

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian dan pembahasan dari pengembangan media pembelajaran berbentuk komik dalam pembelajaran sejarah ini dengan materi “ awal kependudukan jepang di indonesia “menyajikan data yang diperoleh dari pengumpulan data, proses pengembangan dan pembuatan produk, hasil validasi oleh ahli materi, dan ahli media, serta hasil uji penggunaan media oleh peserta didik dalam uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Adapun langkah – langkah berdasarkan model pengembangan Borg and Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono.

##### **4.1.1. Hasil Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media berbentuk komik dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan hasil uji coba peserta didik. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Tahap – tahap tersebut meliputi 1. Potensi masalah, 2. Pengumpulan data, 3. Desain produk, 4. Validasi desain, 5. Revisi desain, 6. Ujicoba produk, 7. Revisi produk, 8. Ujicoba pemakaian, 9. Revisi produk. Berikut penjelasann dari tiap tahap – tahap yang dilaksanakan dalam penelitian dan pengembangan ini :

#### 4.1.1.1. potensi dan masalah

Komik memiliki potensi yang sangat luar biasa untuk dijadikan media pembelajaran. Dalam UU. NO. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional disebutkan bahwa system pendidikan nasional terdapat pendidikan formal, non formal dan informal. Dalam konteks yang mirip Ki Hajar Dewantara mempunyai istilah yang lebih sederhana yaitu istilah Tri Pusat pendidikan yaitu pendidikan lingkungan keluarga, pendidikan lingkungan masyarakat, dan pendidikan di lingkungan perguruan atau sekolah. Menurut Ki Hajar Dewantara untuk mendidik perasaan, ada dua hal yang harus dilalui, pertama pendidikan moral dan yang kedua pendidikan estetis yaitu melalui pendidikan kesenian, seperti melukis. Pendidikan estetis ini juga bertujuan untuk membentuk karakter yang halus dan beretika. Dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran, setidaknya terdapat beberapa unsur yang berperan yakni, gambar. seperti yang tertera, dalam Comics Uniting Nations, komik juga merupakan local genius bangsa Indonesia, dimana komik dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan bakat kesenian kemudian menuangkan beragam cerita dengan disertai gambar dan percakapan. Dalam konteks yang mirip, banyak yang menunjukkan bahwa komik merupakan local genius bangsa Indonesia yang sudah menjadi media yang berperan sebagai suatu pembelajaran dalam bidang mata pelajaran sejarah, diantaranya seperti cerita dari Bali dengan judul “Dampati Lelangon” atau “dharma Lelangon” dan dikenal sebelum Belanda masuk ke Indonesia. Selanjutnya menurut pengamatan Marcell Boneff (Les Bandes Dessines

Indonesian) komik pertama dalam khazanah sastra Indonesia ialah Menari Putri Hijau ciptaan Nasroen AS dimuat dalam majalah Ratoe Timoer (1939), kemudian sejak 19 Desember 1948, hari kedaulatan rakyat memuat kisah pendudukan Yogya ciptaan Abdul Salam dengan judul "Pangeran Diponegoro" dan terakhir sejak 1965 corak komik Indonesia bercerita dengan nada cinta.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa komik sangat berpotensi untuk dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan, namun belum ada guru yang menggunakan media komik sebagai media pembelajaran seperti di SMA Negeri 7 Medan. Guru masih kurang kreatif untuk menciptakan media pembelajaran sehingga terkadang siswa kurang antusias dalam belajar. Media yang sering digunakan untuk belajar di sekolah tersebut hanya sebatas proyektor. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang berbau kesenian melukis, meskipun potensinya sangat tinggi.

#### 4.1.1.2. pengumpulan data

Pada langkah ini didapat data hasil observasi yang menunjukkan hasil bahwa kurangnya inovasi media pembelajaran oleh guru dan respon peserta didik dalam pembelajaran, maka solusi yang baik adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan baik lagi apa bila bersumber dari nilai kesenian seperti melukis/menggambar komik. Untuk menemukan solusi yang baik lagi peneliti mengumpulkan data atau informasi yang berkaitan dengan pendidikan dan media pembelajaran terutama komik. Selain itu dikumpulkan juga informasi untuk

perencanaan produk/media yang akan dikembangkan. Pengumpulan data juga dilakukan dengan membaca dan mengutip buku yang berkaitan dengan media pembelajaran seperti buku Azhar Arsyad berjudul media pembelajaran edisi revisi, Aspia Asrar Manurung dengan judul media pembelajaran penggunaan dan pembuatan, serta jurnal dengan judul analisis semiotika komunikasi visual buku “memahami komik” Scott McCloud.

#### 4.1.1.3. desain produk

Pada tahap ini dilakukan pembuatan dan bahan dan alat media pembelajaran komik sejarah.

