah disibukkan dengan persiapan kemerdekaan Indonesia bersama Insinyur Sukarno Fatmawati memiliki lima orang anak.



Gambar 4.6 Gambar Komik

Pada gambar di atas merupakan gambar yang dibuat dengan menggunakan kertas B5 yang dipotong berukuran 20 cm x 14 cm yang terdiri dari 1-4 panel. Terdapat gambar karakter komik, serta gambar ilustrasi cerita komik. Gambar komik digunakan untuk mengenalkan Cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS.



Gambar 4.7 Gambar Cover Belakang Komik

Pada gambar diatas merupakan cover belakang komik, untuk dibagian belakang cover terdapat bahan ajar IPS, gambar karakter Ir. Soekarno, rumah pengasingan selama Ir. Soekarno di Bengkulu dan Nama Pembuat. Cover komik tersebut dicetak dengan menggunakan kertas photo silky.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Desain produk Pengembangan Komik Cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS di Min 01 Kota Bengkulu. Produk ini dibuat dan dikembangkan dengan Gambar yang menarik serta menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa Sekolah dasar. Didalam cerita terdapat juga cerita tentang Muhammadiyah di Bengkulu dengan demikian siswa sekolah dasar mudah memahami sejarah tentang Bengkulu yang tergambar dalam komik tersebut, yang nantinya akan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan mengenai cerita sejarah yang ada di Bengkulu khususnya cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu.
2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran berupa komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu peneliti telah melakukan validasi melalui angket validasi Bahasa dengan rata-rata skor penilaian sebesar 65% di dikategorikan baik, angket validasi materi I dengan rata-rata

skor penilaian sebesar 78% dikategorikan baik, angket validasi ahli materi II dengan rata-rata skor penilaian sebesar 89% di kategori sangat baik, angket validasi media I dengan rata-rata skor penilaian sebesar 97% dikategorikan sangat baik, angket validasi media II dengan rata-rata skor penilaian sebesar 92% dikategorikan sangat baik.

3. Hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari proses validasi, dengan responden kelompok terbatas di kelas IV Min 01 Kota Bengkulu yaitu kelas IVC berjumlah 34 orang dari 1 guru wali kelas IVC melalui angket. Angket siswa kelas IVC dengan rata-rata skor penilaian sebesar 84% dikategorikan Memenuhi Aspek Kepraktisan, angket guru kelas IVC dengan rata-rata penilaian sebesar 87% dikategorikan Memenuhi Aspek Kepraktisan.

B. Saran

Hasil media pembelajaran berupa komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu maka diajukan saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Kepada Pendidik

Agar media pembelajaran berupa komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada proses pembelajaran supaya peserta

didik lebih banyak mengetahui tentang sejarah tepatnya di Kota Bengkulu.

2. Kepada peserta didik

Media pembelajaran berupa komik cerita Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu sebagai media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Novita Dwi 2021. "Politik Pergerakan Soekarno saat Pengasingannya di Bengkulu Tahun 1938-1942", Jurnal Pendidikan Sejarah, Vol. 10, No. 02
- APA: komik. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 10 Februari 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran>
- APA: media. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 10 Februari 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran>
- Bengkalis, Suparmi 2018. "*Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah*", (Pekan baru : Journal of Natural Science and Integration, Vol. 1, No. 1)
- Boneff, Marcel, "*Komik Indonesia*", (Jakarta: Keperpustakaan Populer Gramedia)
- Catatan Sejarah Peninggalan Rumah Bung Karno, Pada tanggal 26 Januari 2022, pukul 13:14
- Falahudin, Iwan 2014. "*Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*", Jurnal Lingkar Widyaswara edisi 01 No, 04.
- Geniora 2021. "Sejarah singkat dan Isi Teks Proklamasi" <https://www.geniora.com> (diakses pada tanggal 31 Januari 2022, Pukul 10:05)
- Hamid, Mustofa Abi. 2020. *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan kita menulis)
- Hasan, Dr Muhammad, Milawati dkk 202. *Media Pembelajaran*, (Jawa tengah : PT Tata Media Group)
- Hasan, Hamid. 2009. Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar. Dalam <http://www.pembelajaran.wordpress.com> Internet diakses tanggal 31 Januari 2022, pada pukul 09:40.

