

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI BAHAN AJAR IPS
MATERI PENGARUH KEGIATAN EKONOMI TERHADAP
KESEJAHTERAAN MASYARAKAT PADA SISWA KELAS V SD IT
BINA INSAN MADANI BARADATU**

Ahmad Wahyudi, M.Pd
STAI Al-Ma'arif Way Kanan
ahmadwahyudi@staialmaarifwaykanan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan jumlah sampel seluruhnya 28 siswa. Pengembangan Media Komik dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah yang terdiri atas: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) produk desain, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk dan 10) produksi massal. Pengumpulan data menggunakan tes, observasi, kuesioer, dan dokumentasi. Teknik analisis data tes menggunakan analisis *expert judgment* (ahli/validator) kemudian instrumen tes, validitas butir soal, reliabilitas tes, analisis daya beda soal dan analisis kesukaran soal. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar menggunakan nilai rata-rata.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) Pengembangan Media Komik sebagai bahan ajar IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat pada siswa kelas IV SDIT Bina Insan Madani Baradatu berawal dari analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah. Selanjutnya melakukan pengumpulan data ternyata banyak nilai ulangan siswa yang belum mencapai KKM. Kemudian penelitian menelaah silabus dan membuat desain media komik serta instrumen penelitian seperti lembar observasi angket validasi, angket respon siswa, dan tes. Tahap berikutnya validasi desain oleh ahli materi dan ahli media. Saran dari validator dijadikan bahan revisi desain. Selanjutnya produk dilakukan uji coba terbatas sebanyak 5 siswa dan uji coba lapangan sebanyak 23 siswa. Hasil respon siswa dijadikan acuan untuk merevisi produk sehingga dihasilkan media komik sebagai bahan ajar IPS yang berkualitas. 2) Kualitas isi serta tampilan komik sebagai bahan ajar IPS berdasarkan penilaian validasi ahli materi memperoleh skor memperoleh jumlah skor 3,20 dalam kategori cukup layak. Penilaian ahli media terhadap media komik sebagai bahan ajar IPS kelas IV memperoleh jumlah skor 47 dalam kategori cukup layak. 3) Penilaian siswa terhadap komik sebagai bahan ajar pada uji coba terbatas memperoleh jumlah skor 38,0 dalam kategori layak dan hasil penilaian pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa jumlah skor sebesar 42,8 dalam kategori sangat layak. 4) Media komik sebagai bahan ajar IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDIT Bina Insan Madani Baradatu

yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dan dan sebagian besartelah mencapai kriteria ketuntasan.

Kata kunci: *Pengembangan Media, Komik, dan Bahan Ajar IPS*

A. Pendahuluan

Sekolah merupakan Lembaga Pendidikan formal yang menyediakan layanan pendidikan untuk berbagai usia. Sekolah SD adalah salah satu Lembaga Pendidikan formal yang menyediakan layanan Pendidikan formal bagi usia anak – anak mulai dari 6 sampai 13 tahun. Pendidikan di SD ditempuh selama 6 tahun pelajaran. SD terdiri dari kelas 1 sampai kelas 6 pada jenjang SD, diberikan materi pelajaran yang lebih kompleks dan lebih luas.

Salah satu pelajaran yang mulai diajarkan di SD adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS adalah pelajaran yang mempelajari tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial mulai dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks. Semakin kompleks materi pelajaran yang diajarkan di SD menuntut guru untuk mampu menyampaikan materi dengan jelas dan menarik agar materi dapat diIPShami secara optimal oleh siswa dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal pula. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Bahwa dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Gagne dan Brigs media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video, kamera, video recorder, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar dan diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai.

Salah satu media pembelajaran yang masih jarang dikembangkan guru dalam IPS adalah komik. Komik merupakan sebuah buku yang berisikan cerita bergambar. Usia anak-anak dan remaja cenderung lebih menggembari membaca komik darIPSda membaca buku-buku mata pelajaran. Hal ini dikarenakan komik memiliki gambar yang menarik dan berisikan cerita-cerita yang menarik.