##### 1. langkah – langkah pembuatan komik

###### a. Pembuatan Naskah Skenario

##### 1. Membuat konsep

Membuat konsep merupakan tahap awal dari pembuatan naskah skenario. Pada tahap ini ditentukan alur peristiwa secara kronologi yang menggambarkan awal kependudukan jepang di Indonesia. Pembuatan alur peristiwa dirancang berdasarkan buku sejarah atau buku – buku yang mendukung. Pada tahap ini ditentukan tokoh atau karakter yang berperan dalam peristiwa kependudukan jepang di Indonesia .

Tokoh atau karakter yang dirancang dibatasi dengan kata lain karakter yang dibuat adalah karakter yang memiliki peran besar dalam peristiwa tersebut. Adapun karakter yang berperan utama dalam komik sejarah ini adalah Jenderal Imamura dan tokoh nasionalisme yang berperan adalah Raden Samsuedin.

---

Jenderal Imamura

---



---

Raden Samsudin

---



## 2. Membuat Plot Cerita

Plot merupakan struktur rangkaian urutan dalam cerita, bagaimana bermula, apa inti cerita dan siapa tokoh yang berbicara secara langsung dalam bentuk percakapan. Plot menjadi penting dalam membuat komik karena tanpa plot nantinya ceritanya menjadi tidak jelas dan tidak terarah, selain itu konsistensi komikus akan dipertanyakan ketika diawal tidak terlebih dahulu mendefinisikan karakter dari tokoh komik yang akan dibuat, misal tokoh antagonis yang pemaarah dan emosional tapi adegan lain bersikap lembut dan mudah menangis. Intinya setelah membuat konsep naskah kemudian yang dilakukan adalah menyusun cerita dalam bentuk percakapan atau dialog agar pemuatan komik lebih mudah dan terarah. Adapun karakter tokoh dalam komik sejarah ini sebagai berikut :

---

Jenderal Immamura : antagonis  
(pemaarah)