- Istiyano, Edi , Djemari Mardapi, and Suparno Suparno 2014. "Pengembangan tes kemampuan berpikir tingkat tinggi fisika (pysthots) peserta didik SMA." "Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan"
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan, <https://www.kemdikbud.go.id> (diakses pada tanggal 30 Januari, pukul 01:45)
- Loys, Agnes Ationy 2016. "*Pengasingan Soekarno di Ende Flores tahun 1934-1938*", (Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta)
- M.B.A. 2013. "Riduan dasar- dasar stastitika, (bandung : alfabeta)
- Marlini, Dewi 2021. Skripsi "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan pada Materi Keanekaragaman Hayati kelas VII di MTs Al-Ikhlas Sidorejo (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu)
- Naredi, Hari, dkk 2020. "*Pengasingan Soekarno Tahun 1938-1942 Di Bengkulu*" Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah Vol. 05, No. 02,
- Nathasia, Erlanda , Abd. Qohar, Dwiwana Subroto 2020. "*Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika*", Jurnal Pendidikan, Vol. 5, No. 2.
- Nurhasanah 2019. Pendidikan IPS SD, <https://osf.io/preprints/inarxiv/qzt9v/> (diakses pada tanggal 30 Januari, pukul 02:00)
- Pakpahan, Andrew Fernando 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan :Yayasan kita)
- Patricia, Florens Debora 2022. "*Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku "Memahami Komik" Scott McCloud*", Jurnal Studi Komunikasi, Vol 02

- Rachman, FA 2015. "Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Perpaduan Gambar Dengan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gabus 4 Sragen Tahun 2013/2014" <http://eprints.ums.ac.id> (diakses pada tanggal 31 Januari, pukul 09:23)
- Rosdijati, Nani 2017. "*ESPS Ilmi Pengetahuan Sosial (IPS)*". (Jakarta: Penerbit Erlangga)
- Saputri, Adek, dkk 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2*, (Riau: Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian)
- Seran, Eliana Yunitha , Mardawani 2021. "*Konsep Dasar IPS*", (Yogyakarta: penerbit Deepublish)
- Sianturi, Aprilita, Tetty Natalia Sipayung, and Frida Marta Argareta Simorangkir 2018." "Pengaruh model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMPN 5 Sumbul." UNION: "Jurnal Pendidikan Matematika"
- Sudjana, Rivai A 2015. *Media Pengajaran*. Cetakan ke-12. (Bandung: Sinar Baru)
- Sugiyono 2008. "*Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D*" (Bandung :ALFABETA)
- Sugiyono 2017. "*Metode Penelitian & Pengembangan*" (Bandung: ALFABETA)
- Suharsimi, Arikunto 2014." "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik" (jakarta :rineka cipta)
- Suwarni, Erma 2015." "Pengembangan buku ajar berbasis lokal pada materi keanekaragaman hayati laba-laba kota metro sebagai sumber belajar alternatif biologi untuk siswa SMA kelas X.bioedukasi

L

A

M

P

I

R

A

N



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Septi Anggraini

NIM : 1811240111

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas IV di MIN 01 Kota Bengkulu

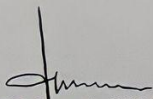
Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program www.turnitin.com dengan ID 1989115412 Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 29% dan di nyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan di lakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 06 Januari 2023

Mengetahui

Ketua TIM Verifikasi


Dr. Edi Ansyah, M.Pd
NIP. 197707011999031002

Yang Menyatakan


Putri Septi Anggraini
NIM. 1811240111

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Komik mini untuk pelajaran IPS kelas IV Min 01 Kota Bengkulu

Petunjuk :

- o Lembar validasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- o Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media
- o Penialain diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 - 1 = sangat tidak setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 3 = setuju
 - 4 = sangat setuju
- o Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1,2,3 dan 4 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan

A. Aspek Bahasa

NO.	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Pembelajaran	1. Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa		√		
		2. Bahasa sesuai dengan tata bahasa		√		
		3. Bahasa sesuai dengan ketetapan ejaan		√		
		4. Menggunakan bahasa yang komunikatif			√	
		5. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti			√	
		6. Menggunakan bahasa yang efektif dan efisien			√	
		7. Kejelasan informasi			√	
		8. Konsisten penggunaan simbol atau ikon		√		
		9. Konsisten penggunaan istilah			√	
		10. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin di sampaikan			√	