Komik memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, kelebihan komik antara lain: a) peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik, b) membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik, c) melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca, d) komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, e) mempermudah

anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, f) dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, g) seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDIT Bina Insan Madani Baradatu menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V cenderung monoton menggunakan media konvensional dan metode ceramah. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya proses pembelajaran menjadi tidak berjalan efektif dan efisien. Berdasarkan keterangan dari guru kelas V belum pernah dikembangkan media komik sebagai bahan ajar pada mata pelajaran IPS di SDIT Bina Insan Madani Baradatu.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Komik sebagai Bahan Ajar IPS Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat pada Siswa kelas V SDIT Bina Insan Madani Baradatu".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Bahwa R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan peneliti adalah berupa media komik sebagai bahan ajar IPS yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT Bina Insan Madani Baradatu yang beralamat di Taman Asri Baradatu Way Kanan tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik Nonprobability sampling dengan sampling jenuh. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Tes, Lembar Observasi, Kuesioner dan Dokumentasi.

C. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang medius yang berarti ,tengah", „perantara", atau „pengantar“. Kata media berasal dari bahas latin yang adalah bentuk jamak dari kata medium. Batasan pengertian mengenai media sangat luas. Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi, pengiriman, dan penerima pesan dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku, dan sebagainya. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan untuk mencapai kompetensi tertentu.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, karena ada guru yang mengajar pada setiap jam pelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan. Oleh karena itu, hal ini perlu diperhatikan oleh guru adalah karakteristik dan kemampuan masing-masing media agar media yang dipilih sesuai dengan perkembangan siswa.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis sesuai dengan teknik penggunaannya. Berikut akan dijelaskan beberapa kelompok jenis media pembelajaran. Leshin, Pollock & Reigeluth mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok, diantaranya:

- 1) Media berbasis manusia terdiri diantara guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field trip*.
- 2) Media berbasis cetak terdiri dari buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas.
- 3) Media berbasis visual berupa buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide.
- 4) Media berbasis audio visual terdiri video, film, program, slide-tape, televisi.
- 5) Media berbasis komputer berbetuk pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, dan hipertext.

Pendapat lain dikemukakan oleh Kemp & Dayton yang mengelompokkan media kedalam delapan jenis yaitu 1) Media Cetakan, 2)

Media Pajang, 3) Overhead Transparacies, 4) Rekaman audiotape, 5) Seri slide dan film strips, 6) Penyajian multi image, 7) Rekaman video dan film hidup dan 8) Komputer.

Berbagai jenis media tersebut dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. namun, dalam memilih media tersebut untuk kepentingan pengajaran perlu memperhatikan kriteriakriteria yaitu ketepatannya dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, ketrampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berpikir siswa. Dengan beberapa kriteria pemilihan media tersebut guru dapat lebih mudah menggunakan media yang dianggap paling tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugas sebagai pengajar.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Bahan ajar berkualitas tinggi dapat berkontribusi secara substansial terhadap kualitas pengalaman belajar siswa dan *outcome* siswa. Senada dengan pernyataan di atas, Menurut Warpala menyatakan bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Dalam penyusunan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar yang masuk dalam kategori bahan/alat pengajaran harus mampu sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kepraktisan dan kemudahan dalam penggunaannya, serta kesesuaian dengan materi yang satu dengan yang lainnya. Dengan memperhatikan syarat tersebut, diharapkan dapat menunjang proses belajar mengajar agar bisa dimanfaatkan untuk memfasilitasi seseorang untuk belajar.

Agar bahan ajar dalam penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran di kelas dapat dilihat dari aspek materi, aspek kemanfaatan dan aspek media pembelajaran. Adapun penilaian bahan ajar ditinjau dari para ahli dan peserta didik yang meliputi beberapa aspek. Bahan ajar yang layak digunakan untuk pembelajaran dikelas dapat dilihat dari aspek materi, aspek kemanfaatan dan aspek media pembelajaran. Adapun penilaian kelayakan modul dilihat dari para ahli dan juga peserta didik. Aspek penilaian perlu ditetapkan untuk mengukur kualitas program pembelajaran yang akan dikembangkan akan nantinya tidak menimbulkan berbagai persepsi tentang media pembelajaran yang dibuat.

3. Komik

a. Pengertian Komik

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata "comic" yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon. Menurut McCloud memaparkan definisi "komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca". Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya.