---



---

Raden Samsuudin : protagonist : penyabar dan  
lemah lembut

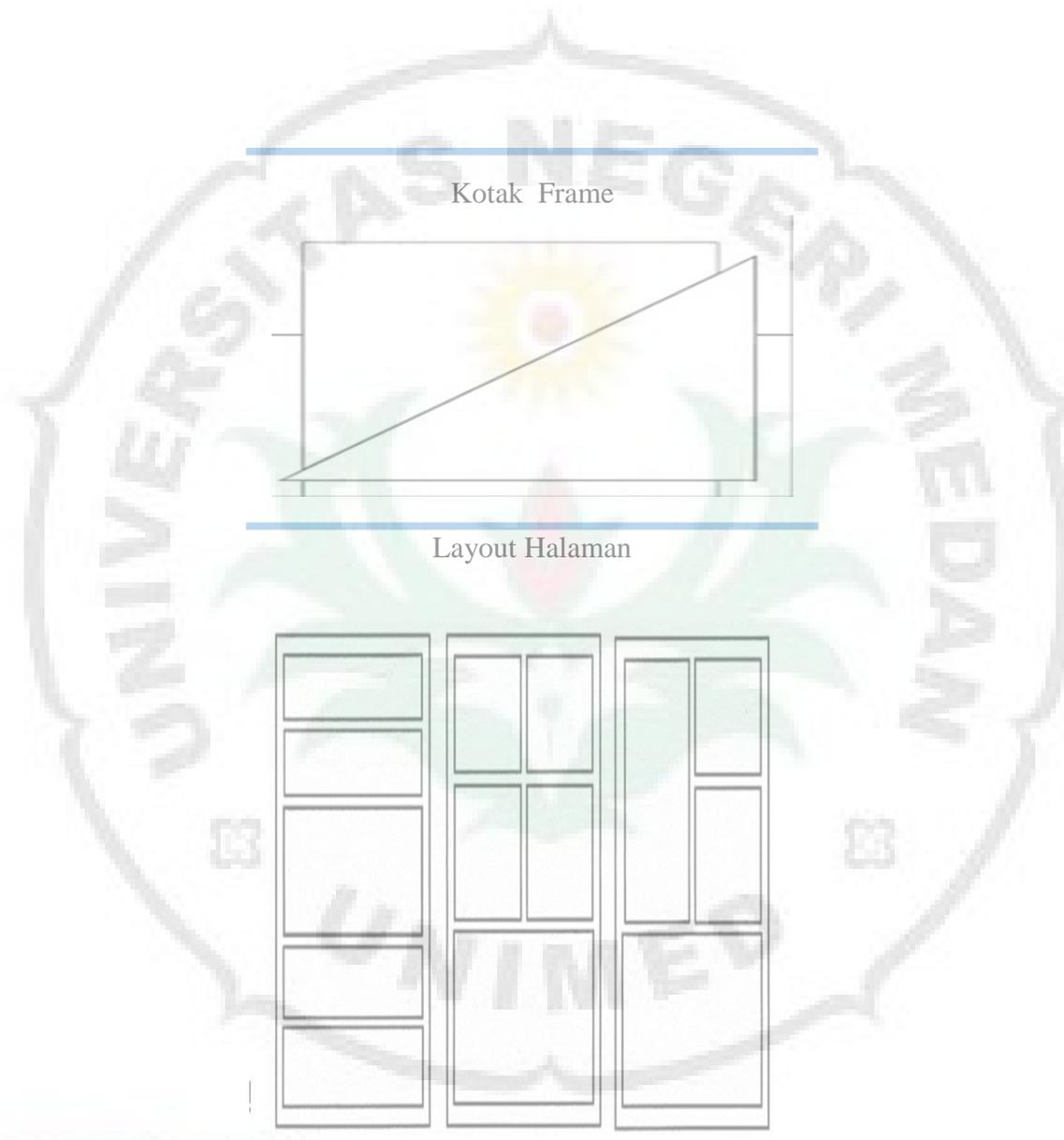
---



b. Pembuatan gambar ilustrasi

1. Membuat draft dengan pensil

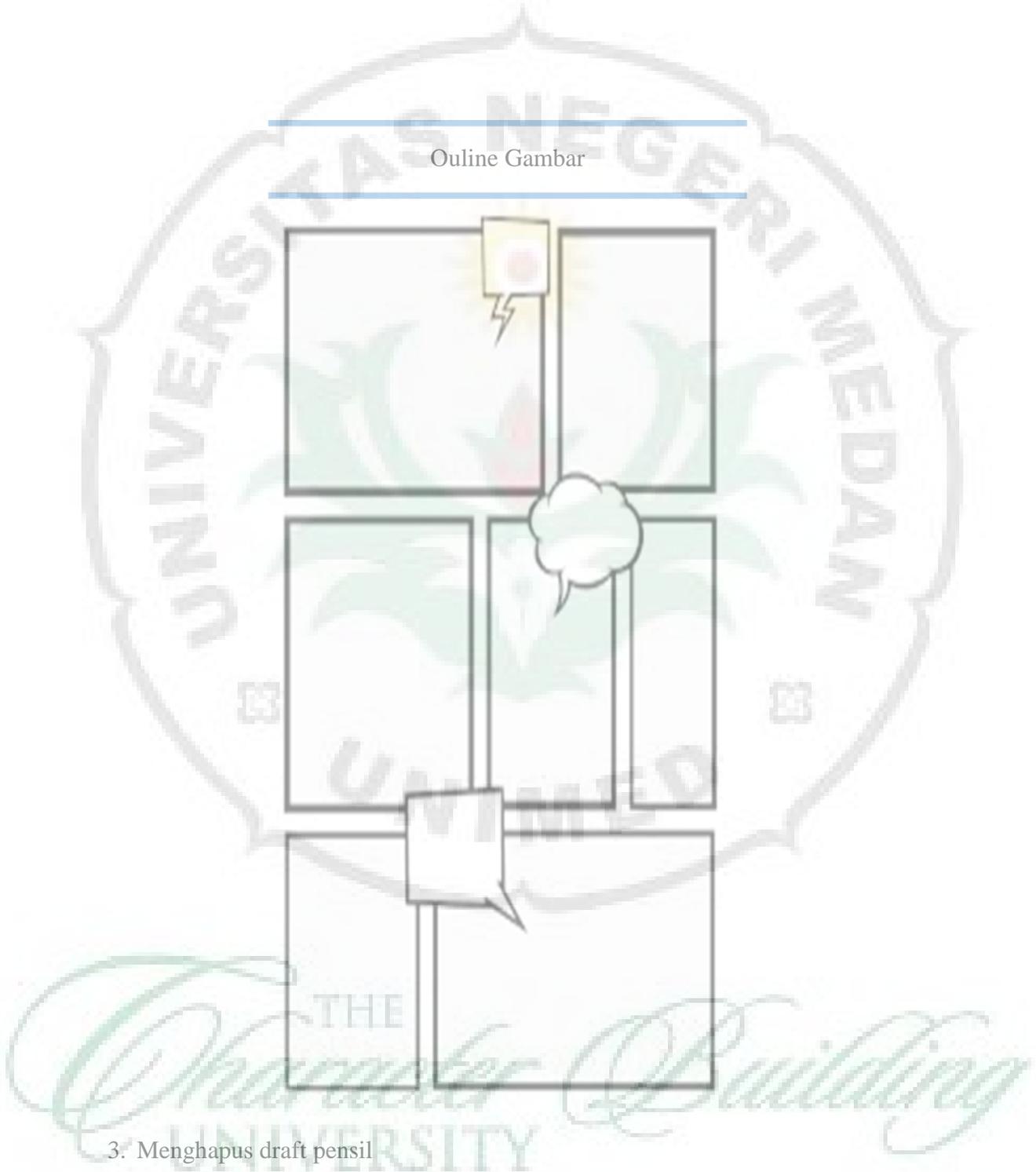
Saat memulai membuat komik, alat yang perlu digunakan adalah pensil, yang mana pensil akan menjadi alat pertama yang membentuk draft dari gambar agar ketika kita melakukan kesalahan dalam menggambar masih dapat diperbaiki dengan menghapusnya dengan penghapus pensil. Adapun draft yang dimaksud yang pertama adalah kotak frame, layout halaman, kemudia mulai menggambar tokoh – tokoh didalamnya, bagaimana posenya, ekspresinya dan posisi balon kata.