B. Saran Perbaikan

No.	Bagian yang salah	Saran perbaikan

C. Komentar / Saran Umum

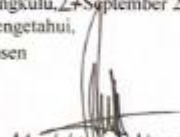
perhatikan ejaan

D. Kesimpulan

Bahan ajar ini :

- Layak untuk dicoba tanpa revisi
- Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Bengkulu, 27 September 2022
Mengetahui,
Dosen


Meddyan Harjadi, M.Pd
NIP. 19890708209031004

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Komik mini untuk pelajaran IPS kelas IV Min 01 Kota Bengkulu

Petunjuk :

- o Lembar validasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- o Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media
- o Penialain diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = sangat tidak setuju
 2 = tidak setuju
 3 = setuju
 4 = sangat setuju
- o Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1,2,3 dan 4 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan

A. Aspek Media

NO.	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	1. Desain cover komik menarik			✓	
		2. Ilustrasi disajikan secara jelas				✓
		3. Ilustrasi menarik				✓
		4. Ilustrasi disajikan secara terpadu				✓
		5. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				✓
		6. Karakter konsisten				✓
		7. Background konsisten			✓	
		8. Tata letak teks dan gambar seimbang				✓
		9. Pemilihan jenis huruf sesuai				✓
		10. Pemilihan ukuran huruf sesuai				✓
		11. Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai				✓
		12. Kalimat yang digunakan sederhana				✓
2.	Bahan	13. Media komik nyaman digunakan				✓
		14. Media komik aman digunakan				✓
		15. Pemilihan bahan tepat				✓
3.	Keterampilan	16. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Komik mini untuk pelajaran IPS kelas IV Min 01 Kota Bengkulu

Petunjuk :

- o Lembar validasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- o Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media
- o Penialain diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = sangat tidak setuju
 2 = tidak setuju
 3 = setuju
 4 = sangat setuju
- o Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1,2,3 dan 4 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan

A. Aspek Media

NO.	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	1. Desain cover komik menarik				✓
		2. Ilustrasi disajikan secara jelas			✓	
		3. Ilustrasi menarik				✓
		4. Ilustrasi disajikan secara terpadu			✓	
		5. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				✓
		6. Karakter konsisten				✓
		7. Background konsisten				✓
		8. Tata letak teks dan gambar seimbang			✓	
		9. Pemilihan jenis huruf sesuai			✓	
		10. Pemilihan ukuran huruf sesuai				✓
		11. Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai				✓
		12. Kalimat yang digunakan sederhana				✓
2.	Bahan	13. Media komik nyaman digunakan				✓
		14. Media komik aman digunakan				✓
		15. Pemilihan bahan tepat				✓
3.	Keterampilan	16. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa			✓	

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Komik mini untuk pelajaran IPS kelas IV Min 01 Kota Bengkulu

Petunjuk :

- Lembar validasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 - 1 = sangat tidak setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 3 = setuju
 - 4 = sangat setuju
- Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1,2,3 dan 4 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan

A. Aspek Materi

NO.	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Pembelajaran	1. Materi sesuai dengan kompetensi inti				✓
		2. Materi sesuai dengan kompetensi dasar				✓
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
		4. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
		5. Komik sesuai dengan karakteristik siswa			✓	
		6. Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran		✓		
		7. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas		✓		
		8. Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran			✓	
2.	Materi	9. Muatan materi dalam media komik jelas			✓	
		10. Materi penting untuk dipelajari siswa				✓

	11. Media komik memudahkan siswa memahami materi		✓	
	12. Cerita dalam media komik mudah dipahami		✓	
	13. Alur cerita disajikan secara jelas		✓	
	14. Penggunaan bahasa santun			✓
	15. Penggunaan dialog/teks cerita tepat dengan materi		✓	
	16. Media komik dapat memotivasi siswa			✓

B. Saran Perbaikan

No.	Bagian yang salah	Saran perbaikan

33. Informasi lebih detail gambar & paragraf di samping.

C. Komentar / Saran Umum

1. Alur cerita dibuat secara berurutan, mulai dari kedatangan, alih-alih & berakhir hingga kepulangan dan berangkat.

D. Kesimpulan

Bahan ajar ini:

- Layak untuk dicoba tanpa revisi
- Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

2. Isi komik dibuat rapi, seperti: Bung Karno datang ke Bengkulu, Bung Karno Meninjau Masjid, Bung Karno & Muhammadiyah dll.