Secara umum, menurut Mc Cloud komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya, Komik merupakan media komunikasi visual yang unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah media komunikasi visual yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.

b. Jenis-jenis Komik

Komik Berikut adalah jenis-jenis komik beserta penjabarannya yang diambil dari sebuah website yang bernama jagoan comic (2014):

1) Kartun/Karikatur (Cartoon)

Kartun yang hanya berupa satu tampilan saja, dengan beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Biasanya komik tipe kartun/karikatur ini berjenis humor (banyol) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran) yang dapat menimbulkan sebuah arti sehingga si pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya. Contoh: dalam beberapa majalah sering ditampilkan gambar kartun/karikatur dari sosok tokoh tertentu yang maknanya sebagai kritikan dan sindiran bahkan terkadang dikemas dengan lucu serta menghibur.

2) Komik Potongan (*Comic Strip*)

Bentuk komik ini hanyaberupa penggalan- penggalan gambar yang disusun/dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak terpaku harus selesai pada satu kali terbitan namun dapat juga dijadikan suatu cerita bersambung/berseri. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 atau sekitarnya. Komik potongan (*Comic Strip*) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan disebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyol atau cerita yang serius namun disenangi

oleh pembaca. Contoh: Panji Koming di surat kabar Kompas dan Gibug (komik potongan yang dijadikan buku saku).

3) Buku Komik (*Comic Book*)

Kumpulan gambar – gambar, tulisan, dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku komik (*Comic Book*) ini acap kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya dalam buku komik berisikan 32 halaman, biasanya pada umumnya ada juga yang 48 halaman dan 64 halaman, buku ini biasanya berisikan isi cerita, iklan, dan lain-lain.

4) Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Bila pembuat komik sudah dalam *scope* penerbit yang serius, penerbit akan secara teratur/ berskala (misalnya setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial. Contoh: M&C Gramedia, PMK, Terant, Bumi Langit, Jagoan Komik, Marvel Komik, DC Komik, dan lain-lain.

5) Komik Online (Web Komik)

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid, dan buletin, media internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik-komik. Dengan menyediakan situs website maka para pengunjung/ pembaca dapat menyimak komik. Penggunaan media internet membuat jangkauan pembaca komik menjadi lebih luas. Komik online merupakan langkah awal untuk mempublikasikan komik dengan biaya yang relatif lebih murah dibandingkan melalui media cetak.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis komik meliputi kartun, *comic strip*, *comic book*, *comic annual*, *web comic*.

c. Kelebihan dan Kekurangan Komik sebagai Media Pembelajaran

Pengembangan komik sebagai media pembelajaran bertujuan untuk memberikan nuansa baru dalam pembelajaran, selain itu penggunaan komik dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang diajarinya.

Berikut ini adalah kebaikan komik sebagai media pembelajaran. :

- 1) Peranan pokok dari buku komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.
- 2) Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik.
- 3) Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
- 4) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- 5) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.

- 6) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain.
- 7) Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Dengan berbagai kelebihan tentunya komik sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai disitu saja, apabila minat baca telah dibangkitkan cerita bergambar harus dilengkapi oleh materi bacaan film, gambar, tetap model (foto), percobaan serta berbagai kegiatan yang kreatif.
- 2) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

d. Media Pembelajaran Komik

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media komik sebagai bahan ajar IPS Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Pada Siswa Kelas V SDIT Bina Insan Madani Baradatu. Media komik yang digunakan termasuk jenis komik potongan yang hanya terdiri dari 6 halaman. Dalam komik terdiri potongan-potongan gambar yang dirangkai dengan sebuah percakapan singkat yang menjadi sebuah cerita. Media komik yang dikembangkan ini berisi mengenai percakapan antara empat orang tokoh dalam komik yang menceritakan tentang rasa penasarannya mereka terhadap makanan sosis yang sedang mereka makan bersama di kantin sekolah. Ditengah percakapan tersebut mereka mendapat pengetahuan baru dari salah satu tokoh mengenai pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat yaitu tentang produksi, distribusi, dan konsumsi. Dalam penelitian ini media komik yang dikembangkan sangat sederhana namun menarik dan menyajikan pengetahuan secara singkat, jelas, dan menarik dengan gambar-gambar kartun yang menghibur.

4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar harus mencerminkan tingkatan-tingkatan siswa sejauh mana telah dapat mencapai tujuan yang ditetapkan disetiap bidang studi, symbol yang digunakan menyatakan nilai, baik huruf maupun angka hendaknya hanya merupakan gambaran tentang prestasi belajar saja. Untuk mengetahui sejauh mana prestasi belajar siswa maka perlu diadakan pengukuran secara berikut:

- 1) *Assessment* adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) siswa sebagai hasil dari suatu program intruksional.