2. Membentuk outline gambar

Dalam membentuk outline gambar penting diperhatikan alat yang dapat membantu seperti penggaris guna untuk merapikan setiap ukuran baik balon kata atau ukuran gambar tokoh dan tempat kata pengantar narasi(alur).

Outline Gambar



### 3. Menghapus draft pensil

Setelah draft gambar ilustrasi selesai dengan benar dan rapi, maka hal selanjutnya yang dilakukan adalah menghapus draft pensil.

#### 4. Membuat detil gambar

Yang terakhir dalam pembuatan gambar ilustrasi yang dilakukan adalah membuat detail gambar. Artinya membuat komik lebih menarik dan lebih kreatif, salah satunya yaitu pewarnaan full colour.

#### Detil Gambar

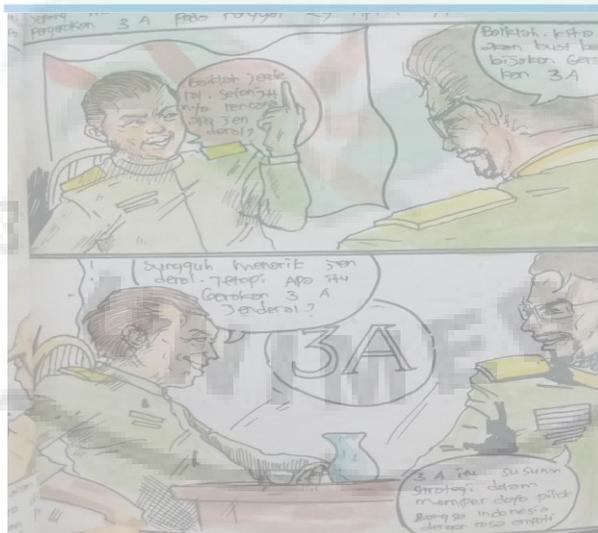


c. Lettering (pengisian teks)

Hal pertama dalam pengisian teks yaitu membentuk balon kata. Setelah pembuatan balon kata selesai, maka hal selanjutnya yang dilakukan adalah memasukan isi plot cerita dalam bentuk dialog ke balon kata yang sesuai dengan tokoh masing – masing.

---

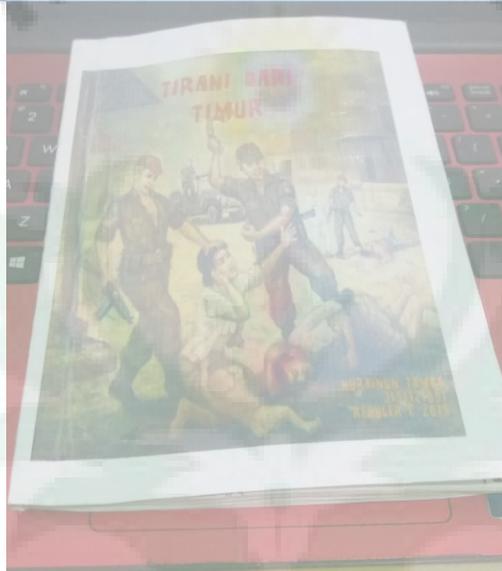
Lettering Pada Balon Kata



d. Penyusunan

Pada bagian tahap akhir dari pembuatan komik adalah menyusun semua bagian komik yang terdiri dari beberapa halaman menjadi suatu kumpulan cerita dalam bentuk buku sesuai dengan halaman.

#### Tampilan Komik Dalam Bentuk Buku



##### 4.1.1.4.validasi desain

Validasi desain bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi dan ahli media pembelajaran tentang ketepatan rancangan, aspek pembelajaran dan ketepatan isi serta rancangan pembelajaran.

##### a. Data hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi terhadap pengembangan komik sejarah dilakukan oleh seorang ahli materi pembelajaran sejarah yaitu Dr.Lukitaningsih, M.Hum terhadap naskah narasi yang telah dibuat. Adapun materi yang dimuat dalam komik tersebut adalah “awal kependudukan jepang di Indonesia”. Validasi naskah materi dilakukan untuk menilai materi pada naskah narasi. Ahli materi memberikan penilaian, kritik

dan saran terhadap materi dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Ahli materi memberikan penilaian materi ketuntasan materi yang ada pada naskah materi yaitu aspek kelayakan isi materi dan aspek kelayakan Bahasa.