Usulan Tema!

1. Bung Karno datang di Bengkulu.
2. Bung Karno Meninjau Masjid.
3. Bung Karno dan Muhammadiyah.
4. Bung Karno dan Seri.
5. Bung Karno dan Fortifikasi.
6. Bung Karno Meninjau Bengkulu.

Bengkulu, 21 September 2022
Mengetahui,
Dosen

Ern Saputra, M.Pd.
NIP.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Komik mini untuk pelajaran IPS kelas IV Min 01 Kota Bengkulu

Petunjuk :

- Lembar validasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 - 1 = sangat tidak setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 3 = setuju
 - 4 = sangat setuju
- Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1,2,3 dan 4 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan

A. Aspek Materi

NO.	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Pembelajaran	1. Materi sesuai dengan kompetensi inti				✓
		2. Materi sesuai dengan kompetensi dasar				✓
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
		4. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
		5. Komik sesuai dengan karakteristik siswa			✓	
		6. Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran			✓	
		7. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas			✓	
		8. Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran			✓	
2.	Materi	9. Muatan materi dalam media komik jelas				✓
		10. Materi penting untuk dipelajari siswa				✓

	11. Media komik memudahkan siswa memahami materi				✓
	12. Cerita dalam media komik mudah dipahami				✓
	13. Alur cerita disajikan secara jelas				✓
	14. Penggunaan bahasa santun			✓	
	15. Penggunaan dialog/teks cerita tepat dengan materi			✓	
	16. Media komik dapat memotivasi siswa				✓

B. Saran Perbaikan

No.	Bagian yang salah	Saran perbaikan

C. Komentar / Saran Umum


Bagus dan Selesai!

D. Kesimpulan

Bahan ajar ini :

- Layak untuk dicoba tanpa revisi
 Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Bengkulu, 23 Oktober 2022
Mengetahui,
Dosen


NIP. 19580421907021001

ANGKET

RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK

Nama : Ziolina Rizky F. Kelas : IV.C

No Absen :

Petunjuk :

Berilah tanda centang (v) pada kolom yang sesuai dengan apa yang kalian rasakan selama menggunakan Media Komik yang baru saja dilakukan!

No.	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
1.	Saya memahami dengan mudah materi pelajaran dalam komik.	✓			
2.	Materi yang disampaikan dalam media komik ini menarik.	✓			
3.	Materi pada komik sangat bermanfaat bagi saya.	✓			
4.	Materi yang disampaikan dalam media komik mudah dipahami.	✓			
5.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah di mengerti.		✓		
6.	Gambar yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya.	✓			
7.	Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya.		✓		
8.	Media komik menambah motivasi saya untuk belajar.		✓		

ANGKET

RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK

Nama : Zahira Raisa H. Kelas : AC

No Absen :

Petunjuk :

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan apa yang kalian rasakan selama menggunakan Media Komik yang baru saja dilakukan!

No.	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
1.	Saya memahami dengan mudah materi pelajaran dalam komik.		✓		
2.	Materi yang disampaikan dalam media komik ini menarik.		✓		
3.	Materi pada komik sangat bermanfaat bagi saya.	✓			
4.	Materi yang disampaikan dalam media komik mudah dipahami.		✓		
5.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah di mengerti.		✓		
6.	Gambar yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya.	✓			
7.	Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya.		✓		
8.	Media komik menambah motivasi saya untuk belajar.		✓		

C. Komentar / Saran Umum

.....
.....
.....
.....