- 2) Pengukuran (*measurement*) berkenaan dengan pengumpulan data deskriptif tentang produk siswa dan atau tingkah laku siswa, dan hubungannya dengan standar prestasi atau norma.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan siswa atau hasil akhir setelah dilakukan evaluasi dari penguasaan pengetahuan dan ketrampilan yang ditunjukkan dengan nilai tes atau berupa angka.

5. Pembelajaran IPS Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat

IPS sebagai mata pelajaran di Lembaga Pendidikan mempunyai peran yang strategis, hal ini bisa dilihat dari misi IPS yakni mempersiapkan warga negara: 1) memahami ilmu pengetahuan di masyarakat, 2) pengambilan keputusan warga negara, 3) membuat hubungan antar pengetahuan, dan 4) meningkatkan generasi pada sejarah bangsa-bangsa berada.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai di SMP. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan menjadi warga negara yang demokratis yang bertanggung jawab. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Mata pelajaran IPS Berdasarkan Kurikulum 13 untuk mata pelajaran IPS bagi SD kelas V materi mempelajari pengaruh kegiatan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat yang dicapai pada pembelajaran ini yaitu perilaku motif dan prinsip ekonomi, produksi, distribusi, dan konsumsi, pasar, kesejahteraan, kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dan perdagangan internasional.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media komik sebagai bahan ajar IPS siswa kelas V pada materi “Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat” yang telah dibuat oleh peneliti divalidasi oleh ahli materi dari ahli media. Hasil validasi ahli materi dan ahli media secara lebih detail dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Ahmad Wahyudi, M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Sekolah Tinggi Agama Islam Al Ma'Arif Way Kanan.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa penilaian mengenai materi yang ada pada media komik sebagai bahan ajar IPS kelas V memperoleh jumlah skor 32 dalam kategori cukup layak. Validasi materi untuk menambahkan cerita tentang pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Sehingga mempermudah siswa dalam menyerap materi IPS.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Ahmad Wahyudi, M.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Sekolah Tinggi Agama Islam Al Ma'Arif Way Kanan.

Berdasarkan hasil ahli media dapat diketahui dalam media komik Sebagian bahan ajar IPS kelas V memperoleh skor 47 dalam kategori cukup layak. Berdasarkan hasil validasi media menambahkan saran 1) mengurangi teks yang terlalu Panjang, 2) pengenalan karakter dalam gambar, 3) memberi penomoran atau halaman.

3. Uji Coba dan Revisi Produk

Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas V di SDIT Bina Insan Madani Baradatu sebanyak 28 siswa yang terbagi menjadi 5 siswa sebagai uji coba terbatas dari 12 indikator yaitu 1) media dapat membantu dalam mempelajari materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat, 2) media membuat siswa ingin belajar lebih banyak, 3) contoh yang diberikan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan, 4) materi yang disajikan sesuai dengan urutan pembelajaran, 5) media ini memperkaya pengetahuan siswa mengenai materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat, 6) gambar bermanfaat untuk penjelasan materi, 7) media ini membantu belajar lebih menyenangkan, 8) tampilan isi menarik sehingga siswa tertarik untuk mempelajarinya, 9) tulisan dalam media dapat dibaca dengan jelas, 10) gambar media dapat membantu siswa memahami materi yang disajikan, 11) kombinasi warna dan gambar tidak mengganggu siswa dalam memahami materi, dan 12) media komik dapat membantu siswa menambah pengetahuan mengenai materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.

Uji coba terbatas dari sampel 5 siswa kelas V di SDIT Bina Insan Madani Baradatu. Dari hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa rata-rata skor 38.0 dalam kategori layak. Dengan demikian media komik sebagai bahan ajar IPS siswa kelas V di SDIT Bina Insan Madani Baradatu pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Uji coba lapangan terdiri dari 23 sampel siswa kelas V di SDIT Bina Insan Madani Baradatu. Dari hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa skor 42.8 dalam kategori sangat layak. Dengan demikian media komik sebagai bahan ajar IPS siswa kelas V di SDIT

Bina Insan Madani Baradatu pada materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat dinyatakan sangat layak.