Hasil validasi berupa skor penilaian pada naskah materi meliputi kelayakan materi dan kelayakan Bahasa dapat dilihat pada table 4.1 .

Table 4.1 Skor Penilaian Naskah Materi Oleh Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Nyata	Skor Harapan	Persentase
1	Kelayakan Isi Materi	20	20	100
2	Kelayakan Bahasa	14	16	87,5
Rata-rata				93,75

Menurut ahli materi naskah materi dari aspek kelayakan isi materi dan kelayakan Bahasa bernilai 93,75 % yang berada pada rentang kriteria nilai 76 % - 100 % yang artinya sangat valid dan tidak perlu revisi. Kriteria kevalidan media pembelajaran dapat dilihat pada table 3.6 pada bab sebelumnya.

a. Data hasil validasi ahli media

Validasi komik sejarah dari ahli media dilakukan untuk menilai rancangan komik tersebut yang dilakukan oleh seorang ahli media pembelajaran yaitu dr.

samsidar M.Pd. ahli media memberikan penilaian tentang aspek fisik pada komik sejarah dan aspek fisik pada lettering (penulisan teks).

Hasil validasi berupa skor penilaian terhadap komponen-komponen pengembangan komik sejarah meliputi aspek fisik komik sejarah dan aspek fisik pada lettering (penulisan teks).menurut ahli media komik sejarah yang dikembangkan sangat valid dan tidak diperlukan revisi untuk diujicobakan dapat dilihat pada table 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Skor Penilaian Oleh Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Nyata	Skor Harapan	Persentase
1	Aspek fisik komik sejarah	18	20	90,00
2	Aspek fisik lettering (penulisan teks)	23	24	95,83
Rata-rata				92,91 %

Menurut ahli media pembelajaran komik sejarah dari aspek fisik komik sejarah dan aspek fisik lettering sebagai media pembelajaran memperoleh persentase rata-rata 92,91 % yang berada pada rentang kriteria 84 % - 100 % yang artinya sangat valid dan tidak perlu direvisi. Kriteria kevalidan media pembelajaran dapat dilihat di table 3.6 pada bab sebelumnya.

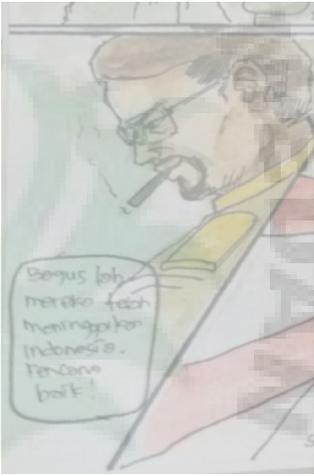
#### 4.1.1.5. revisi desain

Produk yang telah dinilai selanjutnya akan direvisi apabila memerlukan perbaikan untuk menyempurnakan produk tersebut. Revisi dilakukan sesuai dengan komentar/saran dari ahli materi dan ahli media. Peneliti melakukan revisi dengan sebaik-baiknya dan menghasilkan produk maksimal yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Setelah ahli materi melakukan penilaian maka diketahui hal – hal yang perlu direvisi, adapun revisi dari ahli materi dapat dilihat pada table 4.3 sebagai berikut:

Table 4.3 Komentar/Saran Ahli Materi

No	Komentar/Saran	Tindak Lanjut
1	Terdapat kata – kata atau kalimat yang tidak formal dalam penjelasan materi di balon percakapan	Mengubah kalimat yang tidak formal menjadi formal.

Table 4.4 Revisi Materi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		

Revisi dari ahli mediaupun dilakukan setelah ahli media melakukan penelitian, selanjutnya diketahui hal-hal yang harus direvisi, adapun komentar dan saran dari ahli media dapat dilihat pada table 4.5 sebagai berikut:

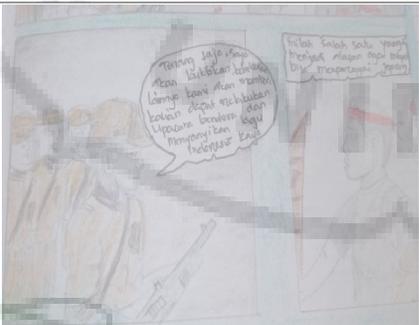
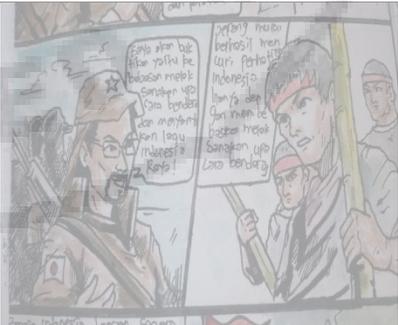