Bengkulu, November 2022
Guru Kelas IV C



HERLYANTI, S.Pd
NIP. 197405211994032001

	11. Media komik memudahkan siswa memahami materi				✓
	12. Cerita dalam media komik mudah dipahami			✓	
	13. Alur cerita disajikan secara jelas				✓
	14. Penggunaan bahasa santun			✓	
	15. Penggunaan dialog/teks cerita tepat dengan materi			✓	
	16. Media komik dapat memotivasi siswa				✓

B. Aspek Media

NO.	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	1. Desain cover komik menarik				✓
		2. Ilustrasi disajikan secara jelas			✓	
		3. Ilustrasi menarik			✓	
		4. Ilustrasi disajikan secara terpadu			✓	
		5. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi			✓	
		6. Karakter konsisten				✓
		7. Background konsisten				✓
		8. Tata letak teks dan gambar seimbang			✓	
		9. Pemilihan jenis huruf sesuai				✓
		10. Pemilihan ukuran huruf sesuai				✓
		11. Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai			✓	
		12. Kalimat yang digunakan sederhana			✓	
2.	Bahan	13. Media komik nyaman digunakan				✓
		14. Media komik aman digunakan				✓
		15. Pemilihan bahan tepat			✓	
3.	Keterampilan	16. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa			✓	
		17. Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran				✓

LEMBAR VALIDASI GURU

Komik mini untuk pelajaran IPS kelas IV Min 01 Kota Bengkulu

Petunjuk :

- o Lembar validasi ini untuk diisi oleh praktisi
- o Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media
- o Penialain diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = sangat tidak setuju
 2 = tidak setuju
 3 = setuju
 4 = sangat setuju
- o Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1,2,3 dan 4 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan

A. Aspek Materi

NO.	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR			
			1	2	3	4
1.	Pembelajaran	1. Materi sesuai dengan kompetensi inti			✓	
		2. Materi sesuai dengan kompetensi dasar			✓	
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
		4. Komik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
		5. Komik sesuai dengan karakteristik siswa			✓	
		6. Komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓
		7. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas				✓
		8. Media komik dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran				✓
2.	Materi	9. Muatan materi dalam media komik jelas			✓	
		10. Materi penting untuk dipelajari siswa				✓

Bengkulu, November 2022
Peneliti



Putri Septi Anggraini
(1811240111)

Guru Kelas IV



Herivanti, S.Pd
NIP. 197405211994032001

Mengetahui,
Kepala Sekolah



SILABUS
KELAS IV TEMA 5 SUBTEMA 2
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Nama Sekolah : MIN 1 KOTA BENGKULU
 Semester : 1 (Satu)
 Tema : 5 (Pahlawanku)
 Subtema : 2 (Pahlawanku Kebanggaanku)

Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalkan ajaran agama yang diamutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPS	3.4 Memahami sikap kepahlawanan dan pengaruhnya bagi masyarakat di kehidupan sehari-hari. 4.4 Menceritakan pengetahuan tokoh Nasional yang berjasa dan memberikan pengaruh pada masyarakat di kehidupan sehari-hari.	3.4.1 Menjelaskan kaitan sikap kepahlawanan dengan makna kehidupan sehari-hari. 4.4.1 Menceritakan kaitan antara sikap kepahlawanan dengan makna kehidupan sehari-hari.	Pahlawan Ir. Soekarno Gambar Cerita Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu	Mengenal cerita tentang Ir. Soekarno selama diasingkan di Bengkulu Membuat gambar Cerita berupa Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu	Pengetahuan tentang sejarah di Bengkulu.	1X60 Menit	Buku Teks pelajaran Tematik Terpadu Kelas 4 Tema 5 Media Komik Pengasingan Ir. Soekarno

	8. Siswa membaca teks yang terdapat dalam komik. 9. Siswa diminta mempresetasikan apa yang mereka ketahui tentang sejarah di Bengkulu.	
Kegiatan Penutup	1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> • Hal-hal baik apa yang kamu pelajari hari ini? • Apa hal baik yang dapat kita contoh dari Kapitan Pattimura? 2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orangtua yaitu: mencari cerita yang berisi pesan moral, kemudian siswa memberi penilaian terhadap pesan moral sebuah cerita secara obyektif dan berdasarkan fakta. 3. Siswa melakukan operasi untuk menjaga kebersihan kelas. 4. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.	10 menit

H. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Prosedur : Proses
Bentuk : Observasi
Instrumen : Hasil Observasi

2. Penilaian Pengetahuan

Prosedur : Proses
Bentuk : Uraian
Instrumen : Soal Test

3. Penilaian Keterampilan

Prosedur : Proses
Bentuk : Observasi
Instrumen : Lembar Kinerja

Guru Kelas IV

Heriyanti, S.Pd
NIP. 197405211994032001

Bengkulu, November 2022
Peneliti

Putri Septi Anggraini
(1811240111)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sri Hartati, S.Pd. M.Pd.
NIP. 197412011998032001

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

Metode Pembelajaran : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : Komik Pengasingan Ir. Soekarno Di Bengkulu

Bahan : Komik

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 5: Pahlawanku, Subtema 2: Pahlawanku Kebanggaanku, Pembelajaran 5, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyapa siswa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.2. Salah satu siswa memimpin doa.3. Guru memfasilitasi siswa untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.4. Siswa diminta untuk memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap jujur dan bertanggung jawab yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.6. Guru membuka pembelajaran dengan mengingatkan kembali materi pelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.7. Guru mengajukan pertanyaan, "Apa yang kamu ketahui tentang Ir. Soekarno?"8. Siswa menjawab pertanyaan guru.	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta siswa menulis sebanyak mungkin hal yang mereka ketahui tentang Ir. Soekarno.2. Siswa diminta mengamati gambar dan informasi yang terdapat dalam buku siswa, seperti gambar dan teks pada Buku Guru halaman 109).3. Untuk memancing rasa ingin tahu mereka, siswa diminta menulis pertanyaan sebanyak mungkin tentang Ir. Soekarno.4. Siswa ditugaskan mencari informasi dari berbagai sumber tentang Ir. Soekarno untuk menjawab pertanyaan tersebut.5. Guru memperlihatkan bahan ajar berupa komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu.6. Guru menceritakan isi komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu.7. Sebagai penguatan, guru mengajak siswa untuk mengamati komik yang sudah dibagi kepada siswa. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><p>Media Pembelajaran Komik Pengasingan "Ir. Soekarno" di Bengkulu</p></div>	50 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MIN 1 KOTA BENGKULU
Kelas/ Semester : IV/1 (satu)
Tema : 5. Pahlawanku
Subtema : 2. Pahlawanku Kebanggaanku
Pembelajaran ke : 5
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (4 JP)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bertman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Memahami sikap kepahlawanan dan pengaruhnya bagi masyarakat di kehidupan sehari-hari.	3.4.1 Menjelaskan kaitan sikap kepahlawanan dengan makna kehidupan sehari-hari.
4.4 Menceritakan pengetahuan tokoh Nasional yang berjasa dan memberikan pengaruh pada masyarakat di kehidupan sehari-hari.	4.4.1 Menceritakan kaitan antara sikap kepahlawanan dengan makna kehidupan sehari-hari.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu menyebutkan informasi dengan terperinci.
2. Setelah membaca teks pada komik, siswa mampu menuliskan informasi yang telah dipelajari dari komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu.
3. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan sikap dari tokoh yang sesuai dengan makna di kehidupan sehari-hari masyarakat.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu menceritakan tentang Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Mengenal sikap kepahlawanan.
2. Mengenal Ir. Soekarno selama diasingkan di Bengkulu
3. Pengaruhnya sikap kepahlawanan bagi Masyarakat.
4. Mengapresiasi kegiatan membaca komik



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagur Dewa Kota Bengkulu 38213
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Putri Septi Anggraini Pembimbing I : Deni Febrini, M.Pd.
NIM : 1811240111 Judul Proposal Skripsi: Pengembangan Media
Jurusan : Tarbiyah Pembelajaran Komik Pengasingan Ir
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Soekarno di Bengkulu pada Mata Pelajaran
Ibtidaiyah IPS untuk Kelas V di Min 01 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	20-12-2022	Skripsi	- Perbaiki penulisan - perbaiki kesimpulan - Lampirkan seluruh yang berkaitan dengan skripsi	f
2.	28-12-2022	Skripsi	- perbaiki kesimpulan - perbaiki daftar pustaka - pembalasan email dosen	f
	30-12-2022	Skripsi	Acc out digital	f

Bengkulu, 30 Desember 2022

Mengetahui,
Dekan,

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.
NIP. 197005142000031004

Pembimbing I

Deni Febrini, M.Pd.
NIP. 197502042000032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagur Dewa KotaBengkulu 38213
Telepon : (0736) 51276-51171-53879 Faksimili : (0736) 51171-51172
website : www.iainbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Putri Septi Anggraini Pembimbing II : Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd. Si
NIM : 1811240111 Judul Proposal Skripsi: Pengembangan Media
Jurusan : Tarbiyah Pembelajaran Komik Pengasingan Ir Soekarno di
Program Studi : Pendidikan Guru Bengkulu pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas V
Madrasah Ibtidaiyah di Min 01 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	Senin/28 November 2022	SKRIPSI	- Perbaiki BAB IV - Hasil uji lapangan - Hasil uji lapangan lebih luas - Prototipe hasil Pengembangan akhir	
2.	Rabu/7 Desember 2022	SKRIPSI	- Abstrak	
	12-12-2022		Acc ke Pembimbing I	

Bengkulu, 12 Desember.....2022

Mengetahui,
Dekan,

Dr. M. Mulyadi, M.Pd.
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd. Si
NIDN. 2030109001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

LEMBAR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

NAMA MAHASISWA/ NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
Rati Septi Anggreni 181124011	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Peningkatan Iq. Sekolah di Bengkulu Rada mata Pelajaran IPS untuk kelas V di min di Kota Bengkulu	1. Peri Fabrini, M.Pd 2. Wiji Aziz Hari Muli, M.Pd. I	

NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
1. Dr. Nurianti, M.Pd. I	1. 1975 0702 2009032002	
2. Taufiqurrahman, M.Pd	2. 19940115 2018011003	

SARAN SARAN

PENYEMINAR 1:

Tulis etik setelah Iq.

Kurikulum Min di Kota Bengkulu

PENYEMINAR 2:

Kurikulum Min di Kota Bengkulu

Latar Belakang di perkelas

AUDIEN

NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1. Rati Anggreni		4. Arisa Mariana Lubis	
2. Ulananti		5. Wini Rizki Utami	
3. Tiera Anfatunnisa			

Tembusan :

1. Dosen penyeminat I dan II
2. Pengelola Prodi
3. Subbag AAK
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan

BENGKULU, 15 Juni 2022
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BENGKULU
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1

Jalan Irian No 40 RT 1 Kelurahan Semarang Kec Sungai Serut Kode Pos 38119
Telepon (0736) 23911. e-mail min1kotakbk@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAL PENELITIAN

Nomor : B-208/Mi.07.02/PP.00.4/11/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Bengkulu menerangkan bahwa :

Nama : Putri Septi Anggraini
NIM : 1811240111
Instansi : Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Program Studi : PGMI

Yang bersangkutan telah melakukan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Bengkulu pada 24 Oktober s.d 24 November 2022 guna Penulisan Skripsi dengan Judul :

" Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas IV di MIN 01 Kota Bengkulu".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bengkulu, 24 November 2022

Kepala

[Signature]

Sri Hartati, S.Pd, M.Pd

NIP. 197412011998032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BENGKULU
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1

Jalan Irian No.40 RT. 1 Kelurahan Semarang Kec. Sungai Serut Kode Pos 38119
Telepon (0736) 23911; e-mail : mn1kotabkl@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : B-202/Mi.07.02/PP.00.4/11/2022

Berdasarkan Surat Permohonan dari LAIN Nomor : 4808/U.n.23/F.II/TL..00/10/2022 Tanggal 24 Oktober 2022, Tentang Permohonan Izin Penelitian, maka saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) I Kota Bengkulu menerangkan bahwa :

Nama : Putri Septi Anggraini
NIM : 1811240111
Instansi : Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Program Studi : PGMI
Judul Penelitian : **“ Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas IV di MIN 01 Kota Bengkulu”**

Telah diberi Izin untuk melaksanakan kegiatan Penelitian di MIN I Kota Bengkulu.

Demikian Surat Izin Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bengkulu, 04 November 2022

Sri Hartati, S.Pd, M.Pd

NIP. 197412011998032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 463 / Un.23/F.II/TL.00/ 10 /2022
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal
Perihal : **Mohon izin penelitian**

24 Oktober 2022

Kepada Yth,
Kepala Min 01 Kota Bengkulu
Di -
Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas IV di Min 01 Kota Bengkulu**"

Nama : Putri Septi Anggraini
NIM : 1811240111
Prodi : PGMI
Tempat Penelitian : Min 01 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 24 Oktober - 24 November 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan,