4. Prestasi Belajar

Analisis prestasi belajar diukur sebelum dan sesudah penggunaan media komik sebagai bahan ajar IPS. Hal ini dilakukan untuk melihat media komik sebagai bahan ajar IPS terhadap proses belajar siswa kelas V SDIT Bina Insan Madani Baradatu. Sebelum menggunakan media komik sebagai bahan ajar IPS, peneliti terlebih dahulu memberi *pre-test* hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat. Prestasi awal siswa uji lapangan sebelum menggunakan media komik sebagai bahan ajar IPS memperoleh nilai rata-rata 6,00. Nilai rata-rata tersebut masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM = 7,10) data tersebut dikategorikan menjadi dua yaitu tuntas apabila nilai minim 7,10 dan belum tuntas bila kurang dari 7,10. Prestasi siswa uji coba lapangan setelah menggunakan media komik sebagai bahan ajar IPS memperoleh rata-rata sebesar 7,80 dan telah mencapai kriteria ketuntasan.

Hal ini berarti mengalami peningkatan rata-rata dibandingkan dengan sebelumnya yang sebesar 6,00. Prestasi belajar siswa uji coba lapangan setelah menggunakan media komik sebanyak 20 siswa (87.00%) dalam kategori tuntas dan sebanyak 3 siswa (13.0%) dalam kategori belum tuntas dengan demikian mayoritas prestasi belajar siswa uji coba lapangan setelah menggunakan media komik sebagai bahan ajar IPS Sebagian besar telah tuntas. Dengan meningkatnya nilai rata-rata 7,80 dan kategorisasi sebagian besar menjadi kategori tuntas, maka media komik sebagai bahan ajar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa uji coba lapangan.

5. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan media komik sebagai bahan ajar IPS dinyatakan layak dan efektif dapat diterapkan dalam pembelajaran. Media tersebut dapat digunakan sebagai langkah salah satu sumber belajar mata pelajaran IPS khususnya pada kompetensi dasar dalam menjelaskan pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari penelitian uji coba lapangan skor 3,6 dan dinyatakan layak sebagai bahan ajar IPS pada siswa kelas V di SDIT Bina Insan Madani Baradatu dan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat dari peningkatan rata-rata siswa dan sebagian besar telah mencapai kriteria ketuntasan.

Namun setelah menggunakan media komik sebagai bahan ajar IPS hasil prestasi peserta belajar siswa uji coba lapangan memperoleh rata-rata sebesar 7,80 dan telah mencapai kriteria ketuntasan. Hal ini berarti mengalami peningkatan rata-rata dibandingkan sebelumnya yang sebesar 6,00. Hasil

kategorisasi *post-test* peserta belajar siswa uji coba lapangan setelah menggunakan media komik sebagai bahan ajar IPS 20 siswa (87.00%) dalam kategori tuntas dan sebanyak 3 siswa (13.00%) dalam kategori belum tuntas. Dengan demikian mayoritas peserta belajar uji coba lapangan setelah menggunakan media komik sebagai bahan ajar IPS sebagian besar tuntas.

Selain itu hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan media komik sebagai bahan ajar IPS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian 2 observer menunjukkan bahwa pada hasil uji lapangan sebesar 24,5 dengan presentase 87,50%, sehingga masuk kategori aktivitas siswa sangat tinggi dengan demikian, adanya media komik sebagai bahan ajar IPS kelas V pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kategori sangat tinggi. Hal ini dikarenakan sebelumnya siswa belum pernah menggunakan media komik sebagai bahan ajar IPS dalam pembelajaran sehingga siswa sangat tertarik yang ditunjukkan dengan aktivitas siswa yang sangat tinggi.

Adanya aktivitas siswa melalui penggunaan media komik sebagai bahan ajar IPS dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat menurut Nana Sudjana dkk bahwa salah satu manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pengembangan media komik sebagai bahan ajar IPS pada siswa kelas V di SDIT Bina Insan Madani Baradatu dalam penelitian ini sebelum digunakan dalam pembelajaran telah melalui beberapa tahapan yang disistematis antara lain 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) produk desain, 4) validitas desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi akhir. Berdasarkan tahapan tersebut terdapat penilaian dari validator dan uji coba penilaian mengenai materi yang ada pada media komik sebagai bahan ajar IPS kelas V memperoleh rata-rata 3,20 dalam kategori cukup layak. Penilaian tersebut meliputi indikator kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan buku Tema 2 pada mata pelajaran IPS. Selanjutnya pada indikator kejelasan materi sesuai dengan kompetensi dasar disesuaikan dengan kriteria siswa materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat, runtutan dan kejelasan materi dengan menggunakan media komik sebagai bahan ajar IPS dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, kelengkapan materi, dan keseimbangan materi pokok dengan materi pendukung sudah cukup tepat.

Validator materi menambahkan saran untuk menambahkan cerita tentang pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Sehingga mempermudah siswa dalam menyerap materi pelajaran IPS dan lebih menarik.

Penilaian akhir media komik sebagai bahan ajar IPS kelas V memperoleh rata-rata skor 3,13 dalam kategori cukup layak. Penilaian tersebut antara lain pada indikator ketepatan penambahan huruf kapital sudah sangat tepat. Indikator penggunaan huruf sesuai dengan standar dan ketepatan. Jumlah kata dalam setiap halaman komik sudah tepat. Selanjutnya indikator ketepatan objek gambar yang dipakai, sesuai konsep dan topik pembelajaran, ketepatan pemilihan warna untuk huruf, kesesuaian kombinasi warna dan background komik sesuai. Jadi kesesuaian gambar dan teks sudah cukup tepat. Validator menambahkan 1) mengurangi teks yang terlalu Panjang, 2) pengenalan karakter dalam gambar, 3) memberi penomoran atau halaman. Agar mempermudah dalam membaca dan memahami pembelajaran IPS.

Hasil uji coba produk pada siswa terbatas memperoleh skor rata-rata 3,2 dalam kategori layak. Hasil uji coba produk pada siswa lapangan memperoleh skor 3,6 dalam kategori layak. Dari penilaian tersebut media komik sebagai bahan ajar IPS berdasarkan penilaian saran dan masukan yang ada menghasilkan produk akhir yang berkualitas. Oleh karena itu sebaiknya guru dapat mempergunakan media komik sebagai bahan ajar IPS khususnya dalam pembelajaran IPS pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa SDIT Bina Insan Madani Baradatu yang awalnya kurang tertarik dalam belajar IPS karena guru cenderung menggunakan media yang konvensional, sehingga sangat perlu pengembangan media seperti komik sebagai bahan ajar IPS. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan maka perlu adanya penelitian dan pengembangan untuk membuat desain produk berupa komik yang akan dikembangkan.
2. Kualitas isi dan tampilan komik sebagai bahan ajar IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat pada siswa kelas V berdasarkan penilaian validasi ahli memperoleh skor 32,0 kategori cukup layak. Validator materi memberikan saran untuk menambahkan cerita agar lebih menarik. Penilaian akhir media terhadap media komik memperoleh jumlah skor 47 dalam kategori cukup layak. Validator media memberi saran 1) mengurangi teks yang terlalu Panjang, 2) pengenalan karakter dalam gambar, 3) memberi penomoran atau halaman.
3. Penilaian siswa terhadap komik sebagai bahan ajar IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat pada kelas V SDIT Bina Insan Madani Baradatu memperoleh skor rata-rata 38,0 dalam kategori layak dan hasil penelitian uji coba lapangan menunjukkan bahwa rata-rata sebesar 42,8 dalam kategori sangat layak.

4. Media komik sebagai bahan ajar IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata sebagian besar telah mencapai kriteria ketuntasan. Pada siswa uji coba terbatas nilai rata-rata 6,27 sebagian besar belum tuntas (80,00%). Setelah post-test menjadi 7,60 sebagian besar tuntas. Sementara pada siswa uji coba lapangan nilai rata-rata 6,00 sebagian besar belum tuntas (91,3 %). Setelah post-test memperoleh skor rata-rata 7,80 sebagian besar tuntas (87,00%).

F. Daftar Pustaka

- Azhar Arsyad. 2014 Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pres.
- Ary Nur Wahyuningsih. 2021. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Sarat untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. Jurnal of Innovative Sciece Education.Vol.1 (1), 19-27 (ISSN-2252-6412).
- Atwi Suparman. 2001. Desain Instructional, Proyek Pengembangan. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2008. Pedoman Merancang Sumber Belajar. Jakarta: Depdiknas.
- Horsley, M., Knight, B., dan Huntly, H. 2010. The Role of Textbooks and Other Teaching and Learning Resources in Higher Education in Australia: Change and Continuity in Supporting Learning. IARTEM 1-Journal Vol. 3 (2): 43-61. (ISSN 2252-5414).
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai.2021. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana. 2002. Dasar -Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono, 2014. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Trisno.2010. Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitik, Jakarta: Prestasi Pustaka.