Table 4.5 Komentar/Saran Ahli Media

No	Komentar/saran	Tindak lanjut
1	Materi Judul harus lebih menarik	Mengubah materi judul menjadi menarik yaitu “ Tirani Dari Timur “
2	Pewarnaan harus kontras	Mengubah dari pewarnaan berbahan cat pensil menjadi cat koi sakura water color
3	Karakter harus lebih identic dengan mimik wajah	Mengubah mimik wajah sesuai karakter.
4	Gaya penulisan judul lebih bergaya	Mengubah font penulisan judul lebih bergaya



Table 4.6 Revisi Media

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		
2		
3		

THE  
Character Building  
UNIVERSITY



#### 4.1.1.6 uji coba produk

Uji coba produk dilakukan di SMA Negeri 7 Medan. Uji coba produk dilakukan dalam skala kecil yang terdiri dari 8 orang peserta didik kelas XI IPA 1 pada semester I/ganjil yang dipilih secara acak yang terdiri dari 3 orang peserta didik yang berprestasi tinggi, 3 orang yang berprestasi sedang, dan 2 orang yang berprestasi rendah. Peserta didik yang terlibat dalam uji coba skala kecil ini terdiri dari minat dan hobby yang berbeda – beda. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh minat dan hobby terhadap media pembelajaran yang berbentuk komik karena komik sendiri sudah merupakan bacaan yang hanya berlaku bagi yang suka membaca komik. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan produk pembelajaran setelah ditinjau oleh tenaga ahli. Penilaian dan masukan uji coba ini adalah tentang penggunaan media pembelajaran komik sejarah meliputi aspek hasil akhir produk dan aspek efektifitas produk bagi peserta didik dalam pembelajaran.

Pada tahap uji coba produk yang dilakukan oleh 8 orang peserta didik SMA Negeri 7 Medan ditemukan beberapa kekurangan pada komik sejarah dan naskah materi. Oleh karena itu tahap uji coba produk dibutuhkan beberapa perbaikan untuk menghasilkan produk akhir yang lebih baik.

Hasil uji coba produk berupa skor penilaian terhadap komik sejarah pada pembelajaran sejarah untuk tingkat SMA/ sederajat yaitu uji coba meliputi aspek hasil produk dan aspek efektivitas produk bagi peserta didik dapat dilihat di tabel 4.7. Tabel

4.7. Skor Penilaian Ujicoba Produk Oleh Peserta Didik

Aspek	Indicator	Skor				Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Persentase Skor
		4	3	2	1			
Aspek hasil akhir produk	Isi materi pada produk sesuai dengan bahan ajar	4	4			28	3,5	87,5
	Kemenaarikan penyajian materi komik menarik	5	3			29	3,62	90,62
	Kesesuaian ukuran komik	6	2			30	3,75	93,75
	Tampilan fisik komik dengan gaya bahasa menarik	3	5			27	3,37	84,37

	Kesesuaian pewarnaan komik dengan materi	2	6			26	3,25	81,25
	Bahasa pada komik komunikatif dan mudah dipahami	4	4			28	3,5	87,5
Rerata						28	3,49	87,49

Aspek	Indikator	Skor				Jumlah Skor	Rata – Rata Skor	Persentase Skor
		4	3	2	1			
Aspek keefektifan bagi siswa	Menggunakan media komik dalam pembelajaran sejarah menarik dan kreatif	3	5			27	3,37	84,37
	Penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sejarah	4	4			28	3,5	87,5
	Penggunaan media komik dapat mempermudah untuk memahami pembelajaran sejarah	6	2			30	3,75	93,75

Penggunaan media komik dapat melatih kerja sama	3	5			27	3,37	84,37
Penggunaan media komik dapat mengatasi kesulitan belajar	3	5			27	3,37	84,37
Rerata					27,8	3,47	86,87
Persentase Skor Total							87,18

Dari table 4.7 diatas menunjukkan hasil penilaian tanggapan peserta didik pada ujicoba produk dari aspek hasil akhir produk dan aspek efektifitas bagi peserta didik secara keseluruhan termasuk dalam kriteria sangat baik, dan terlihat persentase skor total adalah 87,18 % sehingga apabila dimasukkan kedalam kategori persentase pada table 3.6 maka hasil data ujicoba produk dikategorikan valid dan tidak perlu revisi, namun tetap direvisi sesuai dengan komentar atau saran dari peserta didik demi menciptakan produk yang lebih baik.

#### 4.1.1.7 revisi produk

Berdasarkan tanggapan dari siswa pada uji coba skala kecil, produk yang telah ujicoba sudah layak sebagai media pembelajaran dalam sebuah pembelajaran sejarah, namun masih terdapat sedikit kekurangan yang harus diperbaiki demi mendapatkan

produk yang sebaik – baiknya. Adapun komentar atau saran dan revisi dari peserta didik tersebut dapat dilihat pada table 4.8.

