



**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
PADA KELAS VB
SD NEGERI BOJONG SALAMAN 01 SEMARANG**

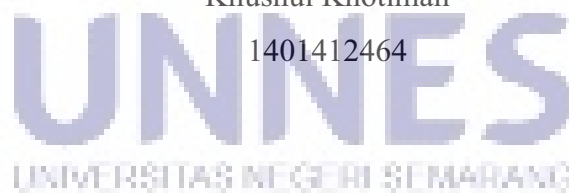
SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Khusnul Khotimah

1401412464



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Khusnul Khotimah

NIM : 1401412464

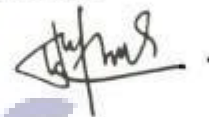
prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Pengembangan Media *E-comic* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujukan berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 19 Juli 2016

Peneliti



Khusnul Khotimah
NIM 1401412464

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *E-comic* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang", ditulis oleh Khusnul Khotimah, NIM 1401412464 telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa
tanggal : 19 Juli 2016

Semarang, 19 Juli 2016

Menyetujui

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP 197701262008121003

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

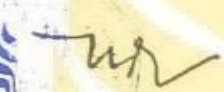
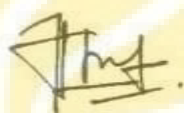
Hari : Selasa

Tanggal : 2 Agustus 2016

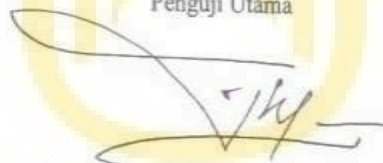
Panitia Ujian Skripsi:

Ketua

Sekretaris


UNNES Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001
Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

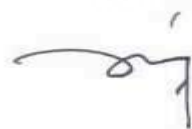
Penguji Utama



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 198507212014041001

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP 197701262008121003

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?” (QS. Ar-Rahman: 55)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu pasti ada kemudahan” (QS. Al-Insyirah: 6)

“Percayalah setiap usaha tidak akan pernah mengkhianati hasil”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1. Keluarga tercinta. Terima kasih atas segala doa, dukungan dan pengorbanan selama ini.*
- 2. Sahabat-sahabat kost Moo yang selalu memberikan saran dan motivasi.*



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur peneliti haturkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mendapat kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *E-comic* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang”.

Peneliti banyak mendapat masukan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof Dr. Fakhruddin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan;
2. Drs. Isa Ansori, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
3. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing I;
4. Farid Ahmadi, S.Kom.M.Kom.,Ph.D, Dosen Pembimbing II;
5. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Dosen Penguji Utama;
6. Hj. Sutari, S.Pd, Kepala SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang;
7. Ani Suryawati, S.Pd, Guru Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang;
8. Muji Eni, S.Pd, Guru Kelas VA SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang;
9. Siswa kelas VA dan VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang;
10. Teman-teman kost Moo yang selama ini telah mendukung dan memberi motivasi;
11. Pihak lain yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-satu.

Semoga skripsi ini memberikan manfaat kepada semua pihak.

Semarang, 19 Juli 2016

Peneliti

ABSTRAK

Khotimah, Khusnul. 2016. Pengembangan Media *E-comic* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd., Pembimbing II Farid Ahmadi, S. Kom., M. Kom., Ph. D.

Berdasarkan hasil wawancara dan data lapangan pemahaman siswa terhadap materi IPS masih rendah, belum ada media pembelajaran yang efektif, guru sering menggunakan gambar-gambar yang ada di buku teks sebagai media. Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah mengembangkan media *e-comic*, kelayakan dan keefektifan media *e-comic* terhadap materi persiapan kemerdekaan Indonesia siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan dan keefektifan media *e-comic* terhadap materi persiapan kemerdekaan Indonesia siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). Subjek penelitian adalah siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner, wawancara, data dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Media *e-comic* dikembangkan mengacu pada tahap pengembangan *waterfall SDLC* yang terdiri dari 4 tahap, yakni tahap analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Hasil penilaian ahli pakar terhadap media *e-comic* memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 93,75% dan ahli media sebesar 94,44%. Hasil belajar siswa meningkat dengan kategori sedang dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,46. Selain itu terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media *e-comic* dilihat dari hasil perhitungan $t_{hitung} = -16,074$. Kemudian diketahui bahwa nilai *sig 2-tailed* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan media *e-comic* materi persiapan kemerdekaan Indonesia pada pembelajaran IPS dikatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: media *e-comic*, pembelajaran IPS, hasil belajar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN	7
1.4 MANFAAT PENELITIAN	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 KAJIAN TEORI	9
2.1.1 Pengertian Hasil Belajar	9
2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	10
2.1.3 Hakikat IPS	12
2.1.4 Media Pembelajaran	14
2.1.5 Media <i>E-comic</i>	16
2.2 KAJIAN EMPIRIS	23
2.3 KERANGKA BERPIKIR	27
2.4 HIPOTESIS	29
BAB III METODE PENELITIAN	30

3.1	JENIS PENELITIAN.....	30
3.2	MODEL PENGEMBANGAN	30
3.3	PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	31
3.4	SUBYEK, LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN.....	33
3.4.1	Subyek Penelitian.....	33
3.4.2	Lokasi Penelitian.....	33
3.4.3	Waktu Penelitian.....	33
3.5	VARIABEL PENELITIAN.....	34
3.6	POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN	34
3.6.1	Populasi.....	34
3.6.2	Sampel	34
3.7	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	35
3.7.1	Kuesioner	35
3.7.2	Wawancara.....	36
3.7.3	Data Dokumentasi.....	36
3.7.4	Tes	36
3.8	INSTRUMEN PENELITIAN.....	37
3.8.1	Validitas.....	37
3.8.2	Reliabilitas	38
3.8.3	Tingkat Kesukaran.....	39
3.8.4	Daya Pembeda	41
3.9	ANALISIS DATA	43
3.9.1	Analisis Data Produk.....	43
3.9.2	Analisis Data Awal.....	45
3.9.3	Analisis Data Akhir	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	HASIL PENELITIAN	48
4.1.1	Hasil Analisis Data Produk	48
4.1.2	Hasil Analisis Data Awal	68
4.1.3	Hasil Analisis Data Akhir.....	70
4.2	PEMBAHASAN	75

4.2.1 Pemaknaan Temuan	75
4.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>E-comic</i>	84
4.2.3 Implikasi Hasil Penelitian	85
BAB V PENUTUP	87
5.1 SIMPULAN	87
5.2 SARAN	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	92



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rekapitulasi Uji Validitas Butir Soal.....	38
Tabel 3.2 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	39
Tabel 3.3 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran	40
Tabel 3.4 Rekapitulasi Daya Pembeda.....	42
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i>	43
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....	44
Tabel 3.7 Kriteria Hasil Persentase Respon Guru dan Siswa	45
Tabel 3.8 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	47
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Kebutuhan Guru terhadap Media <i>E-comic</i>	49
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Kebutuhan Siswa terhadap Media <i>E-comic</i>	50
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.4 Data Saran atau Komentar Ahli Materi.....	55
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4.6 Data Saran atau Komentar Ahli Media.....	58
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Respon Guru	60
Tabel 4.8 Data Saran atau Komentar Siswa Uji Skala Kecil	61
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa.....	63
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data Nilai <i>Pretest</i>	68
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data Nilai <i>Posttest</i>	69
Tabel 4.12 Uji Coba Skala Kecil.....	70
Tabel 4.13 Uji Keefektivan Kelas Skala Besar.....	71
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
Tabel 4.14 Hasil Uji Hipotesis Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Kerangka Berpikir.....	28
Gambar 2.2: Hipotesis Penelitian.....	29
Gambar 3.1: Model <i>Waterfall</i>	31
Gambar 4.1: Prototipe Media <i>E-comic</i>	53
Gambar 4.2: Revisi Tambahan Materi Rumusan Dasar Negara	56
Gambar 4.3: Revisi Tambahan Cerita Ibu Fatmawati.....	56
Gambar 4.4: Revisi Penulisan Judul	58
Gambar 4.5: Revisi Gambar pada Cover	59
Gambar 4.6: Revisi Penulisan Teks Cerita	59
Gambar 4.7: Revisi Penulisan Sub Judul	60
Gambar 4.8: Cover <i>E-comic</i>	64
Gambar 4.9: Halaman Tokoh dan Isi Cerita	64
Gambar 4.10: Halaman Cerita Rumusan Dasar Negara.....	65
Gambar 4.11: Halaman Cerita Rumusan Dasar Negara.....	65
Gambar 4.12: Halaman Cerita Kekalahan Jepang	66
Gambar 4.13: Halaman Cerita Kekalahan Jepang	66
Gambar 4.14: Halaman Cerita Peristiwa Rengasdenglok	67
Gambar 4.15: Halaman Cerita Peristiwa Rengasdenglok	67
Gambar 4.16: Halaman Cerita Detik-Detik Proklamasi	68
Gambar 4.17: Halaman Cerita Detik-Detik Proklamasi	68
Gambar 4.18: Diagram Uji Kelas Skala Kecil	70
Gambar 4.19: Diagram Uji Keefektivan Kelas Skala Besar	71
Gambar 4.20: Diagram Peningkatan Hasil Belajar	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas VB	93
Lampiran 2 Daftar Nilai UAS Semester 1	94
Lampiran 3 Silabus Pembelajaran.....	96
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	99
Lampiran 5 Kisi-Kisi Uji Coba Soal.....	109
Lampiran 6 Lembar Uji Coba Soal	111
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	116
Lampiran 8 Daftar Peserta Uji Coba Soal.....	117
Lampiran 9 Validitas Butir Soal	118
Lampiran 10 Reliabilitas Butir Soal.....	120
Lampiran 11 Tingkat Kesukaran Butir Soal	121
Lampiran 12 Daya Pembeda Butir Soal.....	122
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Soal	123
Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	124
Lampiran 15 Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	125
Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	128
Lampiran 17 Daftar Nama Siswa Uji Skala Kecil	129
Lampiran 18 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Uji Skala Kecil	130
Lampiran 19 Daftar Nama Siswa Uji Skala Besar.....	131
Lampiran 20 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Uji Skala Besar	132
Lampiran 21 Angket Kebutuhan Guru.....	133
Lampiran 22 Pengisian Angket Kebutuhan Guru	139
Lampiran 23 Angket Kebutuhan Siswa	144
Lampiran 24 Pengisian Angket Kebutuhan Siswa.....	148
Lampiran 25 Kisi-Kisi Kuesioner Respon Siswa	151
Lampiran 26 Kuesioner Respon Siswa	152
Lampiran 27 Pengisian Kuesioner Respon Siswa.....	154
Lampiran 28 Rekapitulasi Kuesioner Respon Siswa	156
Lampiran 29 Kisi-Kisi Kuesioner Respon Guru.....	157

Lampiran 30 Kuesioner Respon Guru	158
Lampiran 31 Pengisian Kuesioner Respon Guru	160
Lampiran 32 Hasil Penilaian Respon Guru.....	162
Lampiran 33 Kisi-Kisi Kuesioner Penilaian Ahli Materi	163
Lampiran 34 Kuesioner Penilaian Ahli Materi	164
Lampiran 35 Penilaian Ahli Materi.....	167
Lampiran 36 Hasil Penilaian Ahli Materi	169
Lampiran 37 Kisi-Kisi Kuesioner Penilaian Ahli Media.....	171
Lampiran 38 Kuesioner Penilaian Ahli Media.....	172
Lampiran 39 Penilaian Ahli Media.....	174
Lampiran 40 Hasil Penilaian Ahli Media.....	178
Lampiran 41 SK Pembimbing Skripsi	179
Lampiran 42 Surat Izin Penelitian.....	180
Lampiran 43 Surat Keterangan	181
Lampiran 44 Dokumentasi.....	182



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Implementasi dijabarkan ke dalam sejumlah peraturan antara lain Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.

Mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD/MI dalam peraturan menurut permendiknas No. 22 Tahun 2006, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran IPS menurut Standar Isi, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1)

mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut, (1) manusia, tempat, dan lingkungan. (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan. (3) sistem sosial dan budaya. (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Berdasarkan kurikulum KTSP, salah satu muatan materi dalam pembelajaran IPS adalah persiapan kemerdekaan Indonesia. Materi tersebut dalam silabus pendidikan dasar berisi tentang persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara. Melalui materi tersebut siswa diharapkan dapat menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Menurut Somantri dalam (Rudy Gunawan, 2013: 135) pembelajaran IPS di sekolah disajikan dalam bentuk faktual, konsep yang kering, guru hanya mengejar target pencapaian kurikulum, tidak mementingkan proses, karena itu pembelajaran IPS selalu menjenuhkan dan membosankan, dan oleh peserta didik dianggap sebagai pelajaran kelas dua. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta dan konsep-konsep membuat siswa harus belajar untuk penguasaan materi. Penguasaan materi yang terlalu banyak membuat siswa

harus bisa menghafalkan dari pada berpikir, sehingga banyak siswa yang menganggap IPS adalah pelajaran menghafal.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang ditemukan masalah mengenai pemahaman siswa terhadap materi IPS masih rendah, belum ada media pembelajaran yang efektif, sumber belajar siswa hanya buku pinjaman dari sekolah, minat baca siswa sangat rendah, dan motivasi siswa untuk mempelajari materi IPS sangat rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VB pada tanggal 12 Januari 2016, Ibu Ani Suryawati mengatakan bahwa, “belum ada media yang efektif dalam menyampaikan materi IPS. Biasanya saya menggunakan gambar-gambar yang ada di buku”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS belum memadai.

Berdasarkan data nilai UAS mata pelajaran IPS yang menunjukkan nilai siswa masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) yaitu 63 yang telah ditetapkan oleh sekolah. Data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 42 siswa sebesar 52, 39% tidak tuntas (22 siswa) dan 47, 61% yang tuntas (20 siswa).

Permasalahan tersebut menunjukan bahwa perlu memperbaiki kualitas pembelajaran IPS. Media merupakan segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Penerapan media dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar belajar menjadi lebih efektif, efisien, banyak, luas, cepat, dan bermakna bagi orang yang belajar, khususnya siswa (Musfiqon,2012:178-179). Media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan

membantu siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu, media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata, dan gambar-gambar. Jenis-jenis media grafis yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran meliputi bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan komik (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2011: 19).

Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *e-comic* dalam penelitian ini. *E-comic* merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 2011: 64-68). *E-comic* dapat dipergunakan guru secara efektif untuk membangkitkan minat baca siswa. Cakupan materi pada mata pelajaran IPS sangat banyak dan siswa kesulitan dalam memahaminya. Hal tersebut karena siswa menganggap pelajaran IPS sebagai mata pelajaran hafalan. Diharapkan dengan penggunaan media *e-comic* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat baca siswa terhadap pelajaran IPS.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ary Nur Wahyuningsih tahun 2012 dengan judul

“Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R” dengan hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik bergambar dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik dilihat dari *gain score* termasuk kriteria sedang, meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan minat peserta didik, dan mendapat respon positif dari peserta didik serta guru.

Penelitian lain adalah penelitian yang dilakukan oleh F. Fatimah dan A. Widiyatmoko tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi dan Pendengaran Untuk Siswa SMP” dengan hasil penelitian bahwa penilaian pakar terhadap *science comic* berbasis PBL memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase penilaian pakar media sebesar 95,83%, pakar materi sebesar 95,37%, dan pakar bahasa sebesar 99,07%. Hasil belajar siswa meningkat dengan kategori sedang dengan nilai N-gain sebesar 0,62. Selain itu kemampuan berfikir siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan berdasarkan perhitungan *t* test dengan nilai *t* hitung $>$ *t* tabel ($22,4 > 1,68$).

Penelitian lain yang dilakukan Achmad Buchori dan Rina Dwi Setyawati tahun 2015 dengan judul “Development Learning Model of Character Education through E-comic in Elementary School”. Hasil penelitiannya sebagai berikut hasil belajar yang diperoleh di kelas eksperimen rata-rata 8,9 dan di kelas kontrol 6,5. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran melalui media *e-comic* karakter dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, mengenai belum adanya media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran IPS. Peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui pengembangan media *e-comic* terhadap hasil belajar IPS. Maka peneliti mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *E-comic* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah pengembangan media *e-comic* pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang?
- b. Bagaimanakah kelayakan media *e-comic* terhadap materi persiapan kemerdekaan Indonesia siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang?
- c. Bagaimanakah keefektifan media *e-comic* terhadap hasil belajar materi persiapan kemerdekaan Indonesia siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah:

- a. Mengembangkan media *e-comic* pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang.
- b. Mengetahui kelayakan media *e-comic* terhadap hasil belajar materi persiapan kemerdekaan Indonesia siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang.
- c. Mengetahui keefektifan media *e-comic* terhadap hasil belajar materi persiapan kemerdekaan Indonesia siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat dijadikan sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai landasan penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

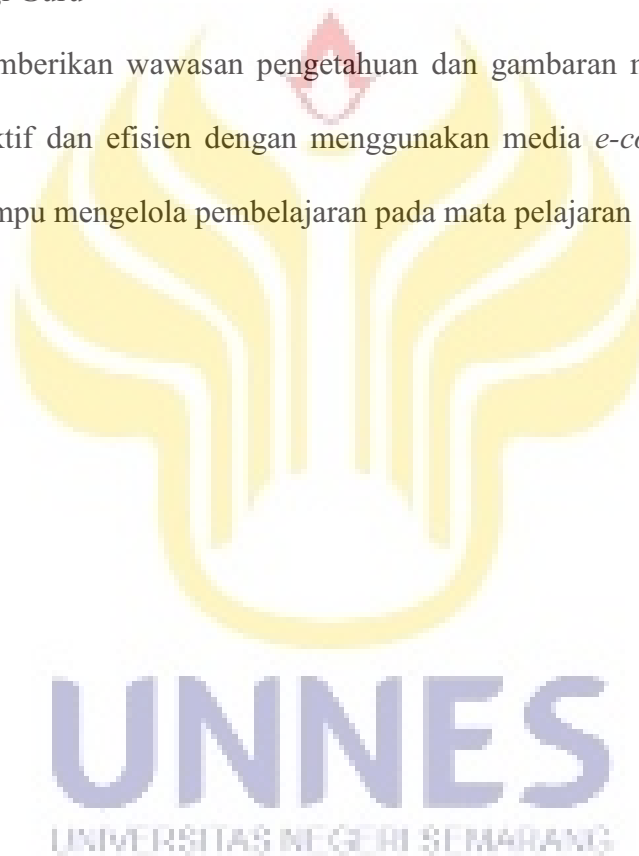
Pengembangan media *e-comic* dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti. Peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.

b. Bagi Siswa

Pengembangan media *e-comic* dalam pembelajaran IPS siswa dapat menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta kemampuan dan pemahaman siswa mengenai materi dapat tercapai secara maksimal sehingga hasil belajar siswa meningkat.

c. Bagi Guru

Memberikan wawasan pengetahuan dan gambaran mengajar agar lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media *e-comic* sehingga guru mampu mengelola pembelajaran pada mata pelajaran IPS.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah seseorang telah melalui proses belajar, hasil belajar bisa berupa nilai-nilai atau perubahan sikap. Menurut Suprijono (dalam Thobroni & Arif Mustofa, 2011: 22), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Merujuk pemikiran Gagne (dalam Thobroni & Arif Mustofa, 2011: 22-23), hasil belajar berupa hal-hal berikut.

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa (*internal factor*) dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (*external factor*). Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa yang akan dicapai. Selain faktor kemampuan, ada juga faktor motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis (Musfiqon, 2012: 8).

Hasil belajar termasuk dalam kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dipengaruhi juga oleh karakteristik kelas. Menurut Sabri (dalam Musfiqon, 2012: 9) menjelaskan bahwa variabel karakteristik kelas antara lain.

- a. Besarnya (*class size*). Artinya banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar. Ukuran yang biasa digunakan ialah ratio 1 : 40, artinya satu orang guru

melayani 40 siswa. Secara logika tidak mungkin guru dapat mengembangkan kegiatan belajar yang efektif dalam situasi kelas yang memiliki jumlah siswa yang banyak.

- b. Suasana belajar yang demokratis akan memberikan peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana kaku, disiplin yang ketat dengan otoritas ada pada guru.
- c. Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Sering kita temukan bahwa guru merupakan satu-satunya sumber belajar di kelas. Situasi ini kurang menunjang kualitas pengajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa tidak optimal.

Sementara itu, Muhibbin Syah (dalam Musfiqon, 2012: 11) membedakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa menjadi tiga macam, yakni:

- d. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa yang meliputi: aspek fisiologis seperti keadaan mata dan telinga, dan aspek psikologis seperti intelegensi;
- e. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa yang meliputi: lingkungan sosial, lingkungan nonsosial (rumah, gedung sekolah, dan sebagainya); dan
- f. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

2.1.3 Hakikat IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah yang ruang lingkupnya mengkaji gejala-gejala sosial.

IPS merupakan suatu program pendidikan dan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga ,tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan. *Social Science Education* (SSEC) dan *National Council for Social Studies* (NCSS) menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan “*Social Studies*” Somantri (dalam Rudy Gunawan, 2013: 17).

Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya Somantri (dalam Rudy Gunawan, 2013: 17).

2.1.3.1 Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (dalam Rudy Gunawan, 2013: 50) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Padahal materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan

adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Berbagai cara dilakukan untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak tersebut dapat dipahami siswa. Bruner (dalam Rudy Gunawan, 2013: 50) memberikan pemecahan berbentuk jembatan bailey untuk mengkonkritkan yang abstrak dengan enaktif, ikonik, dan simbolik. Jadi IPS SD bergerak dari kongkrit ke abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas (*expanding environment approach*) dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah ke sukar, dari yang sempit ke yang lebih luas dan seterusnya.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, tanggung jawab dan cinta damai.

Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Sehingga pembelajaran IPS SD diharapkan mampu membentuk siswa kelak menjadi warga negara yang baik dan mampu mengembangkan kemampuan sosialnya untuk mempertahankan dirinya di masa depan.

2.1.4 Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu materi kepada siswanya agar siswa mudah memahami materi. Media pembelajaran ditinjau dari dua aspek, yaitu pengertian bahasa dan pengertian terminologi. Kata *media* berasal dari bahasa latin dan beberapa bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Kata kunci media adalah “perantara”. Sedangkan pengertian secara terminologi cukup banyak dari beberapa pakar media pendidikan. Menurut Arief S. Sadiman (2010: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2012: 28). Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2011: 1) media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metododologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk menunjang dalam menyampaikan materi kepada siswa agar siswa dapat memahami materi pelajaran.

2.1.4.2 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran bermacam-macam. Media pembelajaran juga mempunyai karakteristik yang berdeda-beda. Banyak pendapat para ahli yang mengelompokkan media pembelajaran. Ada media tradisional dan modern, media proyeksi dan nonproyeksi, media visual, media audio, media kinestetik, serta jenis lainnya (Musfiqon, 2012: 70).

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut: Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunya ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model pada (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, model, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film, *films strips*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2011: 3-4).

Arief S. Sadiman (2010: 28-55) mengelompokkan media pembelajaran dalam tiga kelompok berdasarkan karakteristiknya, yaitu:

a. Media grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dalam sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai melalui indera penglihatan yang nanti disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Selain itu media grafis juga berfungsi menarik perhatian dan dapat memperjelas ilustrasi pesan yang disampaikan. Yang

termasuk media grafis adalah foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan flanel dan papan buletin.

b. Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi, pesan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*films strip*), OHP, proyektor opaque, tachiscope, microprojection dengan microfilm.

2.1.5 Media *E-Comic*

Media *E-comic* adalah komik elektronik yang berbentuk digital. Komik yang pada umumnya di masyarakat dikenal dengan komik cetak. Dengan sering majunya era globalisasi, sekarang komik bisa disajikan dalam bentuk digital dan lebih praktis. Media *E-comic* merupakan salah satu perantara yang dapat menarik minat siswa dalam membaca suatu materi karena disajikan dalam bentuk gambar disertai teks singkat.

Dalam Kamus Besar Indonesia (2008: 724) komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku). Pengertian lain, Scott McCloud (1993: 9) menjelaskan komik sebagai gambar yang berjajar

dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetik dari pembaca. Menurut M.S Gumelar (2011: 6) mengutarakan komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 64) mendefinisikan komik sebagai suatu kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca

Seiring perubahan zaman, teknologi semakin canggih. Pembuatan komik pun sekarang sudah menggunakan teknik digital. Dalam pembuatan komik secara digital ini menggunakan alat-alat digital yaitu *software* (perangkat lunak) dan *hardware* (perangkat keras). Banyak guru yang dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran, salah satunya menggunakan *e-comic*. Rahardjo (dalam IJER,2014: vol.2) menjelaskan bahwa *e-comic* merupakan transformasi teknologi dari komik yang awalnya berbentuk cetakan menjadi bentuk digital dengan format elektronik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-comic* adalah gambar yang disajikan secara berurutan yang menyampaikan informasi atau cerita dalam bentuk teks kepada pembaca dan bersifat menghibur berbentuk digital dengan format elektronik.

2.1.5.1 Sejarah Komik

Pertama kali komik digunakan sebagai pengobar dari peristiwa perang surat kabar antara Wiliam Randolph Hearst dengan Joseph Pulitzer pada pertengahan tahun 1890-an. Lembaran berwarna dari majalah *Sunday* terbitan York Journal dan New York. Bagian penting dalam persaingan ini adalah menggunakan gambar-gambar lucu, yang meliputi perwatakan terkenal seperti *The Yellow Kid*. Dalam jangka enam bulan muncul lagi komik dengan perwatakan *Yellow Kid*. Segi yang berarti dari perumpamaan ini adalah untuk meningkatkan peredaran surat kabar. Baru kemudian komik-komik mempengaruhi masyarakat Amerika dengan kuat.

Komik-komik baru segera diciptakan, misalnya pada tahun 1902 terbit komik *Buster Brown* dan *The Katzen Jammer Kid*. Selanjutnya banyak seniman-seniman lain yang membawakan dalam bentuk watak yang berbeda. Pada tahun 1905 komik-komik telah lebih praktis dengan bentuk muka yang sama, kecuali format buku komik.

Buku komik menjadi terkenal pada pertengahan tahun 1930-an. Dari hasil penelitian di Amerika banyak siswa SMA yang membaca komik dan kira-kira 1/3 dari penduduk Amerika, antara umur 18 dan 30 tahun juga membaca komik. Penyelidikan ini membuktikan bahwa komik telah memberi pengaruh besar dalam kehidupan para remaja dan para orang tua (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 2011: 64-65).

2.1.5.2 Elemen-Elemen Desain dalam *E-Comic*

Elemen-elemen desain adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian-bagian lebih kecil tersendiri (M.S Gumelar,2011: 26-35).

Elemen-elemen desain dalam komik antara lain:

a. *Space*

Komik memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, di ruang kanvas, ruang di media digital dan media lainnya bila ada.

b. *Image*

Image dalam komik merupakan gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*).

c. Teks

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka.

d. *Point and dot*

Point (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, *ellipse* kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. Tetapi, *dot* lebih ke bentuk bulat kecil (bintik).

e. *Line*

Line atau garis adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling *overlapping* (saling menindih sedikit atau banyak) dan menyambung.

f. *Shape*

Shape adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar.

g. *Form*

Form (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.

h. *Tone/value*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang.

i. *Colour*

Colour adalah warna. Warna terbagi dari pembentukannya menjadi 3 kelompok besar yaitu:

1) *Light Colour*

Warna cahaya terkadang disebut sebagai *additive color*, dihasilkan dari tiga cahaya warna utama, yaitu *red*, *green*, dan *blue* atau *RGB*.

2) *Transparent Colour*

Warna cat transparan biasanya untuk cat cetak, dihasilkan dari 4 warna utama yaitu *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black* atau *CMYK*.

j. *Pattern*

Pattern dalam dunia komik digunakan sebagai *screeentone*.

k. *Textur*

Tekstur dalam komik tentu lebih cenderung ke kertasnya, ada kertas yang kasar dan yang halus sesuai kebutuhan. Tetapi ada juga tekstur yang memang hasil foto dari medium yang memang bertekstur.

l. Voice, sound and audio

Dalam komik semua suara menjadi teks, tentu saja tiap teks tersebut *shape* yang berbeda-beda, sesuai dengan simbol umum dalam dunia komik dan sesuai dengan pemaknaan, serta penafsiran yang sama sesuai kebiasaan dan konsistensi.

m. Time

Time dalam komik diwujudkan dalam halaman, halaman 1 adalah halaman awal dari cerita dan berakhir sampai di halaman terakhir. *Time* dalam komik juga menyiratkan kapan terjadinya peristiwa tertentu dalam cerita komik tersebut.

2.1.5.3 Aplikasi Pembuatan *E-Comic*

Aplikasi pembuatan *e-comic* Persiapan Kemerdekaan Indonesia menurut Gumelar (2011: 118-119) antara lain:

- a. *Corel Draw* adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh corel.
- b. *Adobe Photoshop* atau biasa disebut *Photoshop* adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek.

Selain aplikasi *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop*, untuk membuat tampilan berbentuk digital menggunakan aplikasi *FlipBook Maker*. *FlipBook maker* adalah *software* yang dapat membuat dan memodifikasi file PDF, gambar atau foto menjadi bentuk buku atau album ketika buka setiap halamannya. Hasil akhirnya dapat disimpan dalam format .exe, .html (Rasiman & Siska, 2014).

2.1.5.4 Peranan Media *E-Comic* dalam Pembelajaran IPS SD

Di Era Sekarang sudah banyak anak yang mengenal komik. Komik merupakan cerita bergambar yang mampu menarik perhatian anak-anak untuk membacanya. Akan tetapi tidak semua komik mengandung nilai edukatif. Komik dapat dengan mudah menarik perhatian pembacanya memiliki potensi menjadi media pembelajaran.

Penggunaan komik yang terdiri dari rangkaian gambar-gambar menarik disertai teks yang singkat mampu menarik minat baca anak. Pada mulanya, komik ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotic* (simbolis) maupun secara *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal yang lucu (M.S Gumelar, 2011: 2). *E-comic* adalah salah satu media grafis yang penyampaian informasinya melalui indera penglihatan bila digambar secara detail dan mewakili karakter yang dikenal oleh anak maka anak akan mudah mengerti cerita yang ada di dalamnya.

Suatu analisis terhadap bahasa komik oleh Thorndike (dalam Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2011: 67) menunjukkan bahwa anak yang membaca sebuah buku komik setiap bulan, hampir dua kali banyaknya kata-kata yang dapat dibaca sama dengan yang terdapat pada buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun terus menerus. Dari analisis tersebut Thorndike mengambil kesimpulan bahwa baik jumlah maupun perwatakan dari segi perbendaharaan kata melengkapi secara praktis dalam membaca untuk para pembaca muda.

Peranan pokok media *e-comic* adalah kemampuan menciptakan minat peserta didik. Penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran hendaknya dipadukan

dengan metode mengajar yang tepat sehingga media *e-comic* akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Guru harus bisa membimbing siswa untuk memilih komik yang bernilai edukatif. Media *e-comic* adalah komik elektronik yang di dalamnya memuat nilai-nilai edukatif yang diharapkan menjadi jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa.

Melalui peranan *e-comic* membantu siswa untuk menumbuhkan minat baca siswa terhadap materi IPS. Materi IPS yang banyak dan dianggap siswa sebagai materi hafalan apabila disajikan dalam bentuk *e-comic* yang berbentuk digital dengan karakter yang menarik dapat menarik siswa untuk membaca materi tanpa harus diminta.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang mengembangkan media pembelajaran berbentuk *e-comic*. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan, pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ali MERC pada tahun 2013 dengan judul “The Effect of Comic on EFL Reading Comprehension”. Hasil penelitiannya adalah siswa yang menggunakan komik strip menunjukkan kemampuan membacanya lebih baik daripada yang tidak menggunakan komik. Penemuan dari pembelajaran ini mengutarakan *Dual Coding Theory* (DCT) siswa lebih mudah memahami bacaan yang disertai dengan gambar.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rasiman dan Agnita Siska Pramasdyahsari tahun 2014 dengan Judul “Developmen of Mathematic Learning

Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase The Critical Thingking Skill and Character of Junior High School Students”. Hasil penelitiannya adalah (1) pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flipbook maker* untuk siswa SMP sudah valid, (2) penggunaan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flipbook maker* pada pelajaran matematika lebih efektif dan sesuai dengan kemampuan berpikir kritis siswa SMP hal itu ditunjukkan dari keterampilan berpikir kritis kelas uji coba lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu kelas uji coba mencapai 82,95 dan kelas kontrol 62,35, (3) penggunaan media pembelajaran *e-comic* berbasis *flipbook maker* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan karakter siswa yaitu disiplin, kerjasama, kejujuran, percaya diri dan ketekunan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Khutum Bafaqih, I Nyoman Jampel dan Ketut Pudjawan tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Komik Pendidikan untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 di Min Air Kuning Kecamatan Jambrana Kabupaten Jembrana”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) rancang bangun komik pendidikan yang terdiri dari sembilan tahap model *Dick and Carey*, (2) kelayakkan kualitas hasil validasi pengembangan komik pendidikan terdiri dari: sangat baik (98,6%), ahli desain pembelajaran berpredikat baik (86,7%), ahli media berpredikat baik (89,3%), uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji coba lapangan menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan komik pendidikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Perhitungan hasil belajar diperoleh t

hitung sebesar 3,62 dan harga t tabel dengan taraf sigifikansi 5% adalah 2,04. Hal ini berarti rerata kelompok eksperimen lebih besar dari nilai rerata kelompok kontrol, dapat dikatakan bahwa komik pendidikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Nurmina dan Zulkarnaini tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis *Flash Movie* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karya Sastra Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya perubahan yang sangat signifikan terhadap kemampuan mahasiswa calon guru sekolah dasar dalam menulis karya sastra setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie*. Hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh mahasiswa, yaitu rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai 51,2 (menulis dongeng/cerpen), 51,8 (menulis drama), 67,2 (Menulis Puisi). Sementara kelas kontrol 53,6 (menulis dongeng/cerpen), 53,2 (menulis drama), 67,9 (Menulis Puisi). Adapun nilai *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai 75,23 (menulis dongeng/cerpen), 81,30 (menulis drama), 85,10 (Menulis Puisi). Sementara kelas kontrol 68,45 (menulis dongeng/cerpen), 75,60 (menulis drama), 82,50 (Menulis Puisi). Ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa menulis karya sastra dengan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* (kelas eksperimen) mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan

menggunakan media Interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* mendapat respons yang positif dari mahasiswa.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Indaryanti dan Jailani tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini mendapatkan penilaian dari para ahli dengan kategori “baik”, penilaian guru dan siswa yang menggunakan media komik menyatakan praktis, sehingga media pembelajaran ini layak digunakan. Hasil uji lapangan menunjukkan media komik pembelajaran matematika yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,65 tergolong dalam kategori sedang menurut skala gain, sedangkan prestasi belajar siswa sebesar 0,73 tergolong dalam kategori tinggi menurut skala gain.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Hengkang Bara Saputra dan Soeharto tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa telah (1) dihasilkan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif, (2) media komik yang dikembangkan ditinjau dari variabel kualitas aspek media dan aspek materi menurut ahli, guru dan respon siswa berkategori sangat baik, (3) pembelajaran dengan media komik yang dikembangkan efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Peningkatan karakter disiplin siswa masuk dalam kategori sedang dengan

nilai *gain score* 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai *gain score* sebesar 0,66.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh M. S. Ahsani, D. Yulianti, dan S. Khanafiyah tahun 2015 dengan judul “Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Berbantuan Komik Sains untuk Mengembangkan Karakter Siswa” dengan hasil uji *gain* menunjukkan bahwa aspek karakter religius, kreatif, dan rasa ingin tahu mengalami peningkatan dengan kriteria sedang, sedang aspek karakter disiplin dan peduli lingkungan mengalami peningkatan dengan kriteria rendah. Analisis belajar kognitif menunjukkan peningkatan kriteria sedang, sedangkan hasil belajar psikomotorik menunjukkan peningkatan kriteria rendah.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

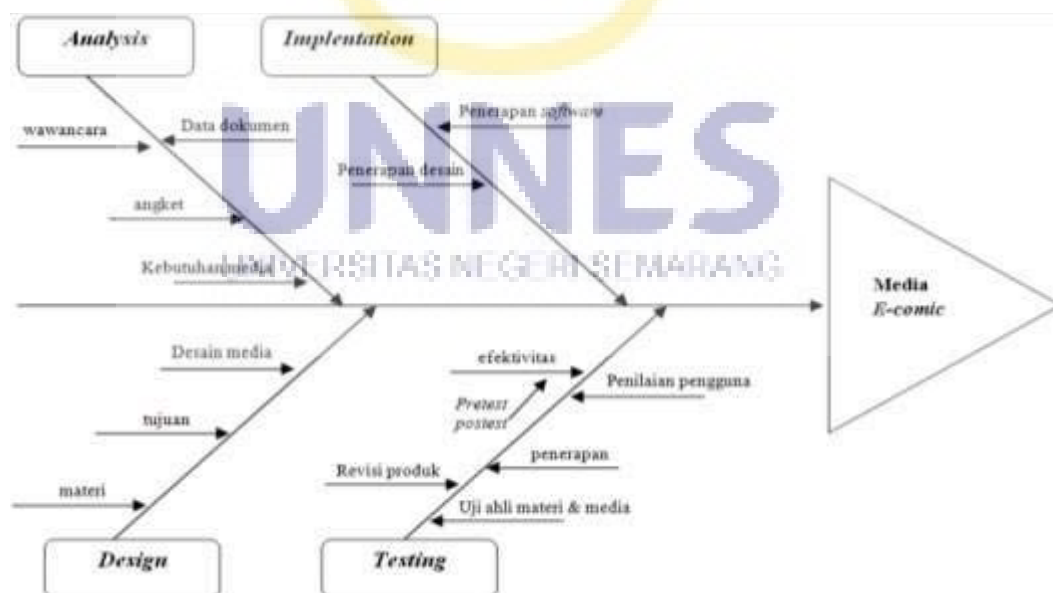
Hal pertama yang dilakukan yaitu pengumpulan data melalui wawancara dan data hasil UAS semester 1 mata pelajaran. Masalah yang ditemukan di lapangan yaitu hasil belajar IPS rendah, nilai siswa masih banyak yang berada di bawah KKM 63. Penggunaan media pembelajaran terbatas pada gambar-gambar yang ada di buku teks yang disediakan sekolah.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemudian peneliti memilih media dan mendesain kerangka media. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *E-comic* menjadi salah satu media yang tepat. Media *e-comic* mempunyai kelebihan menyajikan materi lebih menarik karena dikemas dalam bentuk gambar dan disertai teks singkat yang tampilannya

berbasis digital elektronik. Media *e-comic* dikembangkan sebagai media alternatif penyajian materi IPS lebih menarik dan dapat menarik minat baca siswa dan siswa mampu memahami dan mengingat materi yang disajikan.

Media *e-comic* yang dikembangkan dengan validasi dari ahli materi dan ahli media diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPS dan mempermudah belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris dapat dibuat kerangka berpikir menggunakan *fishbone* (tulang ikan). Bagan berbentuk *fishbone* dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi penyebab permasalahan secara detail menggunakan 5M1E (*man machine method measurement material environment*) (Hari Agung dkk, 2013: Vol.3 No.3). Kerangka berpikir penelitian ini seperti berikut.



Gambar 2.1: Bagan Kerangka Berpikir Media *E-comic* dengan *fishbone*

2.4 HIPOTESIS

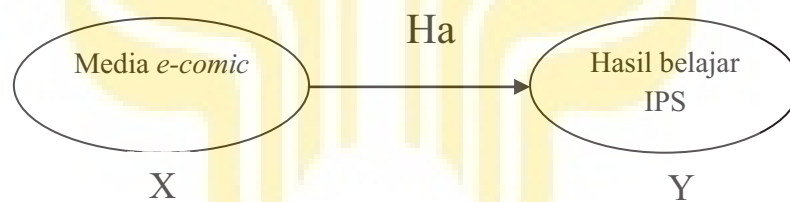
Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS sebelum menggunakan media *e-comic* dan sesudah menggunakan media *e-comic*.

Ho: tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS sebelum menggunakan media *e-comic* dan sesudah menggunakan media *e-comic*.

Variabel penelitian dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas (X) : media *e-comic*
- b. Variabel terikat (Y) : hasil belajar IPS kelas VB



Gambar 2.2: Hipotesis Penelitian

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Pengembangan media *e-comic* disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru. Proses pengembangan dilakukan melalui tahap analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Tahap pengembangan dilakukan secara urut. Materi persiapan kemerdekaan Indonesia disajikan melalui percakapan antara tokoh-tokoh cerita. Cerita dalam *e-comic* tidak disajikan utuh, melainkan per sub bagian. Media *e-comic* materi persiapan kemerdekaan Indonesia ini terdiri dari halaman *cover*, halaman tokoh cerita dan isi cerita, 5 halaman cerita rumusan dasar negara, 3 halaman cerita kekalahan Jepang, 5 halaman cerita peristiwa Rengasdengklok, dan 3 halaman cerita detik-detik proklamasi.
- b. Media *e-comic* materi persiapan kemerdekaan Indonesia untuk kelas V SD yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh 93,75% dan ahli media diperoleh 94,44% dengan kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami pelajaran.

- c. Terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kognitif siswa materi persiapan kemerdekaan Indonesia setelah menggunakan media *e-comic*. Hasil ini diketahui dari nilai *pre test* dan *post test* pada kelas VB saat menggunakan media *e-comic*. Nilai rata-rata *pre test* sebesar 57,26 sedangkan nilai rata-rata *post test* sebesar 76,78 dengan skor N-gain 0,46 dengan kategori sedang. Selain itu terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media *e-comic* dilihat dari hasil perhitungan $t_{hitung} = -16,074$. Kemudian diketahui bahwa nilai sig *2-tailed* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_a diterima. Dengan demikian pengembangan media *e-comic* materi persiapan kemerdekaan Indonesia dikatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 SARAN

- a. Media *e-comic* materi persiapan kemerdekaan Indonesia perlu diterapkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran agar meningkatkan minat baca siswa serta diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Penerapan media *e-comic* dalam pembelajaran perlu dipadukan dengan metode pembelajaran yang tepat agar penggunaannya dapat efektif dalam pembelajaran.
- c. Media yang telah dikembangkan ini masih terbatas pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia, untuk kedepannya diharapkan dapat dikembangkan pada materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, M.S, Yulianti, D & Khanafiyah, S. 2015. Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Berbantuan Komik Sains untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 4 (3).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Jaya.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bafaqih, K, Nyoman, I.J & Pudjawan, Ketut. 2015. Pengembangan Media Komik Pendidikan untuk Mata Pelajaran bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun 2014/2015 di Min Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten jembrana. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3 (1).
- Bara, Hengkang S & Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3 (1) 61-72.
- Bassil, Youssef. 2012. A Simulation Model for the Waterfall Software Bevelopment Life Cycle. *International Journal of Engineering % Technology (iJET)*, 2 (5).
- Buchori, Achmad & Dwi, Rina Setyawan. 2015. Development Learning Model of Character through E-comic in Elementary School. *International Journal of Education an Research*, 3 (9) 369-386.
- BSNP. 2006. *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: BP. Darma Bakti
- Cloud, Scott Mc. 1993. *Understanding Comics*. New York: Kitchen Sink Press.
- Ernawati. 2013. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Pembelajaran Matematika di Kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Banjarmasin Tahun 2011/2012. *Seminar Online Universitas Surabaya*. Vol. 2 (3) 146-153.
- Fatimah, F & Widiyatmoko, A. 2014. Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengaran untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3 (2) 146-153.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayati, Mujinem & Senen, Anwar. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dikti.

- Indaryati & Jailani. 2015. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3 (1) 84-96.
- Jumiati, dkk., 2011”Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Numbereds Head Thogether* (NHT) pada materi gerak tumbuhan di kelas VIII SMP sei putih kampar”. *Jurnal online Luctura*. Vol. 2 no. 2. 170.
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Kurnia Eka & Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- MERC, Ali. 2013. The Effect of Comic Strips on EFL Reading Comprehension. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 4 (1) 54-64.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- M.S. Gumelar. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Nur, Ary W. 2012. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1 (1).
- Nurmina & Zulkarnaini. 2015. Pengembangan Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis *Flash Movie* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karya Sastra Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *JUPENDAS*, 2 (1) 79-90.
- Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Rasiman & Siska, Agnita P. 2014. Development of Mathematics Learning Media E-comic Based on Flip Book Maker to Increase Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 2 (11) 535-544.
- Sadiman, Arief S, Raharjo, Agung Haryono & Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N & Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugianto, Dony dkk. 2013. Modul Virtual Multimedia *Flipbook* Dasar Teknik Digital. *INVOTEC*, 9 (2) 101-116.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Statistika untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Thobroni, M & Mustafa, A. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2016. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