M. Mulyadi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 0006 /Un.23/F.II/PP.009/01/2022

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

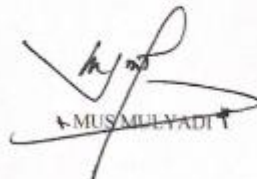
1. Nama : Deni Febrini, M.Pd
N I P : 197502042000032001
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si
N I D N : 2030109001
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- Nama Mahasiswa : Putri Septi Anggraini
N I M : 1811240111
Judul Skripsi : Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Sosialisasi Anak Selama Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid 19
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 29 Januari 2022
Dekan,


MUS MULYADI

- Tembusan :
1. Wakil Rektor I
 2. Dosen yang bersangkutan
 3. Mahasiswa yang bersangkutan
 4. Arsip

f

ANGKET

NO.	Nama Siswa	Nilai							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Adinda Khairunnissa	3	4	4	3	3	4	3	3
2.	Afifah putri khairani	3	4	4	3	4	3	4	4
3.	Agatha hero ramadhan	3	3	4	3	4	4	3	4
4.	Ahmad Shodiquil Mi`raj	4	4	4	4	4	4	4	4
5.	Akbar Nurdaffa Pratama	4	3	4	3	3	3	3	3
6.	Ameera Talita Sakhi	3	3	3	4	3	4	4	4
7.	Angga Efrian	3	4	3	4	3	4	3	4
8.	Asyraf Rasyid Quthb	3	3	4	4	4	4	3	4
9.	Falentino Ananta Akbar	3	3	4	4	3	4	3	4
10.	Cheeryn Rizky Utami	3	3	3	3	3	3	3	3
11.	Danish Al-Berauni	3	3	3	3	4	4	3	4
12.	Fadhil Dzakwan Sauqi	3	3	3	3	3	4	3	4
13.	Faikel Arifindih	3	3	4	3	4	4	3	4
14.	Hafizh kurnia	4	4	4	3	3	4	3	4
15.	Hafizozah Bahijah	3	3	4	3	3	3	2	4
16.	Izzati Namora Qolbi	3	4	3	3	4	4	3	4
17.	Kenzo Bagaskara	3	3	4	3	3	3	3	4
18.	Khalisha Putri Azzaria	3	4	3	3	3	3	3	3
19.	Khoirunni`mah	3	3	4	3	3	4	3	3
20.	Luthfia Zahra Talita	3	3	4	3	3	4	3	3
21.	Meisya Ameliya Nasution	3	3	4	3	3	3	2	4
22.	Mikayla Nur Azmi Gea	3	3	4	3	3	3	4	3
23.	Muhammad aditiya pamungkas	3	3	3	3	3	3	3	4
24.	Muhammad Fadil Adha	3	4	4	3	3	4	3	3
25.	Najwa Aqiila Arifin	3	4	3	4	4	3	3	3
26.	Putri Ramadani Ghufroni	4	3	3	3	4	4	4	4
27.	Raditia Saputra	4	4	4	4	3	4	3	4
28.	Rio Ariski Pratama	4	4	3	3	3	4	3	3
29.	Safitri Salsabela	3	3	3	3	3	4	3	4
30.	Tasya enggela rihana	4	4	4	3	3	3	3	4
31.	Tazkiyatul Hadi	3	3	4	3	3	4	4	3
32.	Zahirah Raisa Hidayat	3	3	4	3	3	4	3	3
33.	Zaim Parsa Kurniawan	3	3	4	3	3	3	3	4
34.	Ziolinza Rizky Fernanda	4	4	4	4	3	4	3	3

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar observasi dan wawancara kepada guru kelas IV di MIN 01 Kota Bengkulu



Gambar observasi kerumah Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu terletak di anggut atas



Gambar proses penelitian di kelas IVC di MIN 01 Kota Bengkulu



Gambar bersama siswa kelas IVC di MIN 01 Kota Bengkulu



Gambar melakukan penelitian dengan menguji kepraktisan komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu pada mata pelajaran IPS kelas IV





Gambar penyerahan bahan ajar berupa Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu kepada wakil kepala sekolah MIN 01 Kota Bengkulu





Gambar penyerahan bahan ajar berupa Komik Pengasingan Ir. Soekarno di Bengkulu kepada guru kelas IVC di MIN 01 Kota Bengkulu