Tabel 4.8 Komentar Atau Saran Dan Revisi Dari Peserta Didik

No	Komentar/Saran	Tindak Lanjut
1	Ukuran huruf kurang besar	Mengubah ukuran huruf

#### 4.1.1.8 Ujicoba Pemakaian

ujicoba pemakaian dilakukan setelah merevisi produk dari penilaian peserta didik pada ujicoba produk/skala kecil. Ujicoba pemakaian digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan terhadap komik sejarah setelah diujicoba skala kecil. Aspek yang dinilai pada ujicoba pemakaian yaitu aspek hasil akhir produk dan aspek keefektifan bagi peserta didik. Ujicoba dilaksanakan di SMA Negeri 7 Medan pada kelas XI IPA 1 yang terdiri dari 32 peserta didik. Ujicoba pemakaian dilakukan mengikuti RPP yang telah disiapkan, jadi sesuai dengan kondisi pembelajaran normal. Setelah melakukan uji pemakaian maka selanjutnya peserta didik diminta untuk mengisi angket sesuai dengan yang sebenarnya untuk menilai komik sejarah yang telah digunakan dalam pembelajaran tersebut. Ujicoba pemakaian menghasilkan data - data yang nantinya akan mengukur tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan, serta untuk mengetahui manfaat produk tersebut bagi pemakainya.

Data hasil ujicoba pemakaian dapat dilihat pada table 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Skor Penilaian Ujicoba Pemakaian Oleh Peserta Didik

Aspek	Indicator	Skor				Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Persentase Skor
		4	3	2	1			
Aspek hasil akhir produk	Isi materi pada produk sesuai dengan bahan ajar	24	8			120	3,75	93,02
	Kemenarikan penyajian materi komik menarik	26	6			122	3,81	95,31
	Kesesuaian ukuran komik	30	2			126	3,93	98,43
	Tampilan fisik komik dengan gaya bahasa menarik	22	10			118	3,68	92,18
	Kesesuaian pewarnaan komik dengan materi	30	2			126	3,93	98,43
	Bahasa pada komik komunikatif dan mudah dipahami	30	2			126	3,93	98,43

		Rerata				123	3,83	95,96
Aspek	Indikator	Skor				Jumlah Skor	Rata – Rata Skor	Persentase Skor
		4	3	2	1			
Aspek keefektifan bagi siswa	Menggunakan media komik dalam pembelajaran sejarah menarik dan kreatif	30	2			126	3,93	98,43
	Penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sejarah	25	7			121	3,78	94,53
	Penggunaan media komik dapat mempermudah untuk memahami pembelajaran sejarah	12	20			108	3,37	84,37
	Penggunaan media komik dapat melatih kerja sama	12	20			108	3,37	84,37

	Penggunaan media komik dapat mengatasi kesulitan belajar	13	19			109	3,40	85,15
Rerata						114,4	3,57	89,37
Persentase Skor Total								92,66

Dari tabel 4.9 diatas menunjukkan hasil penilaian tanggapan peserta didik pada ujicoba pemakaian dari aspek hasil akhir produk dan aspek efektifitas produk bagi peserta didik secara keseluruhan dinilai masing - masing termasuk dalam kriteria valid dan terlihat persentase skor total adalah 92,66 % sehingga apabila di sesuaikan dengan tabel 3.6 tingkat kelayakan berdasarkan persentase maka hasil ujicoba pemakaian dikategorikan Valid dan tidak perlu revisi. Ujicoba pemakaian pada 32 peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 7 Medan ini, secara umum peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran komik sejarah sangat baik dan tidak terdapat masalah yang perlu direvisi.

THE  
*Character Building*  
 UNIVERSITY

## 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan suasana pembelajaran yang telah peneliti amati, terlihat keterbatasan pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Keterbatasan media ini cukup berefek terhadap kualitas belajar peserta didik seperti kurangnya minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang umum digunakan oleh guru di SMA Negeri 7 Medan adalah media proyektor. Media Proyektor biasanya digunakan untuk menayangkan powerpoint baik milik guru maupun hasil pekerjaan peserta didik. Penggunaan proyektor sering sekali mengalami kendala, karena menurut pengakuan guru, bahwa disekolah sering terjadi pemadaman listrik, maka sangat diperlukan media pembelajaran yang mendukung. Penggunaan media proyektor pun masih menemui kendala seperti keterbatasan dana membeli proyektor atau kendala yang paling sering nya adalah pemadaman listrik di sekolah tersebut. Hal ini tentu bertolak belakang dengan prinsip dasar pelaksanaan pembelajaran yaitu berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi menyenangkan, mengembangkan kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan belajar melalui berbuat. Salah satunya media pembelajaran yang menyenangkan itu adalah media yang melibatkan unsur estetis seni. Unsur seni yang di maksud adalah unsur gambar. Unsur gambar banyak tertera dalam beberapa media, salah satunya yaitu media komik. Media komik sangat berpotensi untuk dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan, banyaknya unsur yang terlibat dalam komik

sejarah ini dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, seperti dalam konteks Ki Hajar Dewantara mempunyai istilah yang lebih sederhana yaitu istilah Tri Pusat pendidikan yaitu pendidikan lingkungan keluarga, pendidikan lingkungan masyarakat, dan pendidikan di lingkungan perguruan atau sekolah. Menurut Ki Hajar Dewantara untuk mendidik perasaan, ada dua hal yang harus dilalui, pertama pendidikan moral dan yang kedua pendidikan estetis yaitu melalui pendidikan kesenian, seperti melukis. Pendidikan estetis ini juga bertujuan untuk membentuk karakter yang halus dan beretika. Dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran, setidaknya terdapat beberapa unsur yang berperan yakni, gambar. Penggunaan komik sejarah juga mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih baik, menarik, dan inovatif atau dengan kata lain komik dapat diartikan sebagai sebuah cerita yang berisikan gambar yang biasanya dikemas dalam bentuk yang lucu dan Sifatnya komik yang menghibur akan membuat siswa berada dalam kondisi yang gembira Sehingga dalam menerima pembelajaran dirasakan tanpa terpaksa. Maka dari itu peneliti mengembangkan media tersebut dengan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik sejarah yang dapat dimanfaatkan peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 7 Medan sebagai salah satu strateg media komik karena sifatnya yang menarik dan menghibur akan sangat baik jika guru mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik. untuk meningkatkan kualita spembelajaran. Oleh

karena itu proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain (1) melakukan analisis terhadap potensi dan masalah yang meliputi identifikasi potensi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan dan identifikasi terhadap permasalahan yang terjadi pada peserta didik dan guru untuk menemukan solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut;(2)melakukan pengumpulan data dengan membaca dan mengutip dari berbagai sumber yang mendukung;(3)mendesain produk yang akan dikembangkan, meliputi tatacara pembuatan komik sejarah dan anskah narasinya sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran;(4)melakukan validasi desain, yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran, kegiatan ini dilakukan untuk melihat kelebihan dan kekurangan komik sejarah;(5)melakukan revisi terhadap media yang sudah dibuat berdasarkan komentar/saran dari ahli materi dan ahli media pembelajaran(6)melakukan ujicoba produk dalam skala kecil ujicoba ini melibatkan 8 orang peserta didik untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan;(7)melakukan revisi berdasarkan komentar/saran dari peserta didik dalam ujicoba produk dalam skala kecil sebelumnya;(8)melakukan ujicoba pemakaian dalam skala besar yang melibatkan 32 orang peserta didik untuk melihat keefektifan komik sejarah yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, produk media pembelajaran komik sejarah dinyatakan layak untuk diteruskan dalam ujicoba produk. Media pembelajaran komik sejarah telah memenuhi standard pengembangan ,edia

pembelajaran dan standard materi pembelajaran. Dari angket yang telah diisi 4 dari peserta didik dalam ujicoba produk dalam skala kecil sebelumnya;(8) melakukan ujicoba pemakaian dalam skala besar yang melibatkan 32 orang peserta didik untuk melihat keefektifan komik sejarah yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, produk media pembelajaran komik sejarah dinyatakan layak untuk diteruskan dalam ujicoba produk. Media pembelajaran komik sejarah telah memenuhi standard pengembangan ,edia pembelajaran dan standard materi pembelajaran. Dari angket yang telah diisi oleh ahli materi, ahli materi memberikan skor 93,75 % yang berarti bahwa materi yang dimuat dalam media pembelajaran tersebut dinyatakan sangat valid dan tidak perlu revisi karena telah memenuhi kriteria dan standard penyampaian materi/pesan kepada peserta didik. Sementara itu, ahli media pembelajaran memberikan skor 92,91 % yang berarti bahwa media pembelajaran komik sejarah dinyatakan sangat valid dan tidak revisi, sehingga dapat digunakan karena telah memenuhi prinsip – prinsip dan kriteri pengembangan media pembelajaran.

Dalam ujicoba skala kecil maupun besar secara keseluruhan diperoleh nilai dengan kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi. Adapun hasil ujicoba produk atau ujicoba skala kecil adalah 87,18 % dan hasil ujicoba pemakaian atau ujicoba besar adalah 92,66 %. Dalam ujicoba ini aspek yang dinilai meliputi aspek hasil akhir produk dan aspek efektifitas produk bagi peserta didik.

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran komik sejarah adalah penggunaan media yang melibatkan unsur yang sangat kompleks. Apabila peserta didik menggunakan media komik sejarah maka akan melatih banyak panca indera yaitu unsur gambar. Media pembelajaran komik sejarah memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Komik sejarah juga bertujuan untuk melestarikan bakat melukis atau seni lukis dan melibatkannya dalam dunia pendidikan. Penggunaan komik sejarah yang secara kelompok juga dapat melatih kerja sama peserta didik.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY