

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS *SOFTWARE*  
*CORELDRAW X8* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMPN 01 JOMBANG JEMBER TAHUN  
PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar sarjana pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh :  
**Nunik Kurniawati**  
NIM. T20189070

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS *SOFTWARE*  
*CORELDRAW X8* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMPN 01 JOMBANG JEMBER TAHUN  
PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar sarjana pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

**Nunik Kurniawati**

NIM : T20189070

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Musyarofah, M.Pd.**

NIP : 198208022011012004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS *SOFTWARE*  
*CORELDRAW X8* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMPN 01 JOMBANG JEMBER TAHUN  
PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Rabu

Tanggal : 06 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua



**Fiqru Mafar, M.IP.**  
NIP. 198407292019031004

Sekretaris



**Muhammad Eka Rahman, M.SEL.**  
NIDN. 2006118701

Anggota

1. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

2. Musyarofah, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si**  
NIP. 1973042420000031005



MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Artinya: “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an Tajwid & Terjemah, ( Jawa Barat: CV Penerbit di Ponegoro, Bandung, 2010), 36

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah seiring rasa syukur dan ketulusan hati, penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Orang tua tercinta dan tersayang, Bapak Sarimin dan Ibu Sulastri, sehingga wujud atas kepercayaan yang telah diamanatkan kepadaku serta atas kesabaran dan dukungannya. Terima kasih atas pengorbanan dan do'a yang tiada henti kepadaku.
2. Kakakku tercinta Ali Agus santoso. Terima kasih atas semangat dan motivasi yang telah diberikan.
3. Suami Tersayang Dedik Hariyono yang telah memberikan semangat, motivasi beserta tenaga untuk mengantarkan saya hingga sampai pada tahap sarjana.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai, yang tidak bisa saya sebut satu persatu.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Assalamualaikum Wr.Wb

Pertama-tama marilah kita panjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Shalawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, Keluarganya, Sahabatnya, dan seluruh umat yang senantiasa menyerukan kebaikan istiqomah dalam melaksanakan sunnah-sunnah beliau hingga akhir zama kelak. Alhamdulillah, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Software Coreldraw X8* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana strata 1 (S1), dapat terselesaikan dengan baik meskipun dalam bentuk yang sederhana. Adanya kekurangan dalam skripsi ini semoga tidak mengurangi esens dan tujuan yang akan disampaikan. Dalam penulisan skripsi ini peneliti tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk ini dengan kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti samapkan salam hormat dan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Dr. Abdul Mu’is, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Hartono M.Pd., selaku dosen Ketua Jurusan Pendidikan Sains Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan bimbingan untuk mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP, selaku dosen Ketua Jurusan Progam Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan dukungan dan mengayomi kami khususnya mahasiswa Tadris Ilmu Pengetahuan sosial.
5. Ibu Musyarofah, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dengan sabar dan sepenuh hati memberikan arahan bimbingan, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen- dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan banyak ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Dr. Moh Sutomo, M.Pd, Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd., dan Ibu Anindya Fajarini, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator ahli dalam proses validasi produk penelitian.
8. Bapak Agus Yudianto, S.Pd., M.Si selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 01 Jombang-Jember yang telah memberikan izin atas penelitian yang penulis lakukan. Serta bapak Anton Prasetyoadi, S.Pd, Selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 01 Jombang-Jember yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan fikirannya dalam memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Tiada kata yang diucapkan selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Wassalamualaikum. Wr.Wb

Penulis

## ABSTRAK

Nunik Kurniawati, 2023: *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Software CorelDRAW Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 01 JOMBANG-JEMBER Tahun Pelajaran 2022/2023.*

**Kata Kunci :** Pengembang, Media pembelajaran komik, *CorelDRAW*, Mata Pelajaran IPS.

Media pembelajaran komik berbasis *Software CorelDraw* suatu konsep atau ide kreatif yang biasa digunakan untuk media pembelajaran. Komik sendiri berkonsep seperti sebuah buku cerita yang terdapat gambaran beserta alur cerita di rangkai menjadi sebuah naskah cerita dan di gunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan : (1) Mengetahui Kevalidan media pembelajaran komik berbasis *software coreldraw x8* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember tahun pelajaran 2022/2023, (2) Mengetahui Kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik berbasis *software coreldraw x8* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember tahun pelajaran 2022/2023, (3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran komik berbasis *software coreldraw x8* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember tahun pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research And Devolepment (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan soal latihan. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember berjumlah 10 siswa uji coba kelompok kecil, dan 31 siswa sebagai uji coba kelompok besar. Instrument penelitian berupa angket validasi untuk mendapatkan kevalidan dan validator ahli Desain, ahli materi dan ahli bahasa. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui data kepraktisan. Untuk mengetahui data keefektifan melalui hasil belajar peserta didik.

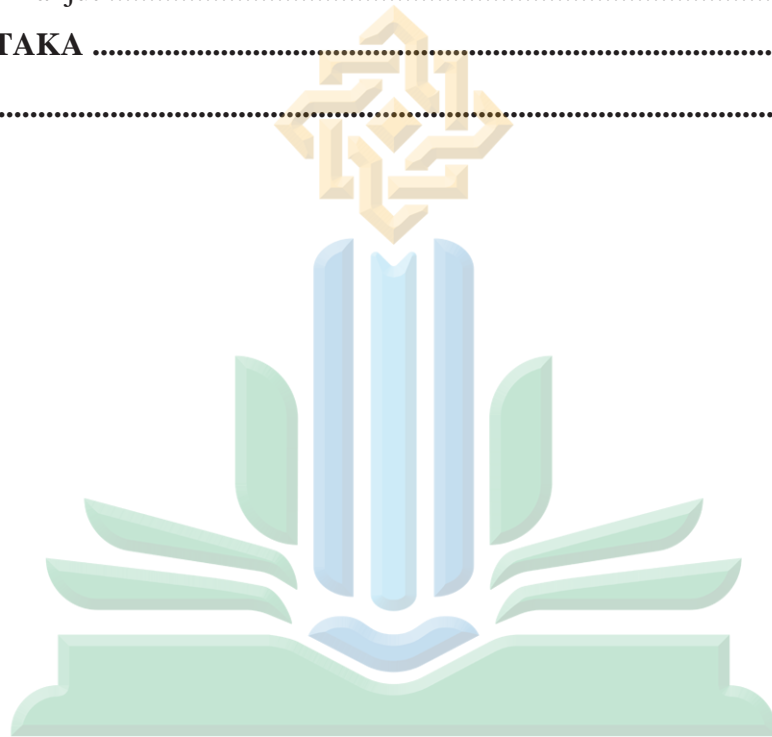
Hasil penelitian 1) pada tingkat kevalidan media pembelajaran komik oleh semua para validator ahli, yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun rincian masing-masing skor yang diperoleh dari para ahli adalah validator ahli desain diperoleh skor 85 %, validator ahli materi diperoleh skor 78,33%, validator ahli bahasa diperoleh skor sebesar 82,5%. (2) untuk kepraktisan dilihat dari hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 85% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *software coreldraw* dikatakan sangat praktis. (3) tingkat keefektifan pada penelitian ini terpenuhi karena media pembelajaran komik yang dikembangkan mendapatkan nilai dari hasil Pretest dan Post-Test sebesar 77% sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran komik Efektif.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPEL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan pengembangan.....	9
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan .....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	12
G. Definisi Istilah .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>16</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	16
B. Kajian Teori.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>47</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	47
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	48
C. Uji Coba Produk.....	50
D. Desain Uji coba.....	52
1. Subjek Uji Coba.....	52
2. Jenis Data.....	53
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	54
4. Teknik Analisis Data .....	58

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>63</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	63
B. Analisis Data .....	101
C. Revisi Produk .....	104
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>112</b>
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi .....	112
B. Saran, Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>118</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	19
Tabel 3.1	Subjek Uji Coba Ahli .....	52
Tabel 3.2	Kisi-kisi Angket Ahli Materi .....	54
Tabel 3.3	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media .....	56
Tabel 3.4	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa .....	57
Tabel 3.5	Kisi-kisi Angket Respon Siswa .....	57
Tabel 3.6	Kategori Tingkat Validasi Media .....	60
Tabel 3.7	Kriteria Kepraktisan Media .....	61
Tabel 3.8	Kriteria Efektifitas Media .....	62
Tabel 4.1	Hasil Validasi Ahli Materi .....	89
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	91
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Media .....	93
Tabel 4.4	Data Respon Uji Coba Kelompok Kecil .....	95
Tabel 4.5	Data Respon Uji Coba Kelompok Besar .....	97
Tabel 4.6	Data Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Post-Test</i> .....	99
Tabel 4.7	Hasil Perolehan N-Gain Score dan N-gain Persen.....	103
Tabel 4.8	Revisi Media Pembelajaran Komik Oleh Ahli Media .....	105
Tabel 4.9	Revisi Media Pembelajaran Komik Oleh Ahli Materi .....	109

## DAFTAR GAMBAR

<b>No.</b>	<b>Uraian</b>	<b>Hal</b>
	Gambar 4.1 Cover Komik .....	68
	Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan .....	69
	Gambar 4.3 KI/KD & Tujuan Pembelajaran .....	70
	Gambar 4.4 Sub Bab Materi I .....	71
	Gambar 4.5 Materi I .....	72
	Gambar 4.6 Materi I .....	73
	Gambar 4.7 Materi I .....	74
	Gambar 4.8 Sub Bab Materi 2 .....	75
	Gambar 4.9 Materi 2 .....	76
	Gambar 4.10 Materi 2 .....	77
	Gambar 4.11 Materi 2 .....	78
	Gambar 4.12 Rangkuman Materi .....	79
	Gambar 4.13 Latihan Soal .....	80
	Gambar 4.14 Sub Bab Materi 3 .....	81
	Gambar 4.15 Materi 3 .....	82
	Gambar 4.16 Materi 3 .....	83
	Gambar 4.17 Materi 3 .....	84
	Gambar 4.18 Sub Bab Materi 4 .....	85
	Gambar 4.19 Materi 4 .....	86
	Gambar 4.20 Materi 4 .....	87
	Gambar 4.21 Daftar Pustaka dan Identitas Penulis .....	88

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) merupakan salah satu elemen penting dalam memajukan kualitas sumber daya manusia. Kemajuan IPTEK dapat memberikan sebuah kontribusi kepada Masyarakat sehingga segala informasi, wawasan dan pengetahuan dapat dijangkau dengan mudah. Dalam dunia pendidikan perkembangan IPTEK sangat dibutuhkan oleh tenaga pendidik maupun siswa untuk menunjang proses pembelajaran dalam sekolah.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran disekolah, seorang pendidik seharusnya mampu menentukan sebuah strategi pembelajaran, metode, dan media pembelajaran yang tepat untuk menyampikan materi supaya tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Salah satu permasalahan utama dalam dunia pendidikan adalah perlunya media pembelajaran yang tepat sebagai penunjang peserta didik agar proses pembelajaran tidak terkesan membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, merangsang fikiran, perasaan dan perhatian melalui perantara pesan yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Felder dan Soleman para pendidik pada era informasi cenderung mengadopsi gaya belajar yang aktif, sequential (berurutan), sensing (responsif terhadap indera), dan visual. Aktif dalam artian dapat belajar secara individu

materi yang sedang dipelajari.<sup>2</sup> Sequential mampu menyerap materi secara berurutan, logis, serta saling keterkaitan. Sementara itu, gaya belajar sensing lebih cenderung menyukai fakta, pendekatan praktis, dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari. Gaya belajar visual melibatkan preferensi terhadap bantuan visual seperti bagan, gambar, dan elemen visual lainnya<sup>3</sup>. Semua gaya belajar tersebut sesuai dengan perkembangan anak zaman sekarang, dimana mereka telah terhubung dengan berbagai teknologi yang dapat memudahkan mereka dalam proses pembelajaran.

Selama memberikan materi dalam proses pembelajaran, guru akan mengalami kesulitan untuk mengatasi suasana pembelajaran dikelas jika masih menggunakan metode pembelajaran berbasis ceramah kepada peserta didik. Hal ini memberikan kesan membosankan dalam proses pembelajaran, maka perlu adanya inovasi untuk menarik siswa agar tidak bosan dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan seorang guru adalah dengan pembaruan adanya media pembelajaran agar siswa tertarik dan mudah memahami materi selama proses pembelajaran. Miarso berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyaluran pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Denissa Alfiany Luhulima, I nyoman S. Degeng, Saida ulfa, *Pembelajaran Berbasis Video untuk Anak Generasi Z*, (Pascasarjana Universitas Negeri Malang ,2016), 85.

<sup>3</sup> Denissa Alfiany Luhulima, I Nyoman S. Degeng, Saida Ulfa, *Pembelajaran Berbasis Video untuk anak Generasi Z*, 85.

<sup>4</sup> Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2009), 6, <https://bit.ly/GBMediaRC>

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan isi materi pembelajaran, terutama mata pelajaran yang mengandung banyak bacaan yang sulit difahami oleh peserta didik salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS merupakan materi pembelajaran yang ada di tingkat SD/SMP/MTs dimana mata pelajaran ini dikenal dengan mata pelajaran IPS terpadu yang didalamnya memuat empat mata pelajaran sosial diantaranya ekonomi, sejarah, geografi dan sosiologi yang disederhanakan. Kosasi Djahiri menyatakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnyayang kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan yang kemudian dijadikan materi pembelajaran dilingkungan persekolahan.<sup>5</sup>

Pembelajaran IPS menjadi penting untuk diterapkan kepada peserta didik, hal tersebut dapat dilihat melalui latar belakang peserta didik yang bersifat pluralitas. Didalam masyarakat peserta didik sebagai bagian dari masyarakat membawa sebuah kebudayaan yang mereka amalkan. Pembelajaran IPS menjadi penting untuk diterapkan kepada peserta didik, hal tersebut dapat dilihat melalui latar belakang peserta didik yang bersifat pluralitas. Didalam masyarakat peserta didik sebagai bagian dari masyarakat membawa sebuah kebudayaan yang mereka

---

<sup>5</sup> Rahmad, *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar*, Jurnal Muallimuna (Madrasah Ibtidaiyah), Vol. 2 N0.1, Oktober 2016, 70

amalkan. Maka pentingnya peran sekolah dalam memberikan pengajaran tentang kebudayaan dalam memperkenalkan masyarakat kepada peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis dengan pemahaman yang mendalam mengenai struktur, dinamika, dan berbagai aspek penting dalam masyarakat. Sehingga materi pembelajaran IPS lebih banyak berupa teori dan bahan bacaan yang begitu banyak yang membuat siswa harus lebih banyak membaca dari pada praktik dalam proses pembelajaran.. Hal seperti itu yang banyak memunculkan permasalahan dalam pembelajaran IPS.

Masalah yang sering muncul pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering terjadi di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Guru sering menghadapi kesulitan dalam membangkitkan minat belajar peserta didik, kurangnya aktivitas belajar di dalam kelas dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu diterapkan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif. Melibatkan siswa dalam diskusi, penelitian kecil, atau proyek-proyek praktis dapat membantu meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka terhadap materi IPS. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran tersebut.



Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan ketertarikan siswa serta minat baca peserta didik terhadap materi IPS yaitu media pembelajaran komik. Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai kebutuhan<sup>6</sup>. Gambar yang dimaksud yaitu, menggambar sebuah karakter kartun (karakter seperti binatang, tumbuhan ataupun sesuatu obyek benda mati). Umumnya, komik dicetak diatas kertas dengan dilengkapi teks.

Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, diantaranya dalam bentuk strip yang dimuat dalam koran, majalah hingga membentuk buku tersendiri. Komik bisa diterbitkan bermacam-macam bentuk, seperti strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Beberapa orang berpendapat bahwa komik merupakan dunia tutur kata, di mana serangkaian gambar menceritakan suatu kisah. Dalam membaca gambar-gambar ini, nilai yang terkandung di dalamnya bisa dianggap setara dengan membaca peta, simbol-simbol, diagram, dan sejenisnya.<sup>7</sup>

Menurut Soejono Trimono Komik memiliki sifat yang khas yang mampu merangsang perhatian sebagian besar masyarakat dari berbagai jenjang seperti jenjang pendidikan, status sosial ekonomi, dan sebagainya. Beberapa sifat khas

---

<sup>6</sup> MS. Gumelar, Cara membuat komik, (Jakarta: PT INDEKS, 2011), 3, <https://bit.ly/GBComicMaking>

<sup>7</sup> Kartini, Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengarang Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI pada MIN UTEUN Gathom, Jurnal Lentera Vol. 16 No. 19, 2016, 91

komik yang dapat menjadi daya tarik meliputi: komik mengandung unsur-unsur humoris, unsur kegairahan serta berfokus pada makhluk hidup terutama manusia.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran IPS Bapak Anton Prasetyoadi, S.Pd. di SMPN 01 Jombang-Jember. Dalam wawancara tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa di SMPN 01 Jombang sangat sulit dalam memahami materi IPS alasan yang pertama adalah adanya materi sejarah yang kurang diminati oleh siswa, yang kedua dalam proses pembelajaran IPS siswa seperti merasa keberatan dalam proses pembelajaran dikarenakan IPS merupakan tiga mata pelajaran yang dijadikan satu atau terpadu sehingga membuat siswa tidak begitu tertarik dengan pelajaran IPS. Hal ini menyebabkan nilai mata pelajaran IPS di SMPN 01 Jombang rendah. Selain itu SMPN 01 Jombang merupakan sekolah yang masih terdapat dalam lingkungan pedesaan yang memang dalam proses pembelajaran ketika guru tidak begitu menguasai materi maka siswa tidak memperhatikan guru saat menerangkan, berbeda dengan sekolah yang terdapat di kota yang siswanya selain mengikuti pembelajaran di sekolah juga ikut les privat atau bimbel.<sup>9</sup>

Menurut Nur Sofia yang merupakan siswa kelas VIII SMPN 01 Jombang dalam proses pembelajaran terkadang mereka merasa bosan dan mengantuk didalam kelas hal ini dikarenakan materi IPS yang begitu banyak mengandung

---

<sup>8</sup> Anip Dwi Saputro, *Komik Sebagai Media pembelajaran*, 2

<sup>9</sup> Anton Prasetyoadi S.Pd., diwawancarai Oleh Penulis, Jember, 14 Juni 2022

bacaan. Sehingga membuat suasana pembelajaran didalam kelas terkesan membosankan.<sup>10</sup>

Selain hal tersebut proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan pemberian soal-soal harian yang membuat siswa mengantuk dan malas untuk mengikuti pembelajaran didalam kelas. Hal ini disebabkan di SMPN 01 Jombang tidak memiliki perangkat pembelajaran yang memadai seperti proyektor di masing-masing kelas. Sehingga dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran ppt, gambar ataupun video.<sup>11</sup>

Hasil observasi memperlihatkan ada beberapa kendala yang dialami oleh guru ketika menerapkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk PPT, gambar dan video yaitu terbatasnya fasilitas perangkat pembelajaran yaitu LCD dan proyektor sehingga terkadang guru juga kesulitan untuk menyampaikan materi dalam bentuk PPT, gambar maupun video. LCD dan proyektor hanya terdapat satu yang di simpan di ruang kepala sekolah. Sehingga media pembelajaran seperti PPT dan Video pembelajaran tidak dapat diterapkan kepada seluruh siswa didalam kelas. Melihat permasalahan tersebut perlu adanya media pembelajaran yang praktis dan efektif sesuai dengan kebutuhan dan fasilitas yang ada supaya peserta didik cepat dalam menyerap materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

---

<sup>10</sup> Nur Sofia, diwawancarai oleh penulis, Jember, 14 Juni 2022

<sup>11</sup> Anton Prasetyoadi S,Pd., diwawancarai Oleh Penulis, Jember, 14 Juni 2022

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh guru mata pelajaran IPS di SMPN 01 Jombang memberikan motivasi dan ide kepada penulis untuk membuat sebuah media pembelajaran yang praktis dan efektif agar peserta didik dapat memahami materi dengan cepat yaitu membuat media pembelajaran komik. Dalam proses pembuatan media diperlukan sebuah aplikasi editing (desain grafis) salah satunya yaitu *CoreDRAW*. Aplikasi *CoreDRAW* sangat mudah digunakan dan diaplikasikan dalam proses pembuatan media pembelajaran komik. Keunggulan dari aplikasi ini yaitu editor dapat menggambar sendiri karakter yang ada dalam media pembelajaran komik, sehingga memberikan kesan yang berbeda dengan media pembelajaran komik yang lainnya.

Berdasarkan diskripsi yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Software CorelDRAW X8* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Kevalidan media pembelajaran komik berbasis *software CorelDRAW X8* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?”.
2. Bagaimana Kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik berbasis *software CorelDRAW X8* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?''.

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik berbasis *software CorelDRAW X8* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?''.

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran IPS Materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran komik berbasis *software CorelDRAW X8* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023''.
2. Mengetahui Kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik berbasis *software CorelDRAW X8* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023''.
3. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran komik berbasis *software CorelDRAW X8* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023''.

#### D. Spesifikasi Produk Yang diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran komik pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 01 Jombang-Jember yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk komik yang dibuat menggunakan aplikasi editing *CorelDRAW* di ekspor dalam bentuk file PDF yang kemudian di cetak dan di bandel menjadi buku komik tersendiri.
2. Materi yang terdapat dalam komik berisikan materi semester genap kelas VIII Awal Mula Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia serta Tumbuh-nya semangat kebangsaan.
3. Materi yang dibuat disesuaikan dengan KI, KD dan Indikator pada mata pelajaran IPS
4. Terdapat gambar berbasis video yang dapat di scan melalui Handphone android
5. Media pembelajaran Komik mencakup :
  - a. Petunjuk penggunaan media
  - b. KI/KD (kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar)
  - c. Tujuan Pembelajaran
  - d. Konten materi pembelajaran beserta sub-sub bab materi dan pengenalan tokoh
  - e. Ringkasan materi
  - f. Evaluasi pembelajaran

6. Produk yang dihasilkan lebih praktis, fleksibel dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran komik ini diharapkan mampu menjadi penunjang sumber belajar serta sebagai fasilitator peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan baik dilingkungan sekolah maupun dirumah. Selain itu dengan adanya media pembelajaran komik peserta didik dapat memvisualisasikan materi awal mula kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia serta tumbuhnya semangat kebangsaan sehingga tidak hanya faham secara abstrak tetapi mereka juga dapat memahami materi dengan cermat dan efektif sehingga kegiatan pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, pentingnya penelitian pengembangan pada media pembelajaran komik adalah sebagai berikut :

#### **a. Bagi Peserta didik**

Memberikan pemahaman serta sebagai sumber wawasan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran terkait materi-materi awal mula kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia serta tumbuhnya semangat kebangsaan.

#### **b. Bagi Guru**

Media pembelajaran ini memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi terkait awal mula kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia serta tumbuhnya semangat kebangsaan dan sebagai sumber inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

### c. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini, dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta menambah koleksi media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

### d. Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk menambahkan pengetahuan dalam berinovasi membuat media pembelajaran yang kreatif sesuai dengan perkembangan kurikulum yang berlaku.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik berbasis software coreldraw adalah :

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Menghasilkan sebuah produk media pembelajaran komik yang didesain semenarik mungkin menggunakan software *CorelDRAW*, dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran yang fleksibel.
- b. Dengan pengembangan media pembelajaran komik, Peserta didik dapat belajar dengan mandiri serta meningkatkan motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Media pembelajaran komik bisadigunakan siswa maupun guru di SMPN 01 Jombang-Jember.

### 2. Keterbatasan Pengembangan



- a. Pengembangan media pembelajaran komik menggunakan *software CorelDRAW* hanya mencakup pada materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat kebangsaan kelas VIII.
- b. Pada tahapan pelaksanaan pengembangan uji coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil dan kelompok besar
- c. Penelitian dilakukan di SMPN 01 Jombang-Jember Kelas VIII A
- d. Dalam tahap editing media pembelajaran komik pada *software CorelDRAW*, seringkali warna pada saat pencetakan tidak selaras dengan warna dasar yang terlihat di komputer atau laptop (warna lebih pekat ketika di print out).

#### **G. Definisi Istilah**

Untuk mempermudah memahami maksud dari penelitian dan pengembangan ini, peneliti memberikan deskripsi mengenai beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya :

##### **1. Media Pembelajaran Komik**

Media Pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.<sup>12</sup> Menurut Daryanto komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam

---

<sup>12</sup> Rudy Sumiharsono, Hisbiatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, ( Jember : CV Pustaka Abadi, 2017), 9

urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik.<sup>13</sup>

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran komik mengacu pada serangkaian proses atau kegiatan yang bertujuan menghasilkan suatu media pembelajaran berupa buku cerita bergambar dengan susunan materi yang menggabungkan unsur dua dimensi maupun tiga dimensi

## 2. Software Corel Draw

CorelDRAW adalah sebuah program aplikasi editing gambar vektor yang dikembangkan oleh Corel Corporation, di Ottawa, Kanada.<sup>14</sup> Perangkat lunak ini dirancang untuk memproses gambar dan sering digunakan dalam pekerjaan yang melibatkan publikasi, percetakan, serta bidang lain yang memerlukan proses visualisasi.

## 3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu dorongan dalam diri seseorang maupun faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara selektif yang menyebabkan suatu kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama kelamaan mendatangkan suatu kepuasan dalam dirinya, sebaliknya jika kepuasan berkurang, maka minat seseorang berkurang.<sup>15</sup>

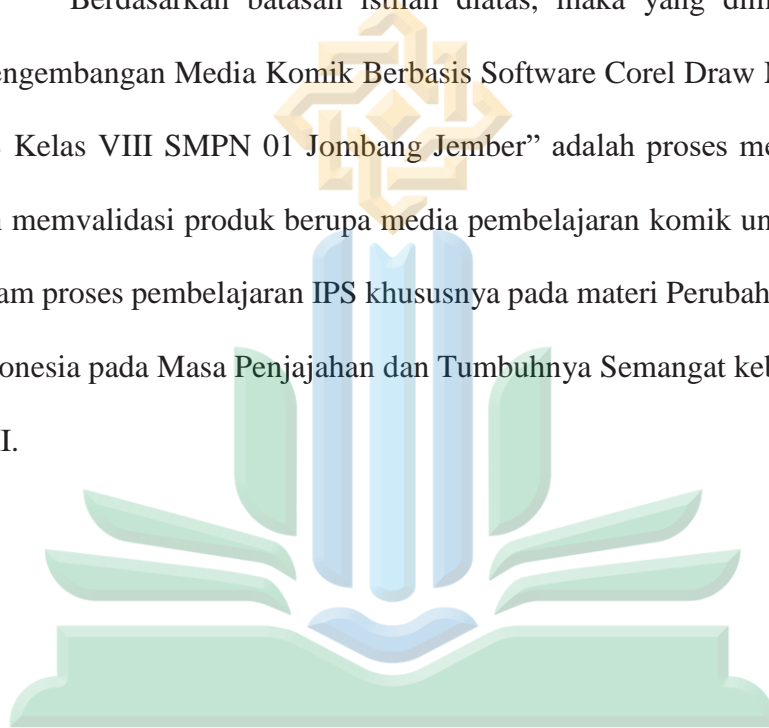
---

<sup>13</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), 126.  
<sup>14</sup> Mohammad Jeprie, *Panduan Dasar Corel Draw bagi Pemula*, ( Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2014), 1  
<sup>15</sup> Wiwin Sunarsih, *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning)*, Belajar menulis berita lebih mudah, ( Jawa Barat : CV. Adanu Abimata, 2020), 7

#### 4. Mata pelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, dan humaniora yang dikemas dengan materi sederhana, menarik, mudah dimengerti dan diahami.<sup>16</sup>

Berdasarkan batasan istilah diatas, maka yang dimaksud dengan “Pengembangan Media Komik Berbasis Software Corel Draw Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember” adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk berupa media pembelajaran komik untuk membantu dalam proses pembelajaran IPS khususnya pada materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat kebangsaan kelas VIII.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>16</sup> I Wayan Sujana, I Gusti Agung Ayu Wulandari, Made Putra, Kapita Selekt IPS ( Kajian Teori dan praktek bagi mahasiswa PGSD), (Surabaya : CV. Global aksara press, 2021), 5, <https://bit.ly/GBIPS16>

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian terdahulu

Pada bab kajian pustaka peneliti mencantumkan lima penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Berikut penelitian terdahulu yang peneliti cantumkan sebagai bahan literatur dan *praresearch* :

1. Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Andi Wardana, seorang mahasiswa Universitas Islam Raden Intan Lampung prodi pendidikan guru MI tahun 2018. Judul dari penelitian ini “Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik Kelas III SD/MI”. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Andi Wardana adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk komik agar siswa SD/MI khususnya kelas III termotivasi dalam proses pembelajaran materi cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model *Borg and Gall*. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Andi Wardana menunjukkan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan penilaian dari ahli media 92,91% dengan kualifikasi sangat layak, ahli materi 87,87% dengan tingkat kualifikasi sangat layak, penilaian dari tenaga pendidik sebesar 92,59% dengan kualifikasi sangat layak, serta respon dari peserta didik 96,27% media dianggap layak sebagai sumber belajar dalam proses

pembelajaran.<sup>17</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sinta Nurriyah mahasiswa UIN KHAS Jember. Judul dari penelitian “Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 02 Genteng Banyuwangi tahun pelajaran 2021/2022”. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran komik digital di SMPN 02 Genteng. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* model 4D. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian terdahulu ini yaitu bahwa media pembelajaran berbasis komik ini sangat praktis karena dapat diakses melalui android sehingga memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu uji keefektifan memperoleh skor nilai 81,51% dalam kategori sangat efektif.<sup>18</sup>
3. Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Laeli Asih Setiyani, judul dari penelitiannya yaitu “Pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi bangun ruang untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa SMPN 2 Mranggen kabupaten Demak”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang kelas VIII Semester genap. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* model *quasi experimen*.

---

<sup>17</sup> Andi Wardana, “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018), 76

<sup>18</sup> Dewi Sinta Annurriyah, “Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 02 Genteng Banyuwangi tahun pelajaran 2021/2022”, (Skripsi UIN KHAS Jember, 2022)

Pengembangan media komik digital ini dikategorikan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan penilaian dari para ahli yaitu ahli media 81%, ahli materi 86, 67%, ahli soal 84%, uji coba kelompok kecil 85,83% dan uji coba kelompok besar 83,89%. Tingkat keefektifan media sangat efektif dengan menggunakan rumus N-Gain.<sup>19</sup>

4. Penelitian oleh Muh. Faturrijal Aziz, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran komik materi sejarah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII SMP ANNUR Bululawang”. Tujuan penelitian adalah untuk mengidentifikasi langkah-langkah pengembangan media pembelajaran komik serta mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran komik materi sejarah kelas VII di SMP Annur Bululawang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* model ADDIE. Hasil dari penelitian yaitu media pembelajaran komik yang dikembangkan dinyatakan valid sesuai dengan hasil perolehan nilai dari para ahli. Ahli media 72%, ahli materi 76%, dan hasil uji coba T menyatakan terdapat hasil yang berbeda sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik.<sup>20</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fadillah dengan judul “Pengembangan Media Komik Tematik Islami Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat

---

<sup>19</sup> Laeli Asih Setiyani, “Pengembangan media pembelajaran komik pada materi bangun ruang untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa SMP Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak” (Skripsi, IAIN Purwokerto, 2020)

<sup>20</sup> Muhammad Faturrijal Aziz, “Pengembangan Media Pembelajaran komik materi sejarah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII SMP ANNUR Bululawang”, (Skripsi Universitas Maulana Mali Ibrahim, 2020)

kevalidan, keefektifan serta kepraktisan media pembelajaran komik. Selain itu juga untuk mengetahui hasil belajar siswa selama penggunaan media pembelajaran komik. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D model Borg and Gall. Adapun hasil dari penelitian yaitu memperoleh penilaian dari ahli materi, bahasa dan media sebesar 94% dalam kategori sangat valid. Hasil respon peserta didik menunjukkan 77,60% dalam kategori sangat layak.<sup>21</sup>

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan**

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Andi Wardana	Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI.	Keduanya mengembangkan media pembelajaran komik	a) Penelitian sebelumnya menggunakan metode R&D Model Brog & Gall sedangkan penelitian ini menggunakan metode R&D Model ADDIE b) Penelitian sebelumnya difokuskan pada peserta didik kelas III SD/MI untuk mengapresiasi cerita anak sedangkan penelitian ini

<sup>21</sup> Nurul Fadillah, "Pengembangan Media Komik Tematik Islami Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal", (Skripsi Universitas Negeri Islam Sumatera Utara, 2020)

				difokuskan pada mata pelajaran IPS untuk SMP khususnya kelas VIII
2	Dewi Sinta Annuriyah	Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 02 Genteng Banyuwangi tahun pelajaran 2021/2022	Persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang media pembelajaran komik	<p>a) Jenis penelitian sebelumnya merupakan jenis Penelitian pengembangan dengan metode <i>Research and Development</i> model 4D sedangkan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau <i>Research &amp; Development</i> (R&amp;D) model ADDIE</p> <p>b) Penelitian sebelumnya Pengembangan Media Komik digital sedangkan penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran komik berbentuk cetak</p>
3	Laeli Asih Setiyani	Pengembangan Media	Persamaan Penelitian yang	a) Metode penelitian yang



		<p>Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Smp Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak.</p>	<p>dilakukan oleh Laeli setiyani dengan penelitian ini adalah penelitian pengembangan pada media pembelajaran komik</p>	<p>digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu <i>Ressearch and Development</i> dengan quasi experiment sedangkan penelitian ini menggunakan metode <i>Ressearch and Development</i> model ADDIE</p> <p>b) Pada penelitian sebelumnya focus penelitian yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika siswa SMP sedangkan penelitian ini hanya fokus pada pengembangan media pembelajaran komik</p>
4	Muhammad Faturrijal Aziz	<p>Pengembangan Media Pembelajaran komik materi sejarah untuk</p>	<p>Keduanya meneliti tentang media pembelajaran komik</p>	<p>a) Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu jenis penelitian</p>

		<p>meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII SMP ANNUR Bululawang</p>		<p>eksperimen yang menggunakan preeksperimental design dengan jenis data kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i></p> <p>b) Penelitian sebelumnya fokus penelitian yaitu pada penerapan media komik dalam meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran komik</p>
5	Nurul Fadillah	<p>Pengembangan Media Komik Tematik Islami Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Islamiyah Sunggal</p>	<p>Persamaan Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fadillah dengan penelitian ini adalah penelitian pengembangan pada media</p>	<p>a) Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu jenis penelitian R&amp;D model Borg and Gall penelitian ini menggunakan</p>

			pembelajaran komik	metode <i>Research and Development</i> Model ADDIE
--	--	--	-----------------------	--------------------------------------------------------------

Berdasarkan tabel 2.1 penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan lima penelitian terdahulu yang telah dibahas. Persamaannya terletak pada media yang digunakan adalah media komik, menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Adapun perbedaannya yang terdapat dalam penelitian ini adalah obyek penelitian dimana dalam penelitian terdahulu jenjang yang diteliti adalah siswa Sekolah Dasar sedangkan dalam penelitian ini adalah SMP/MTs.

## B. Kajian Teori

### A) Pengembangan Media Pembelajaran komik

#### a) Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang memiliki arti perantara atau pengantar. Dalam pandangan dunia pendidikan, media dapat diartikan sebagai penyampaian pesan yang dilakukan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik agar tercapai pembelajaran yang efektif.<sup>22</sup> Menurut Musfiqon mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.<sup>23</sup> Latuheru

<sup>22</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten : Tahta Media Group, 2021), 27, <https://GoogleBooksMediaPembelajaranHasan>

<sup>23</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*, 27

berpendapat bahwa Media merujuk pada materi, perangkat, serta metode atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan memastikan terjadinya interaksi komunikatif dan edukatif yang efektif antara pendidik dan peserta didik. Sudjana mengatakan bahwa media merupakan sebuah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang diatur oleh guru untuk mengatur suasana pembelajaran dalam kelas. Sedangkan Aqib berpendapat bahwa media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta mendorong kemauan siswa untuk belajar.<sup>24</sup>

Dari pengertian para ahli maka media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan tenaga pendidik untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang ada.<sup>25</sup> Teori pengembangan media belajar dalam pendekatannya ada beberapa jenis yang pada hakikatnya dalam langkah-langkahnya adalah teori pengembangan Borg and Gall, ADDIE, MDLC. Ciri-ciri umum dalam media pembelajaran yaitu :

<sup>24</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*, 28

<sup>25</sup> Faisal Anwar, Hadi Pajarianto, Elin Herlina DKK, *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”*, (Makassar : CV. Tohar Media 2022), 51.  
[https://books.google.co.id/books?id=CgiKEAAAQBAJ&pg=PA50&dq=pengertian+pengembangan&hl=jv&newbks=1&newbks\\_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwjgt8L7mJiDAXUh9DgGHfhhbAHAQ6AF6BAgLEAI](https://books.google.co.id/books?id=CgiKEAAAQBAJ&pg=PA50&dq=pengertian+pengembangan&hl=jv&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwjgt8L7mJiDAXUh9DgGHfhhbAHAQ6AF6BAgLEAI)

- 1) Media pembelajaran memiliki arti fisik sebagai hardware (perangkat keras), yang dapat dilihat maupun dirapa oleh pancaindera.
- 2) Dikenal dalam arti non fisik yaitu software (perangkat lunak) yaitu berupa pesan materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik
- 3) Media memiliki penekanan baik visual maupun audio.
- 4) Sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran digunakan sebagai sumber belajar
- 6) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.<sup>26</sup>

Gerlach & Eli yang dikutip oleh Arsyad menyebut, Media pembelajaran memiliki tiga ciri utama, yakni fiksatif, manipulatif, dan distributif.<sup>27</sup> Karakteristik fiksatif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menangkap, menyimpan, dan mereproduksi suatu objek atau peristiwa. Dengan kemampuan fiksatif ini, peristiwa atau objek dapat direkam, difoto, digambar, dan disimpan, serta dapat ditampilkan dan diamati ulang pada waktu yang dibutuhkan, mirip dengan kejadian aslinya. Karakteristik manipulatif berarti media dapat menampilkan dan memutar ulang peristiwa atau objek dengan berbagai manipulasi (perubahan) sesuai kebutuhan, seperti perubahan ukuran, kecepatan, dan warna, serta dapat disajikan berulang kali. Karakteristik distributif menandakan bahwa media mampu menjangkau audiens dalam jumlah

---

<sup>26</sup> Rhodatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Antasari Press, 2009), 3

<sup>27</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*, ( Klaten : Tahta Media Group, 2021), 29-31, <https://GoogleBooksMediaPembelajaranHasan>

besar dalam satu presentasi serentak, contohnya melalui penggunaan CD dan flashdisk.

Media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi memiliki beragam bentuk, diantaranya berbentuk buku, alat peraga, papan tulis, proyektor, visual maupun audio. Media pembelajaran memiliki fungsi penting didalam pendidikan.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dijelaskan dalam al-qur'an surah an-nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Yang artinya : “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (Q.S. An-Nahl : 44).

Dalam konteks penerapan media pembelajaran, perhatian terhadap perkembangan jiwa peserta didik menjadi sangat penting, karena faktor ini menjadi fokus utama media pembelajaran. Tanpa memperhatikan dan memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir peserta didik, guru akan menghadapi kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 125 yaitu:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Yang artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.

Tafsir al-qur'an dalam ayat diatas menyatakan bahwa Penggunaan media dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan aspek positifitas pesan yang disampaikan dan penggunaan bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian pesan. Jika terdapat keberatan atau pertentangan, seorang pendidik diharapkan dapat menjelaskannya dengan menggunakan bahasa yang logis, sehingga peserta didik dapat menerima informasi dengan baik. Dengan demikian, dalam konteks ini, media yang digunakan dalam penyampaian pesan adalah bahasa lisan sebagai media untuk menyampaikan informasi.<sup>28</sup>

#### **b) Pengertian Komik**

Pengertian komik menurut Daryanto yaitu sebuah cerita bergambar atau kartun yang memiliki alur cerita berurutan yang dirancang untuk memberikan sebuah hiburan kepada pembaca.<sup>29</sup> Scott McCloud berpendapat komik merupakan sebuah gambar yang memiliki tampilan sejajar dalam urutan yang disengaja, dengan maksud untuk menyampaikan sebuah informasi atau mendatangkan sebuah respon estetika dari pembaca.<sup>30</sup> Menurut M.S. Gumelar komik merupakan gambar yang memiliki urutan-urutan yang ditata disesuaikan

---

<sup>28</sup> Abdul Haris Pito, *Media Pembelajaran dalam pespektif al-qur'an*, Andragogi Jurnal Diklat Teknis : Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018, 103

<sup>29</sup> Mawar Akhir Riwanto dan Mey Prihandani Wulandari, *Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi*, Jurnal PANCAR Vol. 2, No. 1, April 2018 : 15

<sup>30</sup> M.S. Gumelar, *Cara membuat komik*, (Jakarta: PT INDEKS, 2011), 6, <https://bit.ly/GBComicMaking>

dengan tujuan filosofi perancangannya sehingga pesan cerita tersampaikan, biasanya komik diberi lettering (font huruf yang menarik) sesuai dengan keperluan.<sup>31</sup> Pengertian dari para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa komik adalah bentuk penyusunan gambar dengan urutan-urutan tertentu, yang didalamnya terdiri dari tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita dengan tujuan memberikan unsur hiburan dalam penyampaian pesan.

Media pembelajaran komik menurut Shadely komik berbentuk rangkaian-rangkaian gambar sedangkan masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita.<sup>32</sup>

Gambar-gambar tersebut dilengkapi dengan balon-balon ucapan dan kadang-kadang disetihi narasi sebagai penjelas. Trimo mengklarifikasikan media komik menjadi dua bagian yakni komik strip dan buku komik.<sup>33</sup>

Komik strip adalah sebuah komik yang hanya terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom saja yang biasanya dimuat dalam majalah, cerita harian yang ceritanya bersambung. Sedangkan buku komik merupakan cerita bergambar yang sudah berbentuk buku tersendiri.

#### 1) Jenis-jenis komik

- a) Kartun/karikatur (*cartoon*) Kartun yang menggambarkan sebuah gambaran dalam satu tampilan biasanya berisikan humor sindiran yang berupa

---

<sup>31</sup> M.S. Gumelar, *Cara membuat komik*, 7

<sup>32</sup> Mawar Akhir Riwanto dan Mey Prihandani Wulandari, *Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi*, Jurnal PANCAR Vol. 2, No. 1, April 2018, 15

<sup>33</sup> Mawar Akhir Riwanto dan Mey Prihandani Wulandari, *Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi*, 15



kritikan, politik yang memiliki arti biasanya pembaca mengetahui maksud dan tujuannya.

Contoh: dalam beberapa majalah atau koran biasanya terdapat gambar kartun atau karikatur dari sosok tokoh yang mengandung arti kritikan atau sindiran yang dikemas dengan lucu dan menghibur.

- b) Komik potongan (*Comic Strip*) merupakan komik yang berisikan penggalan penggalan cerita pendek. Biasanya komik jenis ini memiliki alur cerita bersambung/berseri dalam artian tidak selesai dalam satu terbitan saja. Contoh: panji koming di surat kabar Kompas dan GIBUG.
- c) Buku komik (*comic book*) merupakan alur cerita bergambar yang memuat satu terbitan dalam artian terbentuk dalam buku tersendiri yang biasanya memiliki halaman 32, 48 hingga 64 halaman.
- d) Komik tahunan (*comic annual*) merupakan komik yang diterbitkan apabila perancang komik sudah dalam tahap *scope* penerbit yang serius, penerbit akan secara teratur (misalnya setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik cerita putus atau serial. Contoh: M&C Gramedia, PMK, Mizan, Terant, Bumi Langit, Jagoan Comic, Marvel Comics, DC Comics dan lain-lain.
- e) Komik online (*web comic*) merupakan jenis komik yang diterbitkan melalui internet. Tidak hanya media cetak dengan internet mampu menjangkau pembaca lebih luas. Selain itu dengan media internet menerbitkan komik

memiliki biaya yang relatif lebih murah. Contoh: [www.gibug.com](http://www.gibug.com), dan lain-lain.

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

## 2) Gaya-gaya menggambar komik

Dalam menggambar komik diseluruh dunia secara garis besar memiliki 4 aliran gaya gambar utama :

### a. *Cartoon style*

*Cartoon style* adalah menggambar komik dengan gaya memilih gambar dari toko-tokoh kartun (gambar lucu) seperti doraemon, sinchan, panji koming dan lain sebagainya. Secara umum gaya gambar komik jenis ini diperuntukkan anak-anak sehingga alur cerita cukup sederhana.

### b. *Realism style*

*Realism style* gaya gambar komik yang menggunakan gambar visualisasi semirip mungkin dengan anatomi, fisik, postur tubuh, dan wajah makhluk hidup. Biasanya komik jenis ini mirip dengan karakteristik manusia dimana komik ini berasal. Contoh: komik dari jepang maka ras wajahnya sesuai dengan ras negara tersebut seperti city hunter, crying freeman.

### c. *Semi cartoon style*

*Semi cartoon style* merupakan gaya menggambar komik adanya penggabungan antara *realism* dengan kartun. Biasanya gaya jenis ini dibentuk dalam gambar karikatur.

d. *Fine art style*

*Fine art styl* gaya menggambar komik jeni ini disesuaikan dengan imajinasi pembuat komik yang memiliki imajinasi kesenian yang tinggi. Gaya ini bersifat universal.<sup>34</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggunakan gaya komik *semi cartoon style*. Hal ini dikarenakan penggunaan tokoh dalam komik ini dibuat kartun yang sesuai dengan tokoh yang ada di materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan.

3) Ciri-ciri komik

Komik juga memiliki ciri-ciri yaitu :

- a. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa percakapan sehari-hari
- b. Komik biasanya dapat memberikan kesan kepada pembaca untuk memiliki rasa atau sifat kepahlawanan
- c. Dalam pemberian karakteristik watak tokoh digambarkan secara sederhana, sehingga pembaca mudah mengetahui watak toko-tokoh yang ada dalam komik.
- d. Bersifat humor

---

<sup>34</sup> M.S. Gumelar, *Cara membuat komik*, (Jakarta: PT INDEKS, 2011), 10-25,  
<https://bit.ly/GBComicMaking>

- e. Proporsional dalam artian komik mampu membawa pembaca kedalam suasana yang ada dalam alur cerita komik baik secara emosional.<sup>35</sup>

#### 4) Unsur-unsur komik

Komik memiliki unsur atau elemen tertentu yang menjadi syarat dasar yang menjadi bagian-bagian dalam pembentukan komik. Menurut Gumelar, ada beberapa unsur dasar sebuah komik adalah sebagai berikut:

- a. Space, merupakan sebuah ruang dalam komik. Dapat berupa kertas, kanvas maupun media yang tersedia dalam internet.
- b. Image, berkaitan dengan tampilan gambar yang terlibat didalam komik baik berupa gambar kartun, foto, ilustrasi, logo, simbol maupun icon.
- c. Teks, merupakan sebuah simbol sebagai media penyampaian pesan isi komik.
- d. Colour, atau pewarnaan komik.
- e. Voice, Sound, Audio. Voice merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lain.<sup>36</sup>

#### c) Fungsi Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru

<sup>35</sup>Ricky W. Putra, Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan, (Yogyakarta : CV Andi Offset, 2020), 140, <https://bit.ly/GoogleBooksPengantarDesain>

<sup>36</sup> M.S Gumelar, *Cara membuat komik*, (jakarta: PT INDEKS, 2011), 26, <https://bit.ly/GBComicMaking>

tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Menurut Kemp & Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila digunakan untuk individu, kelompok, atau audiens yang besar.<sup>37</sup>

1. Media pembelajaran adalah memotivasi minat atau tindakan, yang dapat direalisasikan melalui teknik drama atau hiburan. Harapannya adalah munculnya minat dan dorongan bagi peserta diarahkan untuk mengambil tindakan.
2. Fungsi kedua adalah menyajikan informasi, di mana media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada sekelompok peserta didik. Kontennya bersifat umum dan dapat berupa pengantar, ringkasan laporan, atau latar belakang pengetahuan. Penyajian juga bisa berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.
3. Fungsi ketiga adalah mencapai tujuan pembelajaran, di mana media pembelajaran bertujuan untuk melibatkan peserta didik baik secara kognitif maupun melalui aktivitas nyata, sehingga proses pembelajaran dapat terjadi.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta : Kencana, 2020), 17, <https://bit.ly/GOOGLEBOOKSPEMBELAJARAN>

<sup>38</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*, ( Klaten : Tahta Media Group, 2021) : 34, <https://GoogleBooksMediaPembelajaranHasan>

Levie & Lentz, menyebutkan ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.<sup>39</sup>

1. Fungsi atensi media visual fokus pada inti, yaitu menarik dan mengalihkan perhatian peserta didik agar dapat berkonsentrasi pada isi pelajaran yang terkait dengan makna visual yang disajikan atau melengkapi teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif media visual dapat diwujudkan dalam tingkat kepuasan peserta didik ketika mereka belajar (atau membaca) teks yang disertai gambar.
3. Fungsi kognitif media visual tampak dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol visual atau gambar membantu dalam mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari temuan penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk pemahaman teks membantu siswa yang memiliki keterbatasan dalam membaca untuk mengorganisir informasi teks dan mengingatnya

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, fungsi media pembelajaran dapat dilihat dari perspektif kolaboratif dengan peran guru. Ketika guru menggunakan media pembelajaran dengan efektif, guru dapat berbagi peran dengan media tersebut. Peran guru menjadi lebih berpengaruh sebagai pengelola pembelajaran dan bertanggung jawab dalam menciptakan kondisi yang nyaman sehingga

---

<sup>39</sup> Rhodatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Antasari Press, 2009) : 20-21

peserta didik dapat belajar. Oleh karena itu, guru lebih berfungsi sebagai penasehat, motivator, pembimbing, dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

**d) Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran**

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang

dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.<sup>40</sup>

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- (a) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- (b) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

#### e) Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian Pengembangan dalam konteks pendidikan, sampai sekarang telah berkembang berbagai model penelitian dan pengembangan, dikenal bermacam-macam model Penelitian dan Pengembangan sistem, model, proses, bahan dan ataupun perangkat pendidikan. Ada beberapa model penelitian dan pengembangan diantaranya :

##### 1. Model kemp

---

<sup>40</sup> Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Jurnal Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018, 178.  
<https://www.neliti.com/publications/271164/pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa>



Model Kemp ditemukan oleh Jerrod Kemp, G.R. Morisson, dan S.M Ross berlangsung dari berbagai titik siklus, yang tidak memiliki titik awal yang mengharuskan pengembangan melalui aktifitas pengembangan. Semua aktivitas pengembangan saling berhubungan secara langsung dengan aktifitas revisi produk yang dikembangkan. Aktivitas pengembangan Model Kemp ini terdiri atas sepuluh langkah yang lentur dan saling bergantung. Maksudnya, Keputusan yang dikenakan pada satu langkah dapat memengaruhi langkah lainnya pada satu sisi dan pada sisi lain langkah-langkah yang dilakukan dapat maju mundur berdasarkan langkah awal pengembangan.

## 2. Model Borg and Gall

Model Borg dan Gall memaknai Penelitian dan Pengembangan sebagai proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dengan mengikuti langkah-langkah siklus, prosedural, dan deskriptif. Penelitian dan Pengembangan meliputi kajian produk yang dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan temuan tersebut melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar penggunaan produk, dan revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan.

Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan dari model ini yaitu mampu menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi dan mendorong proses inovasi produk yang tiada henti, sedangkan untuk kelemahan dari model ini yaitu

memerlukan waktu yang relatif panjang, karena prosedur relatif kompleks dan memerlukan sumber dana yang cukup besar.

### 3. Model 4D

Model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Smmel (1974) dalam Saryono merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model 4D ini memiliki siklus pengembangan yang terdiri atas 4 (empat) tahapan pengembangan, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan.

Kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu yang relatif lama, karena tahapan relatif tidak terlalu kompleks. Kelemahan Model 4D yaitu di dalam model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja, dan tidak ada evaluasi, dimana evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas produk yang telah diujikan, uji kualitas produk dilakukan untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk.

### 4. Model Pengembangan ADDIE

Menurut Dick et al. mengembangkan model model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations.

## B) CorelDraw

### 1) Pengertian coreldraw

Software Corel Draw adalah program editor gambar yang dikembangkan oleh corel corporation dari Ottawa, Kanada.<sup>41</sup> Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar dan banyak digunakan pada bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.<sup>42</sup> Corel draw dapat menghasilkan gambar dengan kualitas baik dan tidak kalah dengan *bitmap* meskipun berbasis vektor. Menurut Awaly dan Sulartopo coreldraw merupakan sebuah aplikasi garis berbasis vector.<sup>43</sup> Format vector adalah gambar yang membentuk sejumlah objek garis dan kurva berdasarkan rumusan matematis. Corel draw memiliki beberapa fungsi dan kegunaan yaitu:

#### 1. Membuat desain logo

Membuat desain logo pada software corel draw merupakan fungsi yang paling terlihat. Logo memiliki dua dimensi yang dilengkapi dengan beragam bentuk dan warna pilihan didalamnya. Fungsi ini banyak digunakan karena proses manipulasi garis untuk logo mudah dilakukan dibandingkan dengan software lainnya.

#### 2. Membuat desain brosur, poster dan undangan

<sup>41</sup> Mohammad Jeprie, *Panduan Dasar Corel Draw bagi Pemula*, ( Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2014), 1

<sup>42</sup> Asrul Huda dan Noper Ardi, *Teknik Multimedia dan Animasi*, ( Padang : UNP Press, 2021), 36, <https://bit.ly/MultimediaTeknik>

<sup>43</sup> Sepriano, *Mengenal CorelDraw*, (Guepedia.com : Guepedia, 2022), 7, <https://bit.ly/CorelDrawx798>

Fungsi lain dari corel draw adalah untuk membuat desain undangan, poster dan brosur. Didalam software ini terdapat pilihan front yang beragam dan dapat digabungkan dengan gambar sehingga menghasilkan desain yang menarik.

### 3. Membuat desain sampul buku

Sampul buku pada umumnya membutuhkan pewarnaan yang maksimal agar lebih menarik. Menggunakan corel draw merupakan pilihan terbaik dalam membuat sampul buku karena lebih banyak pilihan warna dan teknik pewarnaan didalamnya.

### 4. Membuat ilustrasi

Dalam membuat iustrasi gambar corel draw memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan misalnya seperti membuat garis dan lengkungan, software ini lebih bisa diandalkan dibandingkan dengan software lainnya.

### 5. Membuat kartun, Anime dan Komik

Tidak hanya membuat poster maupun brosur, corel juga menyediakan fitur alat gambar untuk mendesain kartun, anime, bahkan gambar komik. Dengan mengkreasikan garis, curva, dan shape pengguna dapat menggambar bentuk tokoh-tokoh imajinatif seperti dalam kartun maupun buku komik.<sup>44</sup>

Corel draw juga memiliki keunggulan dan kelemahan :

---

<sup>44</sup> Asrul Huda dan Noper Ardi, Teknik Multimedia dan Animasi, ( Padang : UNP Press, 2021), 37, <https://bit.ly/MultimediaTeknik>

## 2) Keunggulan Corel Draw

1. Gambar yang dihasilkan dengan vektor atau berbasis vektor bisa ditekan pada tingkat yang paling rendah namun hasilnya tidak kalah dengan gambar yang berbasis bitmap atau raster.
2. Pengguna corel draw, terutama pada tool-tool yang ada didalamnya sangat mudah difahami oleh penggunanya, bahkan oleh orang yang baru pertama kali menggunakannya.
3. Corel draw sangat baik untuk mengkolaborasikan antara tulisan dengan gambar, seperti layaknya adobe photoshop.
4. Banyaknya pengguna corel draw, membuat adanya komunitas dengan jumlah anggota yang besar. Hal ini membuat kita tidak kesulitan jika ingin mempelajari corel draw.<sup>45</sup>

## 3) Kelemahan Program Corel Draw

1. Memerlukan *space* atau ruang memori yang cukup besar
2. Besar file yang di buat membengkak
3. Warna yang terdapat di dalam aplikasi dengan hasil cetak tidak sesuai
4. Dalam pembuatan objek table tidak mudah membuat table dalam MS. Word yaitu dengan cara yang sangat manual.<sup>46</sup>

## C) Minat Belajar

### 1. Pengertian Minat Belajar

<sup>45</sup> Bunga Laila Ambarayu, *Evektivitas Penggunaan Software Corel Draw Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP Nurul Hasanah Tembung TP. 2016/2017*, UMSU, 2019, 17

<sup>46</sup> Asrul Huda dan Noper Ardi, *Teknik Multimedia dan Animasi*, ( Padang : UNP Press, 2021), 36, <https://bit.ly/MultimediaTeknik>

Minat belajar merupakan suatu dorongan dalam diri seseorang maupun faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara selektif yang menyebabkan suatu kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama kelamaan mendatangkan suatu kepuasan dalam dirinya, sebaliknya jika kepuasan berkurang, maka minat seseorang berkurang.<sup>47</sup> Iskandar berpendapat bahwa Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman.<sup>48</sup>

Minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin<sup>49</sup>. Berdasarkan defInisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar.

Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik; atau tujuan kinerja, yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang

---

<sup>47</sup> Wiwin Sunarsih, Pembelajaran CTL (*Contextual Teach and Learning*), Belajar menulis berita lebih mudah, ( Jawa Barat : CV. Adanu Abimata, 2020), 7

<sup>48</sup> Andi Achru P, Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran, Jurnal Idaarah, Vol. III, No. 2, Desember 2019, 208. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaarah/article/view/10012/pdf>

<sup>49</sup> Andi Achru P, Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran, 208

lain. Dengan demikian orang yang memiliki kebutuhan prestasi yang tinggi berbeda dari orang lain dalam cara berikut:

1. Mereka mencari tanggung jawab pribadi untuk mencari solusi dari permasalahan. Ini berarti mereka mengambil inisiatif untuk menemukan hasil, kadang-kadang bahkan ketika itu bukanlah masalah mereka.
2. Mereka membutuhkan umpan balik yang cepat pada kinerja mereka. Mereka biasanya sangat frustrasi ketika tidak menerima umpan balik, dan lebih cepat lebih baik.
3. Mereka menetapkan tujuan tepat yang menantang. Mereka dengan semangat tinggi ingin mengontrol kesuksesan mereka sendiri, mereka tidak ingin meraih sesuatu atau apa pun secara kebetulan.
4. Mereka ingin mengembangkan diri, sehingga mereka menetapkan tujuan yang menantang tapi yang mereka anggap memiliki setidaknya kesempatan 50% untuk dicapai.<sup>50</sup>

## 2. Faktor-faktor Minat Belajar

Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi minat dikelompokkan menjadi dua, yaitu bersumber dari dalam diri (faktor internal), maupun yang berasal dari luar (faktor eksternal).

- a. Faktor dalam diri siswa (Internal)

---

<sup>50</sup> Andi Achru P, Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran, 208

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari:

1. Aspek Jasmaniah Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama indera penglihatan dan pendengaran, otomatis dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya.

2. Aspek Psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis (kejiwaan) menurut Sardiman meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif. Pada pembahasan berikut tidak semua faktor psikologis yang dibahas, tetapi hanya sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.<sup>51</sup>

b. Faktor dari luar siswa (Eksternal)

Faktor dari luar diri siswa meliputi:

1. Keluarga

Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Seperti yang kita tahu, keluarga merupakan

---

<sup>51</sup> Zaki Al Fuad, Zuraini, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang, Jurnal Tunas Bangsa, ISSN 2355-0066, 46.  
<https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/download/625/585/>



lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak.

## 2. Sekolah

Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik.

## 3. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah. Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Zaki Al Fuad, Zuraini, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang, 46

### 3. Bentuk-bentuk minat belajar

Adapun bentuk-bentuk minat belajar Menurut M. Buchori dalam Khairani minat dapat dibagi menjadi dua macam yaitu :

1. Minat primitif disebut minat yang bersifat biologis, seperti kebutuhan makanan, minuman, bebas bergaul, dan sebagainya. Jadi pada jenis minat ini meliputi kesadaran tentang kebutuhan yang langsung dapat memuaskan dorongan untuk mempertahankan organisme.
2. Minat kultural disebut juga minat sosial yang berasal atau diperoleh dari proses belajar. Jadi minat kultural lebih tinggi nilainya daripada minat primitif.<sup>53</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>53</sup> Buchori M, Psikologi Pendidikan (Jakarta:PT. Aksara Baru, 2017), 140.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini tergolong dalam penelitian *Research and Development* atau R&D. Pengertian penelitian menurut Tuckman dalam catatan kaki setyosari dikatan bahwa penelitian merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sistematis untuk memberikan sebuah jawaban atas permasalahan yang sedang terjadi.<sup>54</sup> Menurut Borg dan Gall penelitian dan pengembangan merupakan serangkaian proses untuk mengembangkan produk dan divalidasi dalam pendidikan.<sup>55</sup> Sedangkan Sugiyono menyatakan metode *Research and Development* merupakan sebuah metode untuk menghasilkan sebuah produk yang kemudian diuji coba tingkat keefektifannya.<sup>56</sup>

Dari pengertian beberapa ahli maka yang dimaksud penelitian R&D yaitu sebuah penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang dapat diuji cobakan dalam dunia pendidikan. Metode R&D memiliki banyak model pengembangan namun yang akan peneliti gunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*Analysis-Desaign-Development-Implementation-Evaluation*). ADDIE merupakan model R&D yang dikembangkan oleh Molenda dan Reiser.

---

<sup>54</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktik*, (Pasuruan : Lembaga academic & Research Institute, 2020), 18, <https://bit.ly/30googlebooksadie>

<sup>55</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktik*, 19

<sup>56</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2009), 297

Menurutnya model ADDIE merupakan model R&D yang umum dan sesuai untuk penelitian pengembangan.<sup>57</sup>

Menurut Sezer, model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada analisis bagaimana setiap komponen berinteraksi dengan cara menyelaraskan setiap komponen sesuai fase-fase yang ada.<sup>58</sup> Sehingga model ini dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk, antara lain model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.

## **B. Prosedur penelitian dan Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti berlandaskan kepada model ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *Desaign* (desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi).

### 1) *Analysis*

Tahap awal yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi. Pada proses ini peneliti mulai melakukan identifikasi terhadap materi yang akan dipelajari siswa serta media pembelajaran yang sering digunakan. Kurikulum yang sedang diberlakukan oleh pihak sekolah, serta cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran selama di dalam kelas.

---

<sup>57</sup> Siti Rohaeni, *Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Instruksional*, Vol.01, No.02, 2020, 123

<sup>58</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institut, 2020), 33, <https://bit.ly/30googlebdoosadie>

Setelah peneliti mengetahui permasalahan serta kebutuhan pendidik dan peserta didik, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat sarana dan prasarana yang ada disekolah.

## 2) *Desaign* (desain)

Ada beberapa kegiatan dalam proses desain yaitu :

- a. Pembuatan Soft cover media pembelajaran
- b. Merumuskan petunjuk penggunaan
- c. Mencantumkan KI/KD
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran. Yang disesuaikan dengan Indikator berdasarkan KI/KD.
- e. Merancang sub-sub bab per materi pembelajaran
- f. Menyusun materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
- g. Ringkasan materi
- h. Penugasan
- i. Biodata pengembang
- j. Rancangan instrumen validasi ahli

## 3) *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini hal yang dilakukan adalah proses pengembangan produk.

Produk yang didesain kemudian dinilai dan divalidasi oleh para ahli produk yang akan diujicobakan kepada peserta didik. Dalam proses validasi maka akan ditemukan sebuah perbaikan produk yang diambil dari saran dan kritikan yang

diberikan oleh para ahli expert seperti ahli media, materi dan bahasa yang akan dijadikan rujukan untuk proses perbaikan hingga produk layak digunakan atau diujicobakan kepada peserta didik.<sup>59</sup>

#### 4) *Implementation* (penerapan)

Setelah melakukan proses penilaian oleh para ahli dan perbaikan produk maka langkah selanjutnya adalah ujicoba produk kepada peserta didik. penerapan produk dilakukan selama peserta didik melakukan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Media yang akan digunakan adalah media pembelajaran komik. Pelaksanaan ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media melalui respon dan hasil belajar peserta didik. .

#### 5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir melakukan evaluasi apakah media yang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan. Evaluasi menggunakan evaluasi formatif dengan tujuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.<sup>60</sup>

### C. Uji Coba Produk

Uji coba merupakan salah satu tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian pengembangan. Tahapan ini bertujuan untuk mengukur Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dalam proses

---

<sup>59</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, 72

<sup>60</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, 35

uji coba produk terbagi menjadi dua yaitu uji coba konstruksi (Uji validasi oleh para ahli), serta uji lapangan (uji coba kelompok kecil dan kelompok besar).

a. Uji Konstruksi (Validasi Para Ahli)

Uji Konstruksi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media yang dikembangkan. Uji Konstruksi dilakukan dengan penilaian media yang sudah di desain dan di validasi oleh para ahli media, bahasa, dan materi, pengguna atau pendidik, dan responden dengan menggunakan angket penilaian yang sudah dibuat oleh peneliti.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah media pembelajaran telah di validasi atau di nilai oleh para ahli. Setelah melalui revisi produk sesuai saran dari para ahli maka media pembelajaran telah siap untuk dilakukan uji coba lapangan kepada peserta didik. uji coba lapangan dilakukan dalam dua tahapan yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a) Uji coba kelompok kecil

Uji coba tahap awal menggunakan kelompok kecil sekitar 10 siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah ditemukan sebuah problematika selama penerapan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran.

b) Uji coba kelompok besar

Dalam uji coba kelompok kecil ternyata tidak ditemukan suatu problematika maka dilanjut dengan melakukan uji coba skala besar. Uji

coba ini dilakukan oleh seluruh siswa yang berjumlah 31 orang siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

#### D. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan gambaran penilaian suatu produk untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada suatu produk yang kemudian akan dilakukan perbaikan. Desain uji coba ini menerima saran dan kritikan sebagai revisi produk yang akan dihasilkan agar benar-benar layak dikembangkan sebagai media pembelajaran.

##### 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dilakukan oleh ahli materi, bahasa dan media dengan kriteria minimal telah menempuh S2 sebagai dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, selain dosen FTIK UIN KHAS Jember sebagai subjek uji coba ada juga responden (peserta didik kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Subjek uji coba dapat diketahui melalui tabel 3.1 sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Subjek Uji Coba Ahli**

No	Subjek Validasi	Nama
1	Ahli Materi	Anindya Fajarini, M.Pd.
2	Ahli Media	Dr. Moh. Sutomo, M.Pd
3	Ahli Bahasa	Siddiq Ardianta, M.Pd.
4	Responden	Siswa kelas VIII A (31 siswa)



## 2. Jenis data

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D) dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.<sup>61</sup> Peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu :

### a) Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam- macam, dan dilakukan secara terus menerus.<sup>62</sup> Dan yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk.

### b) Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh subjek atau responden atau sumber data lain yang terkumpul.<sup>63</sup> Data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator dan penilaian peserta didik.

---

<sup>61</sup> Pedoman karya tulis ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 2021, 133.

<sup>62</sup> Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development, (Bandung: Alfabeta, 2022), 366.

<sup>63</sup> Sugiyono, 253.

### 3. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket. Angket atau kuesioner merupakan alat yang digunakan dalam penelitian atau pemeriksaan yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan tertulis, bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari kelompok yang terpilih<sup>64</sup>.

#### a. Angket

Penggunaan angket dalam mengumpulkan data dari para ahli dan responden dikarenakan angket lebih efektif dan efisien. Penggunaan angket/kuesioner bertujuan untuk mengetahui tanggapan, penilaian serta kelayakan media atau produk yang dikembangkan.

Berikut kisis-kisi pedoman pengambilan instrumen angket :

##### 1) Angket validasi ahli materi

Validasi angket ahli materi dilakukan oleh Ibu Anindya Fajarini, M.Pd. sebagai dosen yang ahli materi IPS khususnya dalam bidang sejarah.

Berikut kisis-kisi angket ahli materi :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Tabel 3.2<sup>65</sup>**  
**Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi**

Variabel	Aspek	Indikator	No. Butir Soal

<sup>64</sup> Iskandar, Metode Penelitian dan Dakwah, (Pasuruan : CV. Penerbit Qiara Media, 2022), 148, <https://bit.ly/3eKdSi2>

<sup>65</sup> Ade Siswanto, “Pengembangan Media E-Poster berbasis Software Adobe PhotoShop Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3SMA Negeri 1 ota Jambi” ( Skripsi, Universitas Jambi, 2021)

Media Pembelajaran	Kesesuaian dan Kemudahan	1. kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	1
		2. Kesesuaian indikator pembelajaran	1
		3. Kesesuaian tujuan pembelajaran	1
		4. Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	1
		5. Kemanfaatan materi menambah pengetahuan dan wawasan	1
		6. Kemudahan memahami materi	1
		7. Kebenaran substansi dalam materi	1
Kemenarikan dan sederhana		1. Kemenarikan informasi/materi	1
		c. Memberikan motivasi pada siswa	1
		d. Kebakuan bahasa yang digunakan	1
		e. Bahasa digunakan sederhana/mudah difahami	1
		f. Manfaat materi	1
Ketepatan dan penekanan		5. Jelas informasi	1
		6. Keterpaduan isi materi dan pengembangan materi	1
		7. Pengembangan materi	1
Jumlah Pertanyaan			15

## 2) Angket validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi pembelajaran. Penilaian ahli media meliputi visualisasi komunikasi serta ungsi media.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi angket Validasi Media**

Variabel	Aspek	Indikator	No. butir soal
	Kesederhanaan	1. Gambar dalam komik	2
		2. Kalimat yang digunakan mudah difahami	1
	Keterpaduan	1. Urutan antar halaman sudah sesuai	1
		2. Petunjuk yang digunakan dalam media pembelajaran komik sesuai	2
	Penekanan Keseimbangan	1. Gambar dan tulisan yang diterapkan pada setiap halaman ada penekanan	2
		2. Kesesuaian kuran huruf	1
		3. Kesesuaian ukuran gambar	1
		4. Tata letak tulisan setiap halaman seimbang	1
	Bentuk	1. Gambar/objek yang diguunakan menarik	1
		2. Jenis huruf muda dibaca	1
	Warna	1. Kesesuaian degradasi warna	1
		2. Kombinasi tulisan dan beground	1
Jumlah pertanyaan			15

Dimodifikasi : Skripsi Ade Siswanto (2021)

## 3) Angket validasi ahli bahasa

Penilaian atau validasi bahasa dilakukan oleh Bapak Shiddiq Ardianta selaku Dosen ahli bahasa.

Berikut kisi-kisi ahli bahasa :

**Tabel 3.4**  
**Angket validasi ahli bahasa**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
	Aspek kelayakan bahasa	Lugas	1
		Komunikatif	2
		Dialogis dan interaktif	3
		kesesuaian dengan peserta didik	4
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

Dimodifikasi : Skripsi Ade Siswanto (2021)

4) Angket respon siswa

Angket respon siswa dilakuakn oleh peserta didik kelas VIII A SMPN 01

Jombang-Jember. Angket ini diisi pada sesi akhir uji coba.

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Angket Respon Siswa**

No.	Aspek penilaian	Indikator	Jumlah pernyataan
1	Tampilan	Kesesuaian kombinasi warna	3
		Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca	1
2	Media	Media mempermudah pemahaman konsep	1
		Kemudahan memahami pelajaran yang terdapat dalam media komik	2
3	Isi materi	Kemudahan memahami materi	1
		Kejelasan uraian materi	1

		Penekanan materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesi	1
		Latihan sesuai materi	1
4	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	1
5	Kemanfaatan	Memotivvasi pengguna untuk belajar sejarah	2
		Digunakan untuk belajar mandiri	1
Jumlah pernyataan			15

Dimodifikasi : Skripsi Ade Siswanto (2021)

#### **b. Data Kepraktisan Media Pembelajaran**

Kepraktisan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpul data berupa angket yang dibuat oleh peneliti. Angket respon siswa diberikan setelah siswa melihat dan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Angket ini diberikan untuk evaluasi kelompok kecil dan uji lapangan.

#### **c. Data Efektifitas Media Pembelajaran**

Instrumen yang digunakan dalam hal ini adalah soal tes yang diberikan ke siswa dalam bentuk pretest dan posttest, dengan bentuk soal pilihan ganda dengan jumlah soal 15 butir yang didalamnya memuat materi tentang perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan.

#### **4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu :

## 1. Teknik analisis deskriptif kualitatif

Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari saran, kritikan dari para ahli, tenaga pendidik dan peserta didik melalui angket yang telah peneliti susun. Data tersebut kemudian dijadikan acuan untuk merevisi produk.

## 2. Teknik analisis data kuantitatif

Untuk mengetahui skor akhir yang diperoleh maka peneliti menggunakan analisis data kuantitatif diantaranya :

### a. Analisis angket validitas

Untuk menganalisis tingkat kevalidan media pembelajaran peneliti menggunakan skala *likert* yang berisi beberapa pertanyaan yang peneliti susun yang kemudian di *ceklist* oleh ahli media, materi dan bahasa. Perhitungan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari para ahli menggunakan rumus yang diambil dari pendapat Sa'dun Akbar didalam sebuah jurnal sebagai berikut .<sup>66</sup>

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah : Validasi Ahli

Tse : Total Skor Empirik yang didapatkan dari penilaian para ahli

Tsh : Total Skor Maksimal

---

<sup>66</sup> Miftah dewi c., & Noor Fitrihana, Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application, Universitas Yogyakarta, Jurnal PendidikanTeknik Busana, 2016, 4

**Tabel 3.6**  
**Kategori Tingkat Validasi Media<sup>67</sup>**

NO	Jumlah Skor Jawaban	Klasifikasi Validasi
1	85,01% – 100,00%	Sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% – 85,00%	Cukup layak, atau dapat digunakan perlu revisi kecil
3	50,01% – 70,00%	Kurang layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00% – 50,00%	Tidak layak, atau tidak boleh dipergunakan

b. Analisis angket respon siswa

Hasil dari analisis respon siswa digunakan untuk menguji tingkat kepraktisan media pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan menurut Sa'dun Akbar berikut :<sup>68</sup>

$$V - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah : Validasi Ahli

Tse : Total Skor Empirik yang didapatkan dari penilaian para ahli

Tsh : Total Skor Maksimal

<sup>67</sup> Miftah dewi c., & Noor Fitrihana, Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application, 5

<sup>68</sup> Miftah dewi c., & Noor Fitrihana, Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application, Universitas Yogyakarta, Jurnal PendidikanTeknik Busana, 2016, 4



Media pembelajaran dikatakan praktis apabila mendapatkan skor >61% dari nilai respon peserta didik.

**Tabel 3.7<sup>69</sup>**  
**Kriteria kepraktisan Media**

NO	Kriteria	kategori	Keterangan
1	81,00% – 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00% – 80,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	41,00% – 60,00%	Cukup Praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
4	21,00% – 40,00%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan
5	0,00% – 20,00%	Sangat Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

c. Analisis data keefektifan

Analisis data keefektifan diperoleh dari uji statistik dari hasil pretest dan posttest, untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan, maka dilakukan uji N-Gain dengan mempertimbangkan hasil pretest dan posttest, selain itu dari data nilai pretest dan posttest juga dapat dilihat peningkatan dari hasil belajar siswa. Besaran peningkatan dari hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus Gain ternormalisasi, seperti yang

tampak dibawah ini:

Rumus menghitung N-Gain Score : <sup>70</sup>

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

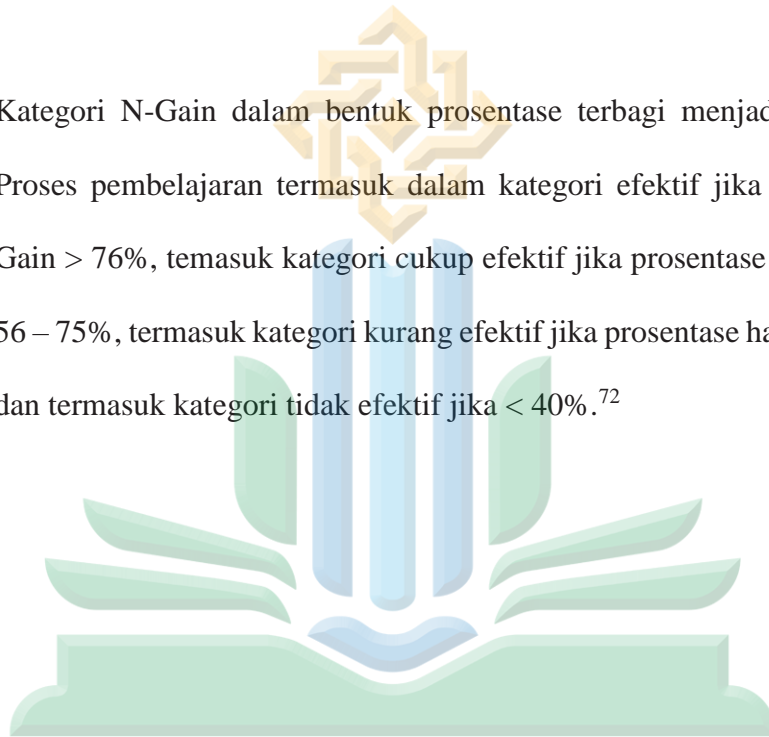
<sup>69</sup> Ardi Irawan., & M.Arif Rahman H., Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan kelas VII SMP/MTs, PYTHAGORAS : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. 10(1): 91-100, 94

<sup>70</sup> Ary Analisa Rahma, Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa, PEDAGOGY : Jurnal Universitas Panca Marga Probolinggo, Vol. 08 No. 02 Tahun 2021, 49

**Tabel 3.8<sup>71</sup>**  
**Kriteria Efektifitas Media Pembelajaran Komik**

Persentasase ketuntasan	Klasifikasi
<40%	Tidak Efektif
40% -55%	Kurang Efektif
55% -76%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

Kategori N-Gain dalam bentuk prosentase terbagi menjadi 4 tingkatan. Proses pembelajaran termasuk dalam kategori efektif jika prosentase N-Gain > 76%, termasuk kategori cukup efektif jika prosentase dalam rentang 56 – 75%, termasuk kategori kurang efektif jika prosentase hanya 40 – 55%, dan termasuk kategori tidak efektif jika < 40%.<sup>72</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

<sup>71</sup> Ary Analisa Rahma, Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa, 2021, 49

<sup>72</sup> Ary Analisa Rahma, Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa, 49

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Riset ini menghasilkan sebuah Media Pembelajaran Komik Berbasis Software *CorelDraw* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Yang telah dilakukan dengan beberapa tingkatan. Penilaian validasi dari para ahli terhadap media pembelajaran, respon siswa terhadap media pembelajaran komik berbasis software *coreldraw*, sudah dikembangkan dan angket diberikan kepada siswa. Uji coba kelompok kecil 10 orang siswa dan 29 siswa sebagai uji coba kelompok besar pada siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang.

Jenis penelitian yang dikembangkan adalah penelitian *Research and Development* model ADDIE yang terdiri Analisis, Desain, *Development*, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil pengembangan produk ini berupa komik yang dirancang untuk pembelajaran IPS dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan literasi siswa dalam pembelajaran.

##### 1. Analisis

Analisis menjadi landasan utama dalam pengembangan media pembelajaran, di mana hasil analisis menjadi dasar untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik selama proses belajar-mengajar. Dalam konteks pembelajaran, kebutuhan merujuk pada perpaduan antara kemampuan dan keterampilan siswa selama pembelajaran. Tujuan dari analisis

kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi peserta didik dan aspek-aspek yang belum terpenuhi selama proses pembelajaran. Untuk memahami permasalahan dalam mata pelajaran IPS, diperlukan analisis. Analisis masalah yang digunakan untuk menemukan suatu permasalahan yang dialami peserta didik, peneliti menggunakan metode analisis kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara dan observasi terhadap pembelajaran di kelas. Pada tahap wawancara, peneliti melakukan dengan guru IPS untuk mengetahui metode, media pembelajaran, dan model pembelajaran yang digunakan. Materi pembelajaran IPS dianggap sulit karena mengandung kata-kata asing yang sulit dipahami oleh siswa. Untuk mengatasi kesulitan tersebut berbagai metode telah dilakukan oleh guru seperti diskusi kelompok dan presentasi. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran IPS memang sulit dimengerti oleh siswa hal ini dikarenakan materi IPS terdapat materi sejarah dan kosa kata asing yang terdapat dalam materi pembelajaran. Selain itu jika guru kurang menguasai materi pembelajaran maka peserta didik tidak akan memperhatikan materi pembelajaran saat proses pembelajaran. Permasalahan ini dianggap sangat membosankan oleh peserta didik.

Pada hasil Observasi yang peneliti lakukan ada beberapa kekurangan yang menyebabkan guru di SMPN 01 Jombang-Jember kurang bervariasi dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya sarana dan prasarana, seperti proyektor dan LCD yang terbatas. Media pembelajaran

yang sering digunakan hanya terpaku pada buku paket dan LKS yang disediakan oleh pihak sekolah, sementara metode ceramah dan media papan tulis lebih dominan.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, ditemukan bahwa variasi dalam media pembelajaran sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berupa komik berbasis *CorelDraw* dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan literasi siswa dalam pembelajaran IPS.

## 2. Desain

Sesudah memenuhi tahap analisis, langkah berikutnya adalah mengembangkan atau merancang produk yang akan dihasilkan. Pada tahap ini, fokusnya adalah menangani permasalahan yang teridentifikasi selama analisis. Dari hasil analisis, terungkap bahwa siswa lebih memilih pendekatan pembelajaran berbasis video dan gambar, namun keterbatasan perangkat seperti LCD dan Proyektor menjadi kendala. Temuan ini mendorong peneliti untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang tidak hanya praktis, tetapi juga unik dan menarik agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Pada tahap desain, terdapat tiga kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

### a. Menyusun kerangka struktur media pembelajaran komik

Pada tahap ini peneliti membuat gambar sketsa tokoh komik pada buku gambar untuk dijadikan sebuah contoh yang kemudian di gambar

ulang melalui aplikasi *coreldraw*. Setelah membuat sketsa pada alat bantu buku gambar kemudian menentukan *background*, tampilan media, susunan materi serta gambar-gambar yang terkait dengan masa awal mula kedatangan bangsa barat.

b. Menyusun rancangan

Langkah kedua dalam proses desain adalah menetapkan struktur penyajian materi. Tindakan yang dilakukan melibatkan penentuan kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, soal evaluasi, dan daftar pustaka.

c. Penyusunan Materi

Materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan meliputi perubahan masyarakat pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan yang memuat beberapa sub diantaranya (1) Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia (2) Kondisi masyarakat pada masa penjajahan (3) Tumbuhnya semangat kebangsaan.

Materi tersebut bersumber dari buku-buku mata pelajaran IPS kelas VIII yang meliputi :

a) Buku paket IPS terbitan kementerian pendidikan dan kebudayaan yang ditulis oleh Muhammad Nursa'ban, Mukminan, Supardi dan Endang Mulyani.

b) Buku LKS IPS terbitan OMEGA.

### 3. Pengembangan ( Development )

Langkah ketiga adalah pengembangan. Tahap ini melibatkan pengembangan produk yang telah direncanakan sebelumnya dan dilakukan validasi oleh sejumlah ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Tujuannya adalah menghasilkan produk akhir yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Produk yang telah dikembangkan kemudian diterapkan kepada peserta didik.

Proses pengembangan dimulai dengan merancang media pembelajaran, yang selanjutnya diikuti oleh validasi media pembelajaran komik. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Para ahli yang terlibat dalam proses validasi yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

#### a. Pengembangan rancangan media pembelajaran komik

Hasil dari pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti adalah media pembelajaran komik yang akan diterapkan di kelas VIII. Komik tersebut mencakup materi mengenai awal kedatangan bangsa Barat ke Indonesia dan tumbuhnya semangat kebangsaan. Beberapa komponen yang dapat dikenal antara lain:

##### 1) Cover media pembelajaran komik

Tampilan awal dari media pembelajaran komik bertujuan untuk memperkenalkan media tersebut kepada peserta didik,

terutama siswa kelas VIII SMP/MTs dengan tema "Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan." Pada tampilan awal komik, terdapat sampul yang mencakup tema materi yang akan disajikan, serta sinopsis yang terdapat di bagian belakang sampul.



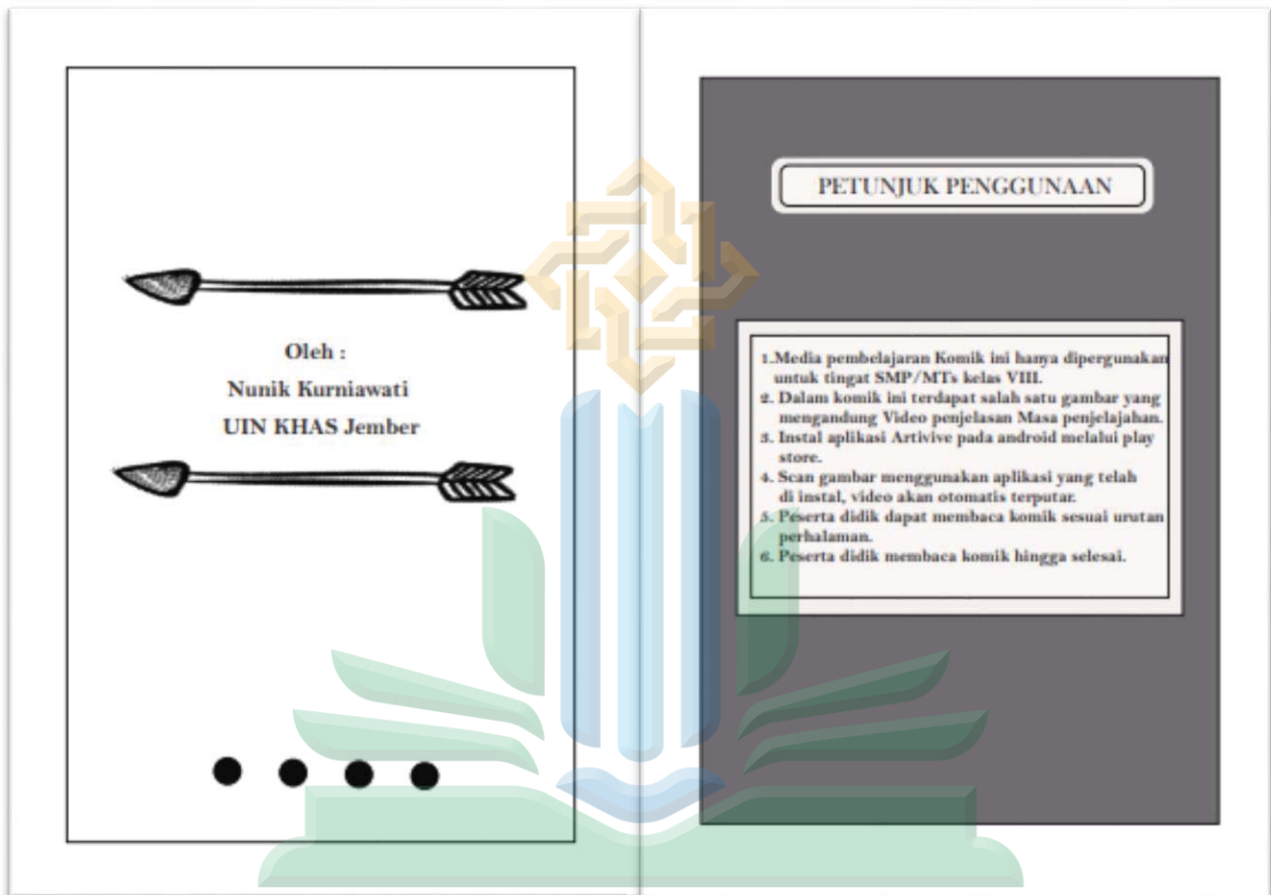
Gambar 4.1

Gambar Cover Komik

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

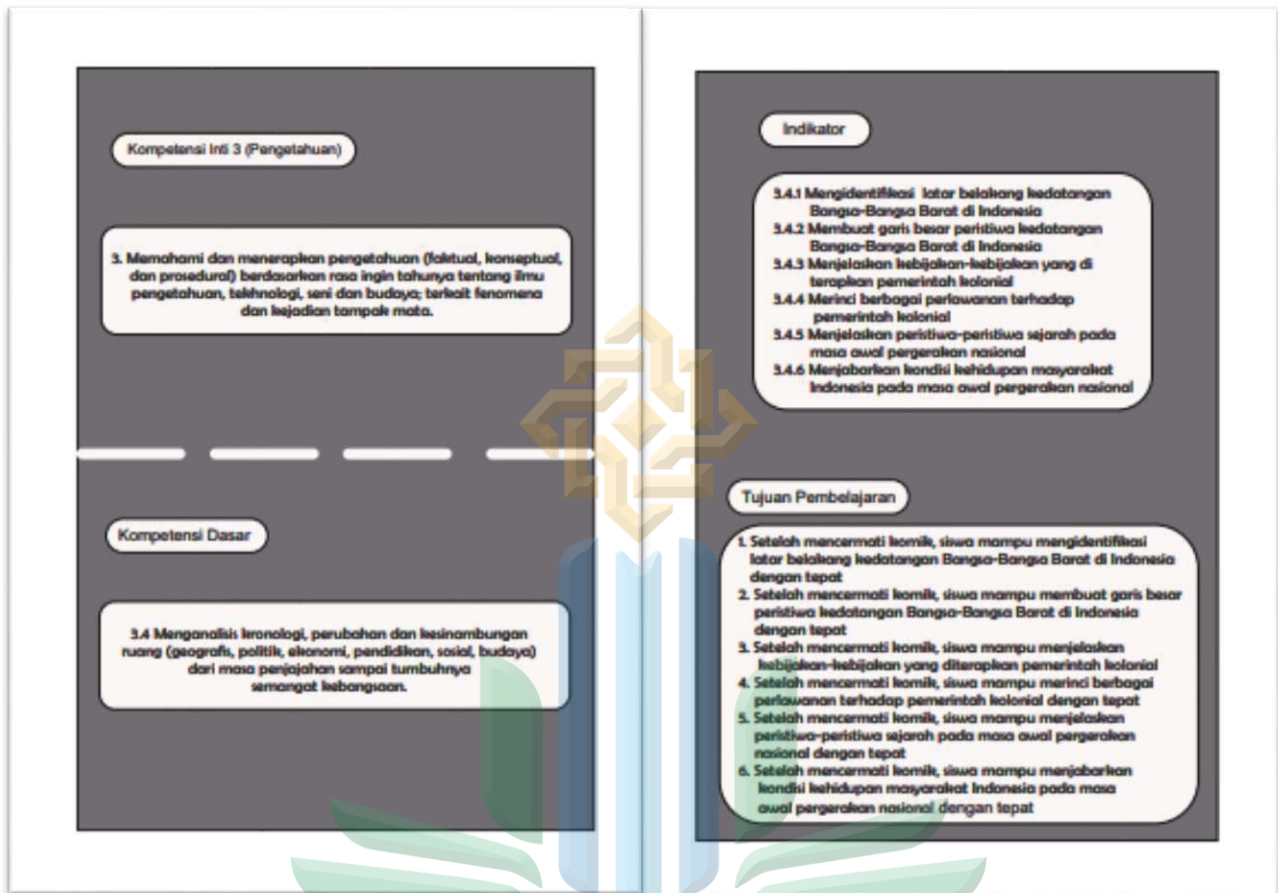


## 2) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar



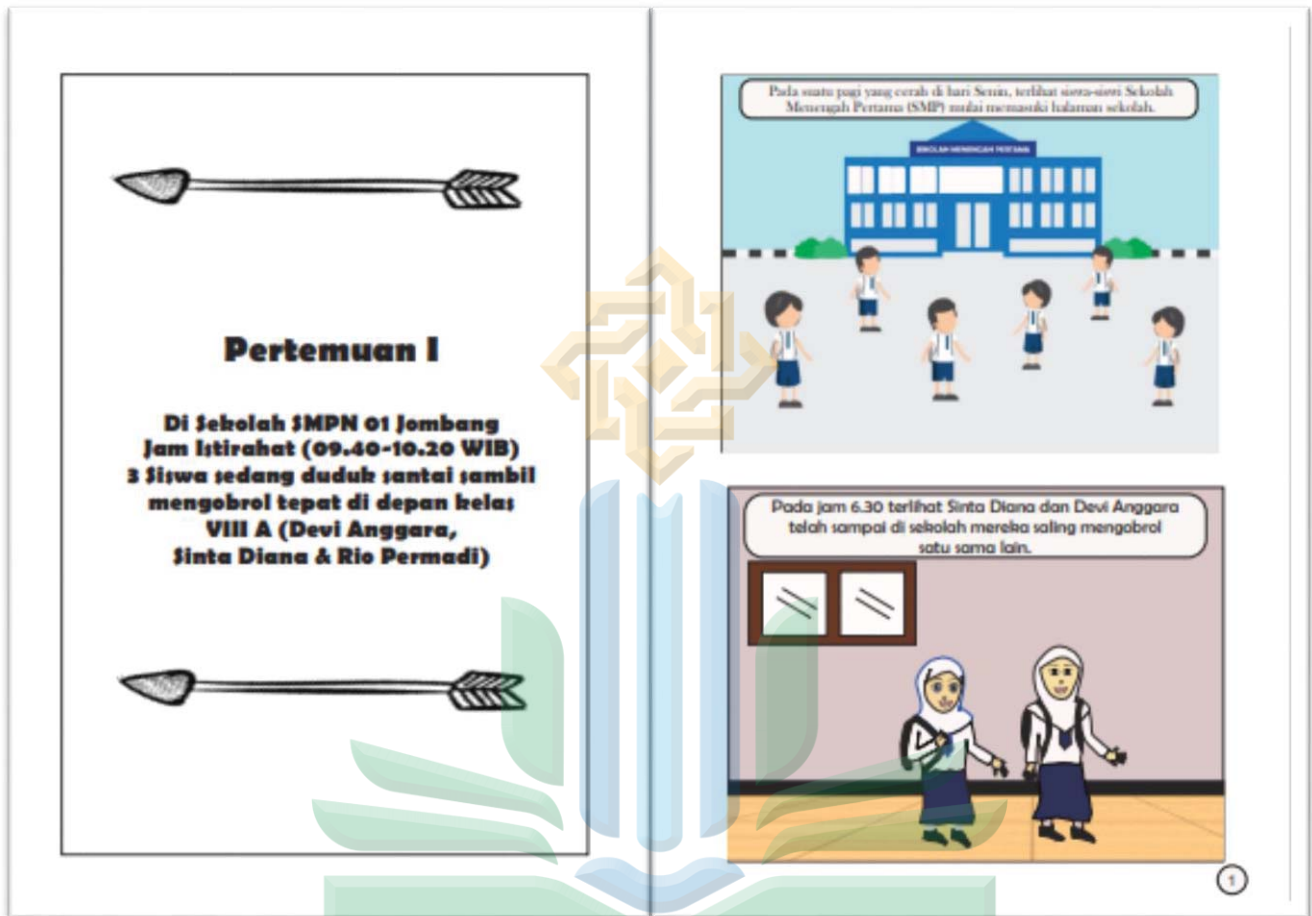
Gambar 4.2  
Gambar Petunjuk Penggunaan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Gambar 4.3  
Gambar KI/KD dan Tujuan Pembelajaran

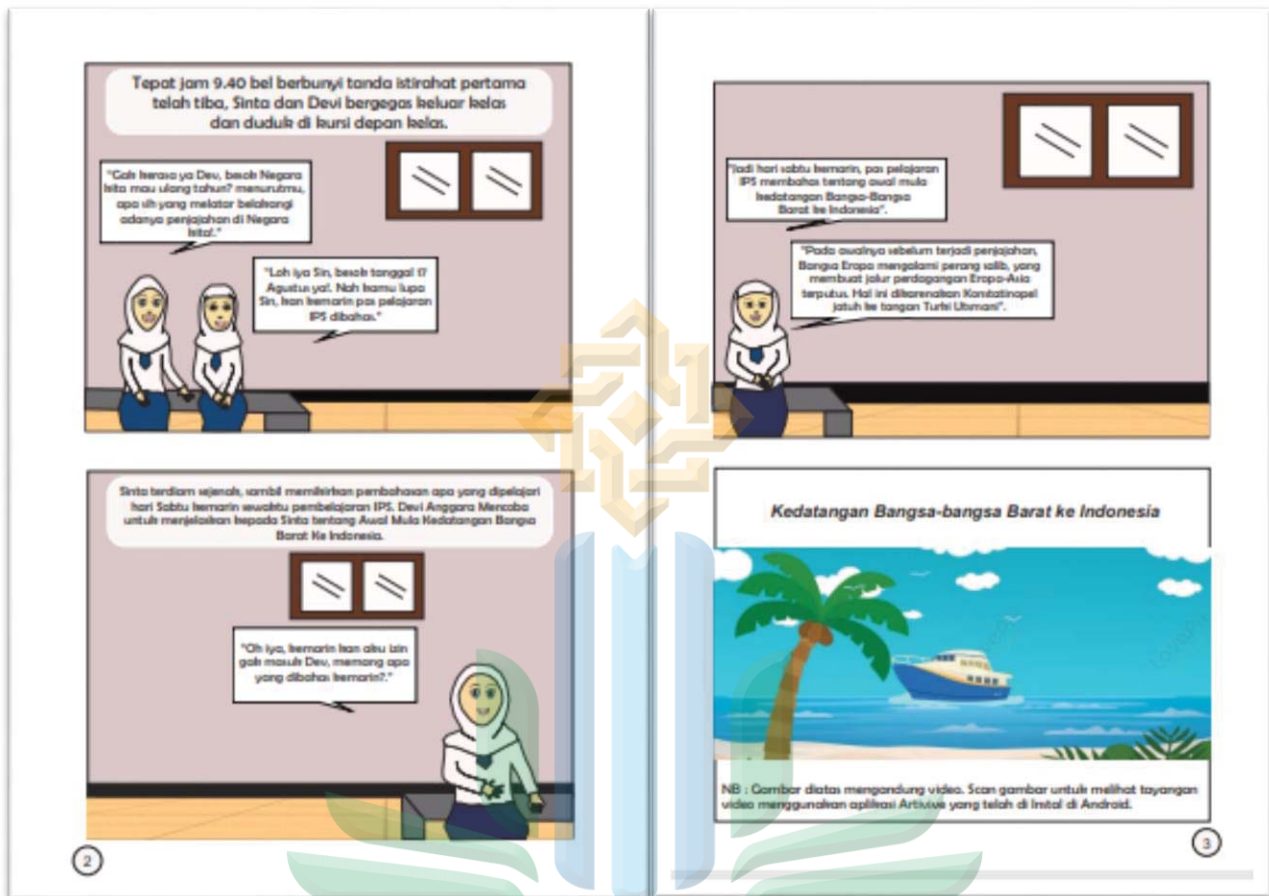
## 3) Konten Materi



Gambar 4.4

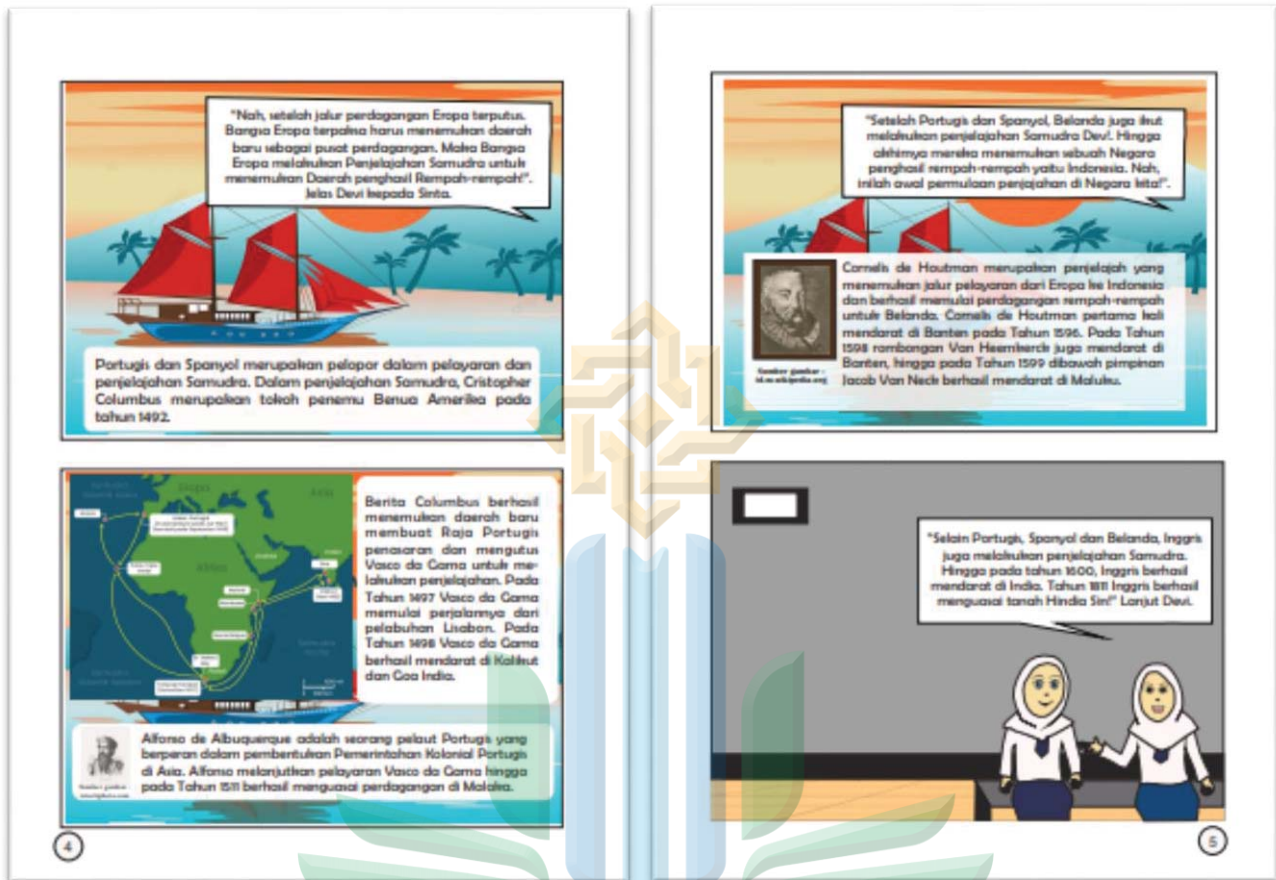
Gambar Sub Bab Materi 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R



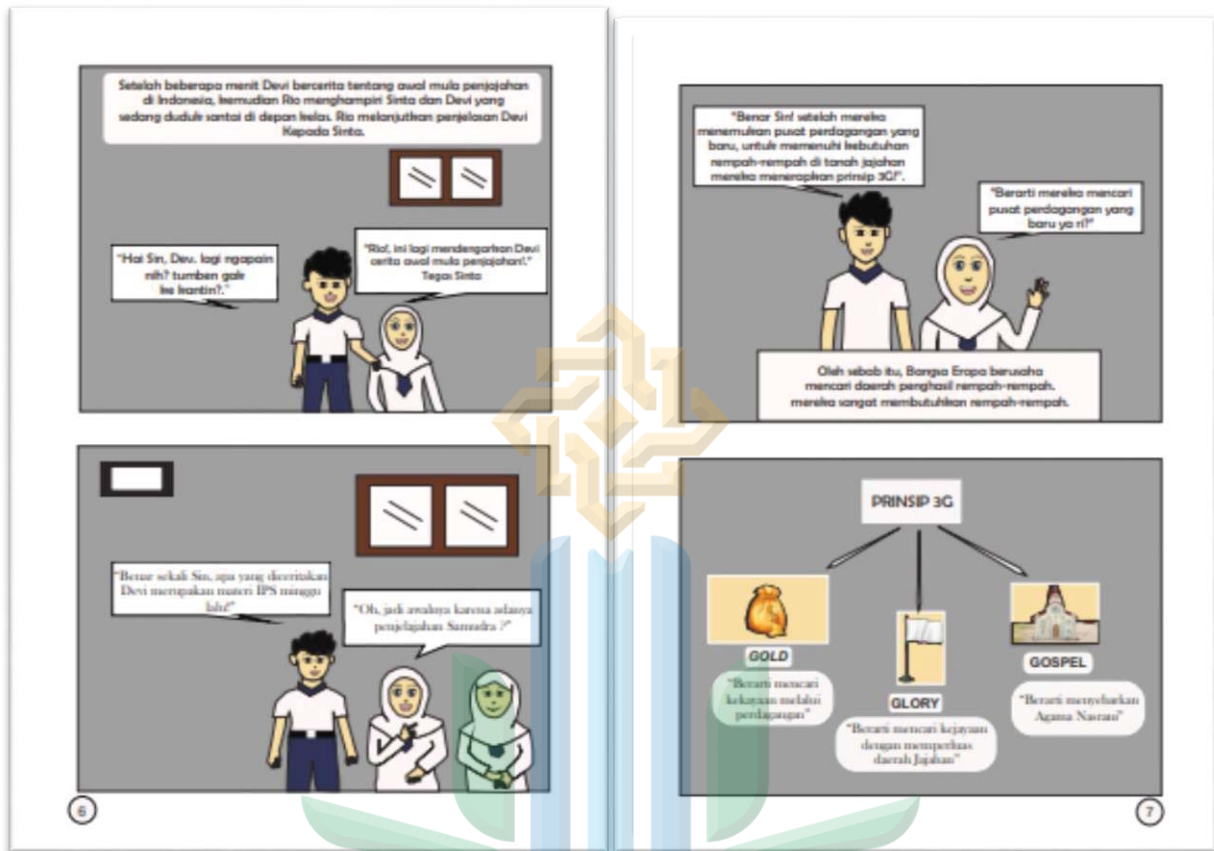
Gambar 4.5  
Gambar Bab Materi 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Gambar 4.6  
Gambar Bab Materi 1

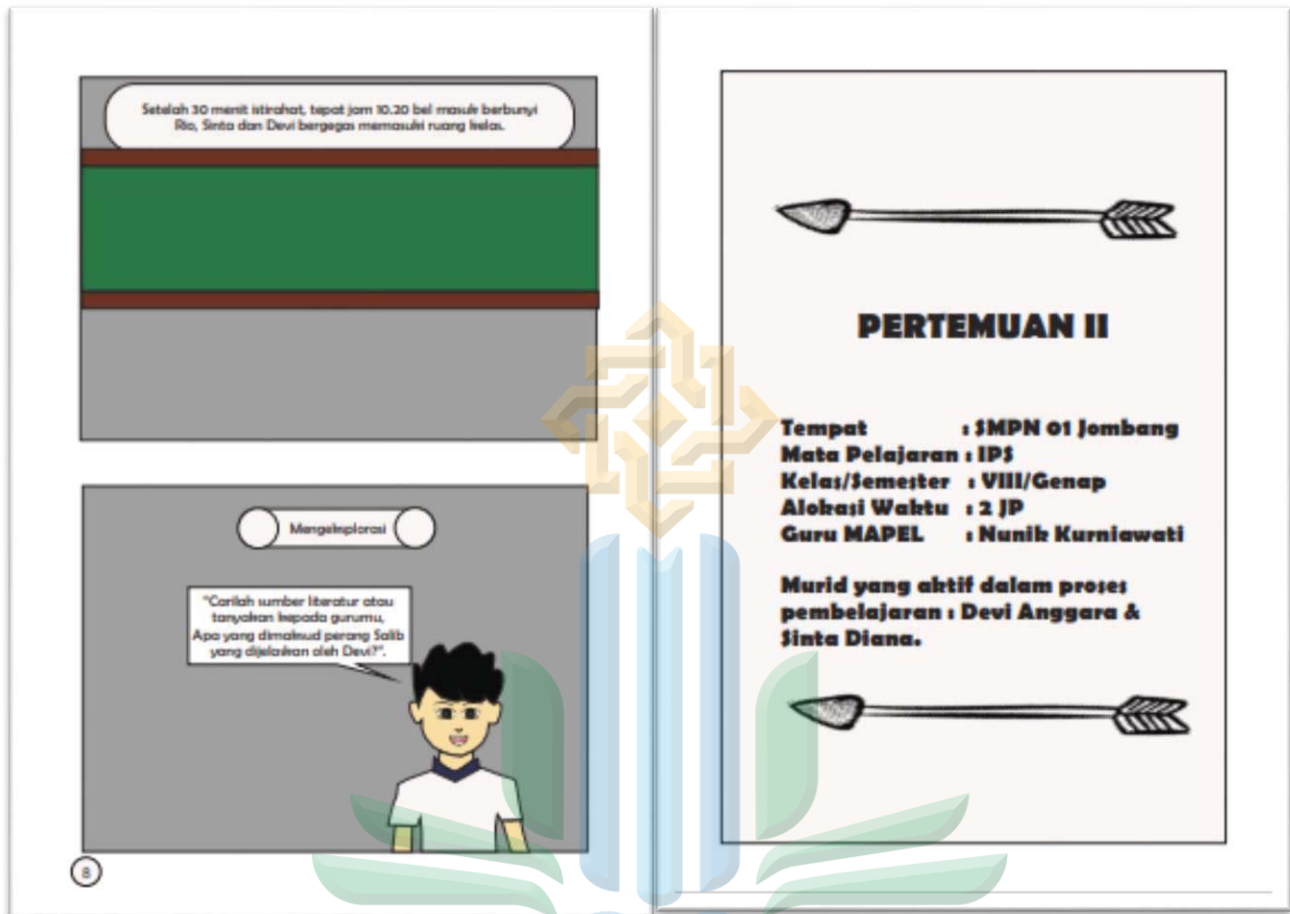
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Gambar 4.7

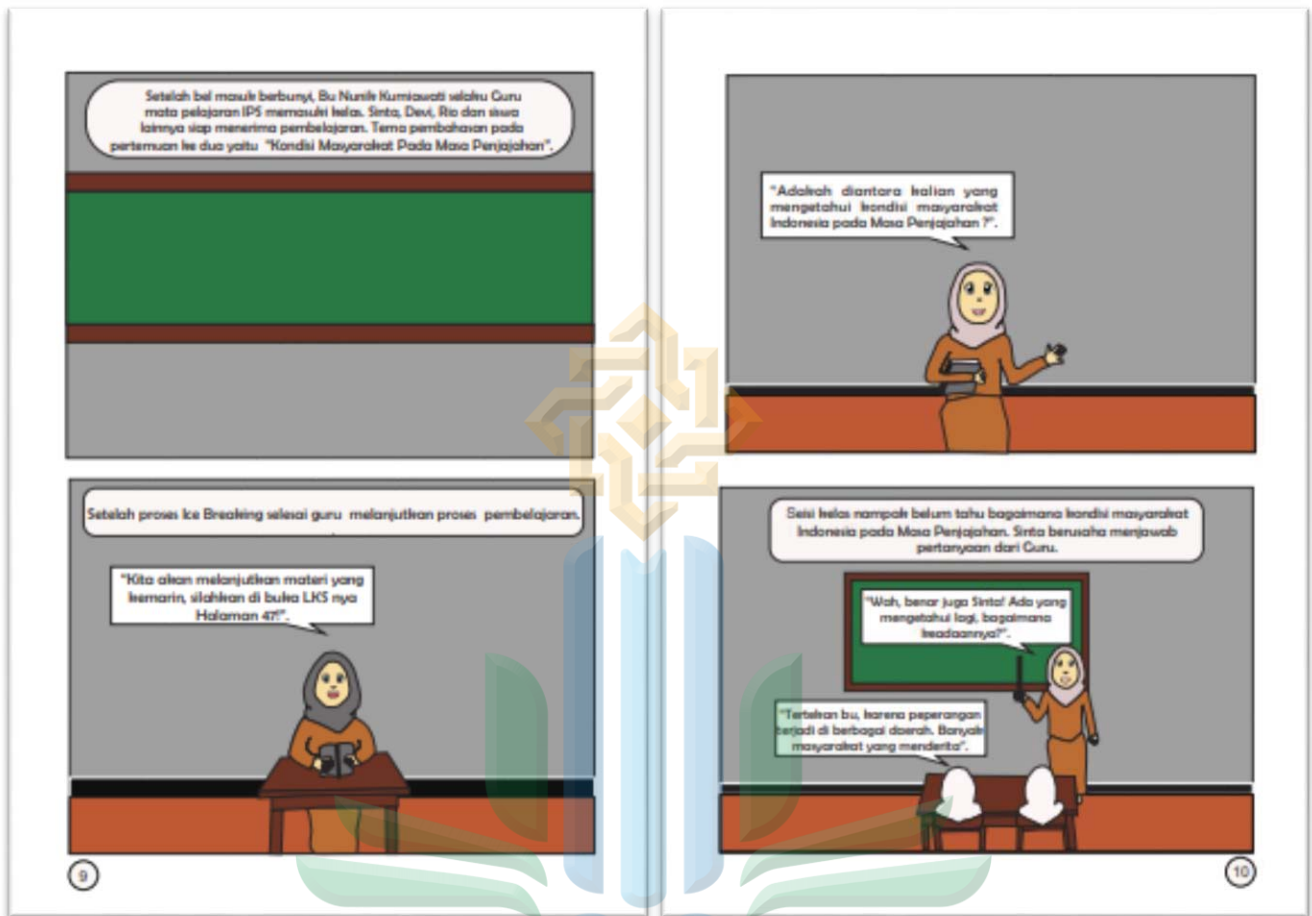
Gambar Bab Materi 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Gambar 4.8  
Gambar Sub Bab Materi 2

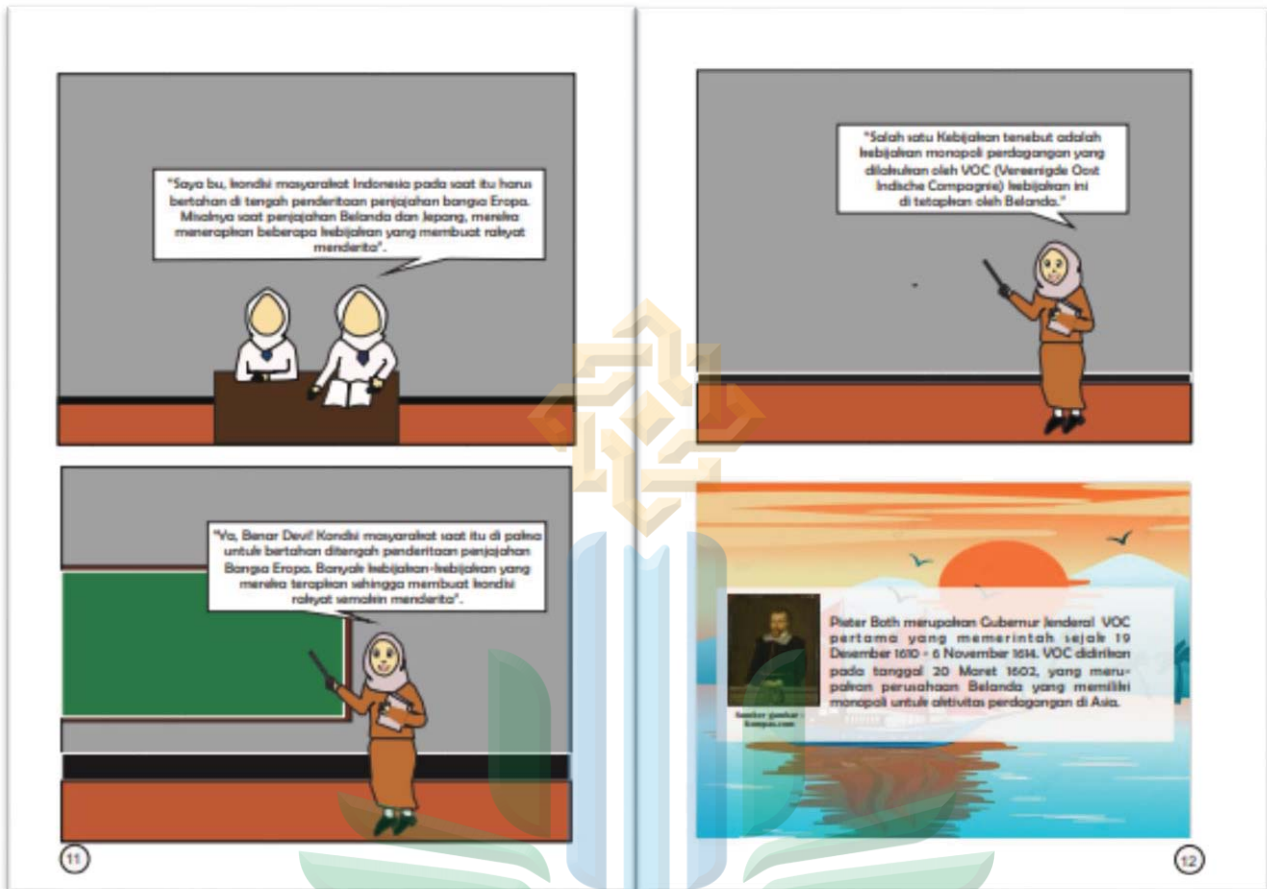
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Gambar 4.9  
Gambar Bab Materi 2

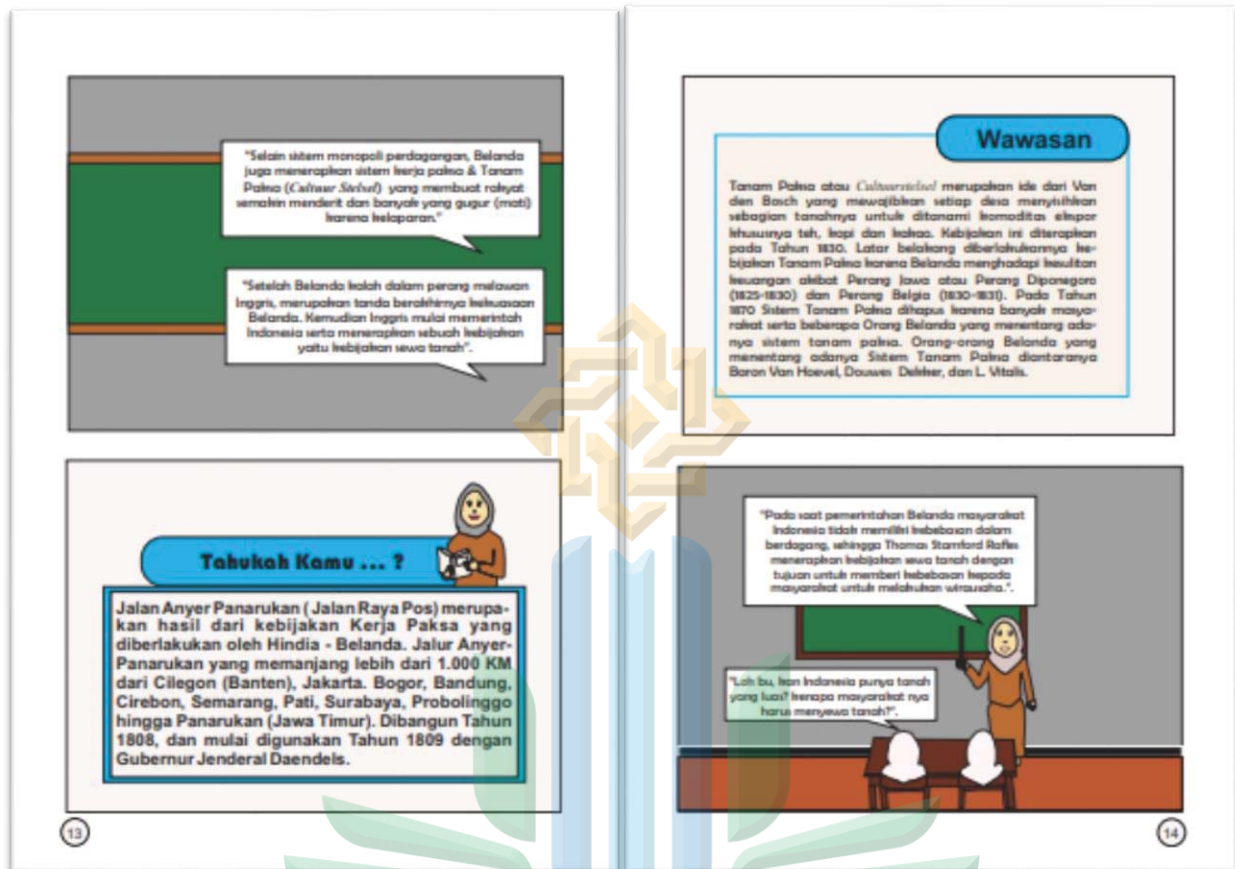
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



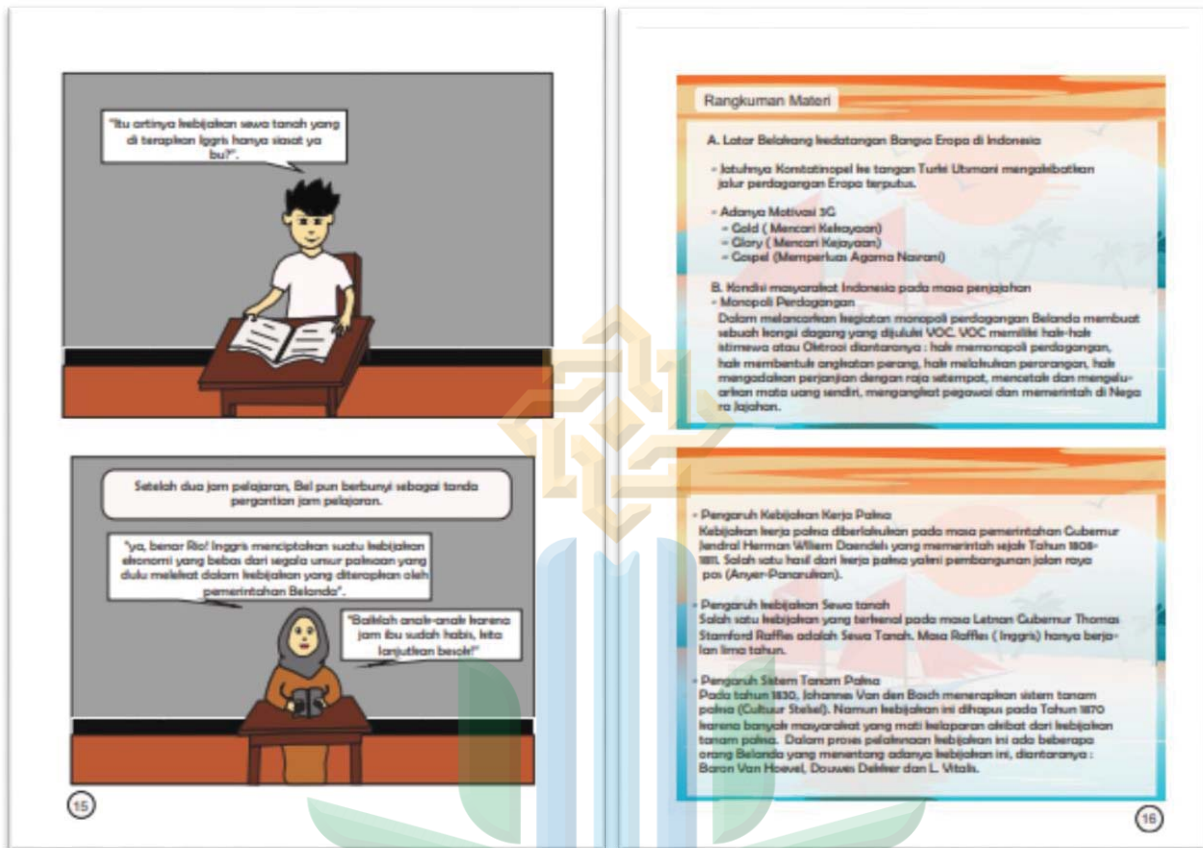


Gambar 4.10  
Gambar Bab Materi 2

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Gambar 4.11  
Gambar Bab Materi 2



Gambar 4.12  
Gambar Rangkuman Materi

**TEKA-TEKI SILANG (TTS)**

**Tes Keterampilan!**

Isilah teka-teki silang dibawah ini dengan menjawab sesuai pertanyaan pada nomor mendatar dan menurun!!

**Soal TTS!**

**MENDATAR**

1. Salah satu hak istimewa yang dimiliki kongsi dagang Belanda
4. Dampak negatif bagi komoditas petani Indonesia akibat praktik monopoli
5. Pimpinan perang di Jawa yang menyebabkan Belanda kesulitan keuangan sehingga menerapkan sistem tanam paksa
9. Kebijakan gubernur jenderal Johannes Van Den Bosch yang memaksa petani Indonesia menanam tanaman ekspor yang laku keras di Eropa

**MENURUN**

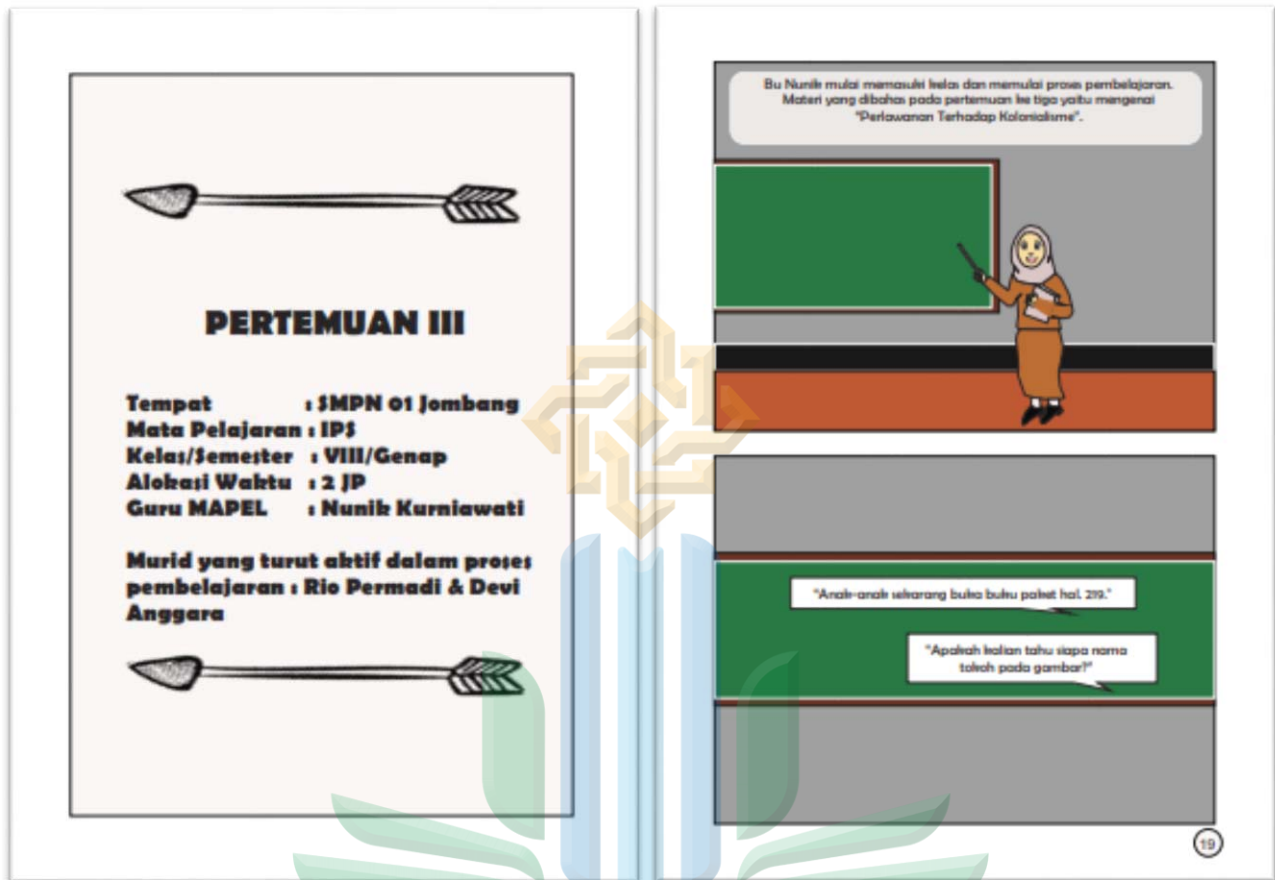
2. Salah satu tanaman unggul yang harus ditanam pada masa tanam paksa
3. Gubernur yang merintis pembangunan jalan Anyer-Panarukan
6. Hak istimewa yang dimiliki kongsi dagang Belanda
7. Perkumpulan kongsi dagang Belanda
8. Salah satu rempah-rempah unggulan di Maluku
10. Kebijakan yang dibertakukan oleh Thomas Stamford Raffles di Indonesia

**\*\* Have a great time doing it \*\***

Gambar 4.13

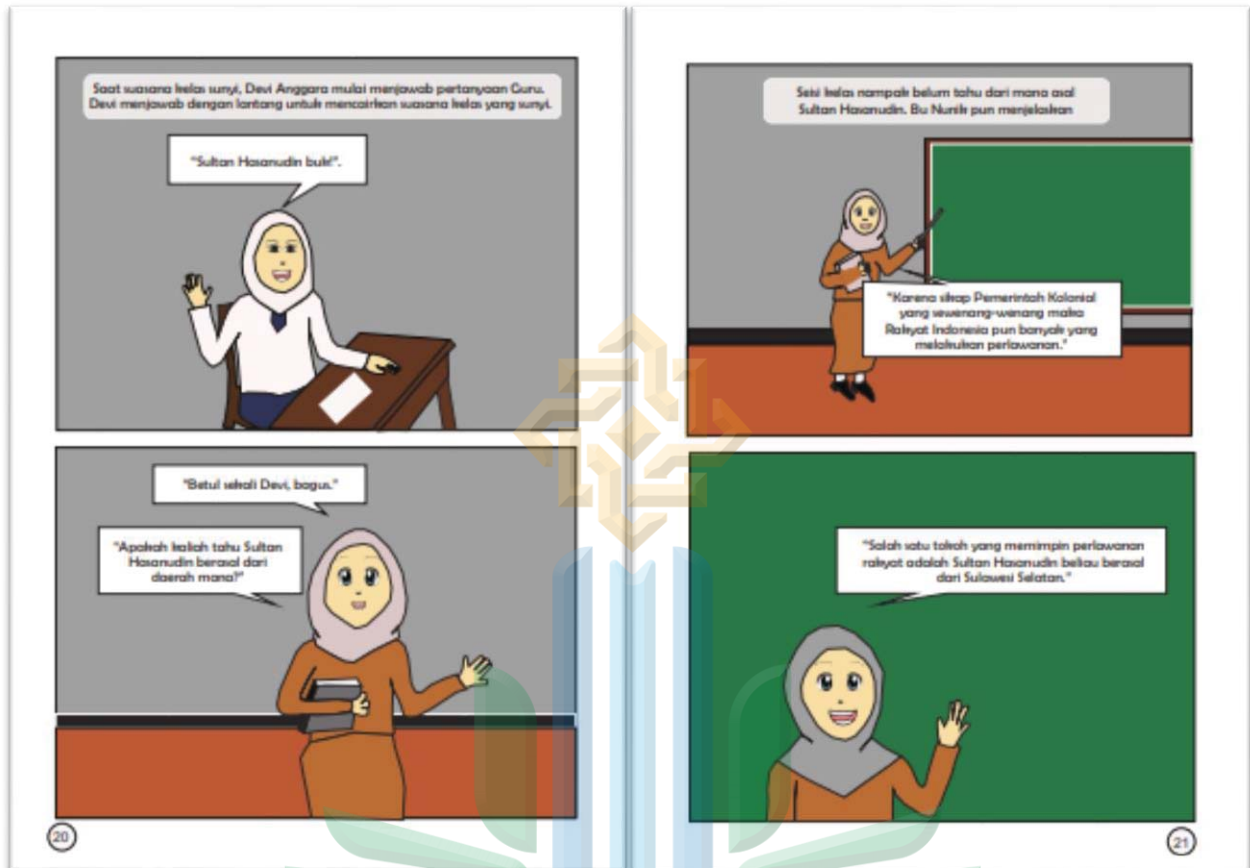
Gambar Latihan Soal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Gambar 4.14  
Gambar Sub Bab Materi 3

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



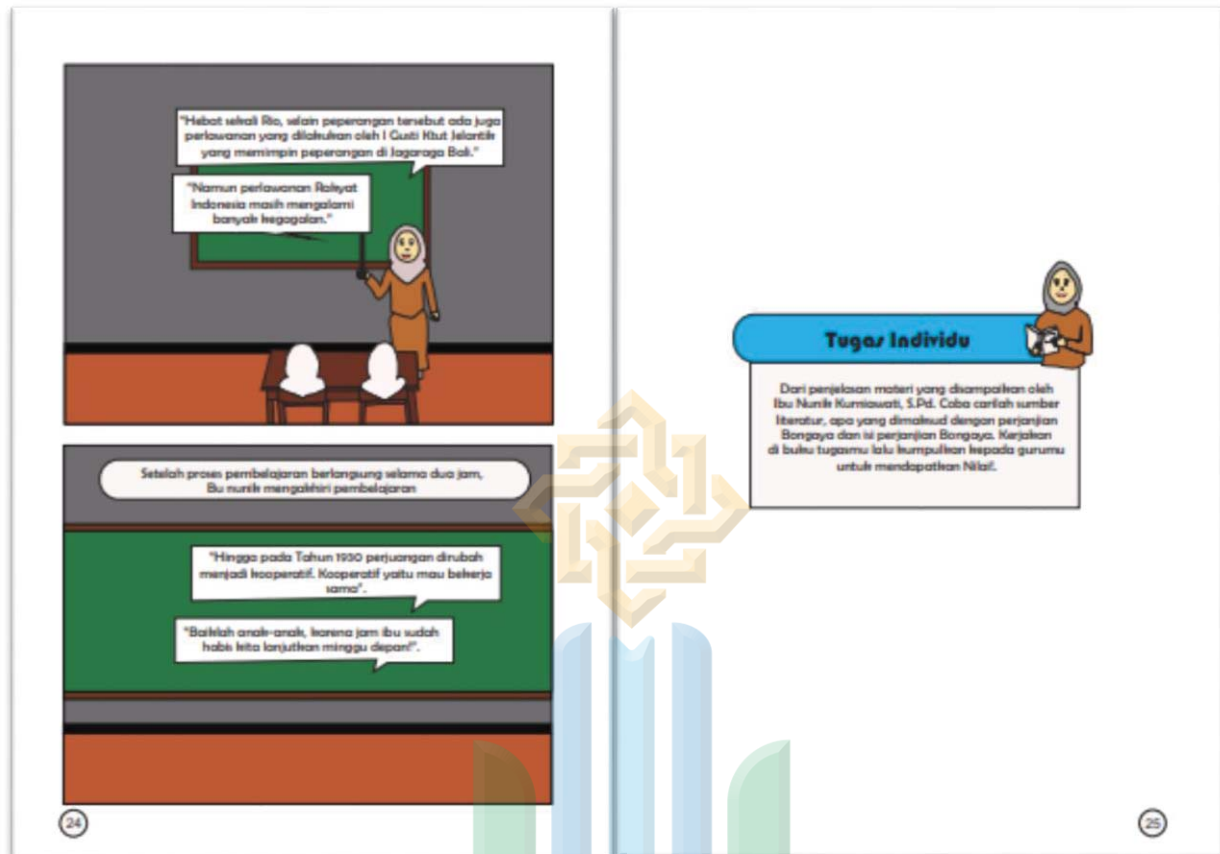
Gambar 4.15  
Gambar Bab Materi 3

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Gambar 4.16  
Gambar Bab Materi 3

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



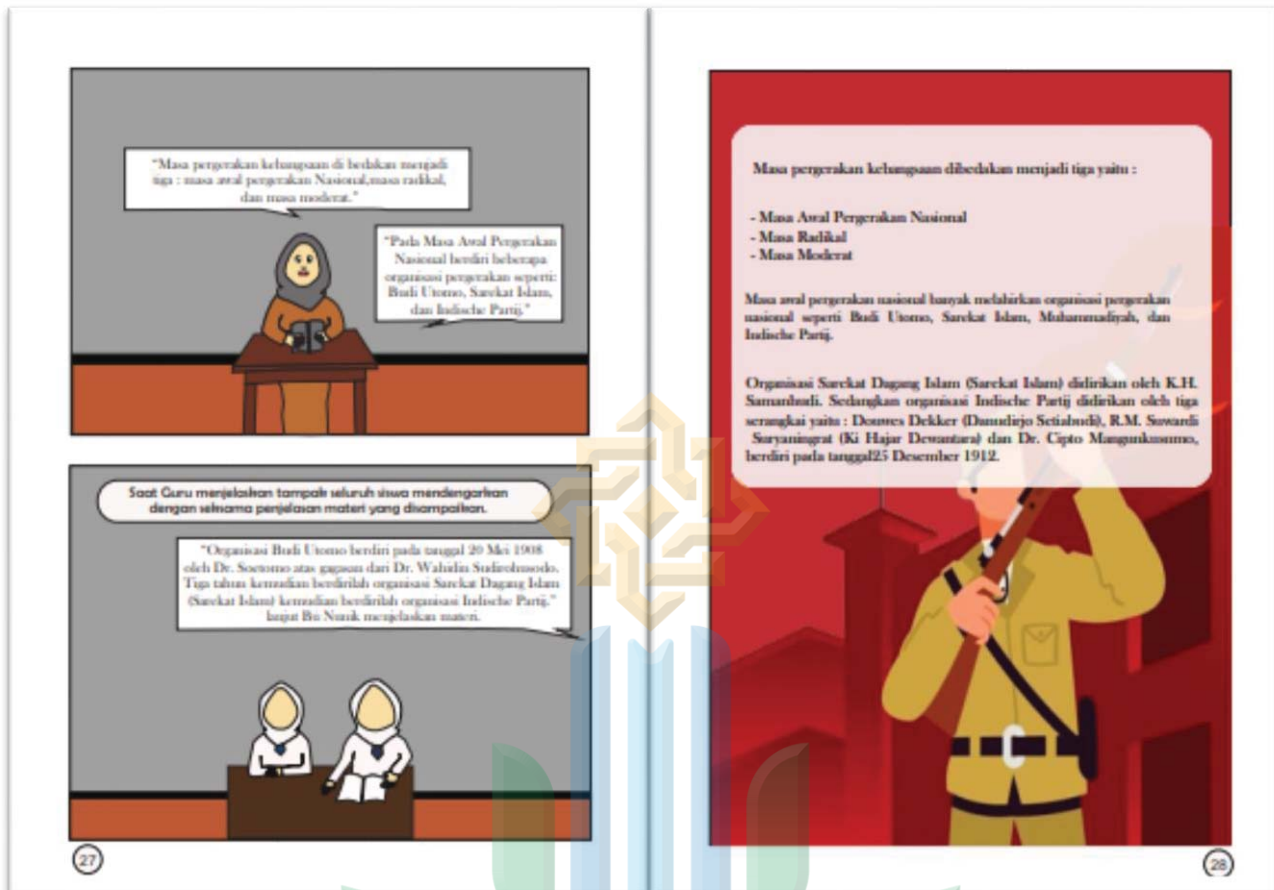
Gambar 4.17  
Gambar Evaluasi Materi 3





Gambar 4.18  
 Gambar Sub Bab Materi 4

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R



Gambar 4.19  
Gambar Bab Materi 4

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Gambar 4.20  
Gambar Bab Materi 4

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**Gambar 4.21**  
**Gambar Daftar Pustaka dan Identitas Penulis**

b. Validasi Produk

Validasi terhadap media pembelajaran komik untuk siswa

SMP/MTs dilakukan oleh validator pada tanggal 12 Mei 2023. Proses penilaian media pembelajaran komik dilakukan dalam tiga tahap.

Tahap pertama melibatkan penilaian oleh seorang dosen sebagai ahli materi terhadap kelayakan materi yang disajikan untuk siswa kelas VIII

SMP/MTs. Pada tahap kedua, dilakukan penilaian bahasa oleh seorang dosen sebagai ahli bahasa terhadap penggunaan bahasa dalam komik.

Sementara pada tahap ketiga, dilakukan penilaian desain media

pembelajaran komik untuk kelas VIII SMP/MTs oleh seorang dosen sebagai ahli media.

Hasil validasi data terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui saran dan masukan dari para ahli, sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dengan skala *likert*. Berikut adalah penyampaian data dan penilaian angket oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media beserta saran-sarannya

a) Validasi ahli materi

Validator ahli materi pada pengembangan media pembelajaran komik terdiri dari satu ahli materi. Standart validator ahli materi minimal telah menempuh S-2 dan merupakan dosen sejarah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yaitu Ibu Anindya Fajarini, M.Pd. Hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran komik yang disampaikan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Pertanyaan	Nilai
1	Materi sudah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	3
2	Pemaparan materi sesuai dengan indikator pembelajaran	3
3	Konsep materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3

4	Materi yang disajikan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik	3
5	Kesesuaian materi dapat menambah pengetahuan dan wawasan	3
6	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan	3
7	Ketepatan substansi dalam pemaparan materi	3
8	Penyajian materi ada kemenarikan informasi/materi	3
9	Materi yang disajikan dapat memotivasi peserta didik	3
10	Dalam penulisan sudah sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia	3
11	Penggunaan bahasa dalam materi sederhana/mudah difahami	4
12	Kemanfaatan dalam materi yang disajikan	3
13	Kejelasan dari materi/informasi	4
14	Dalam materi terdapat keragaman bahasa yang komunikatif	3
15	Keterpaduan isi dan ruang lingkup pencapaian materi yang ada	3
<b>Jumlah</b>		<b>47</b>

Skor maksimal dari keseluruhan jawaban yang diperoleh dari penilaian ahli materi yaitu 60%, ahli materi memberikan nilai 47, maka hasil yang diperoleh adalah :

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

$$V - ah = \frac{47}{60} \times 100\% = 78,33\%$$

Hasil perhitungan yang diperoleh adalah 78,33% dengan rentang penilaian baik. Validator menyarankan pada pembuatan media pembelajaran komik agar pemaparan materi disesuaikan dengan indikator pembelajaran yaitu ada beberapa bagian materi

yang perlu dilengkapi seperti masa awal pergerakan nasional dan penataan ulang bahasa, penulisan, pemisahan kata dan tanda baca supaya mudah difahami oleh peserta didik.

b) Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran komik merupakan Dosen Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember dengan kualifikasi pendidikan minimal S-2, yakni Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd. Berikut hasil validasi oleh ahli bahasa pada media pembelajaran komik yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Pertanyaan	Nilai
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	3
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan	3
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah difahami oleh siswa	3
4	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	3
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	3
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	3
7	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung kesasaran	4
8	Konsistensi penggunaan istilah	3
9	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	4

10	Dalam penulisan sudah sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia	4
<b>Jumlah</b>		<b>33</b>

Skor maksimal dari keseluruhan jawaban yang diperoleh dari penilaian ahli bahasa yaitu 40%, ahli bahasa memberikan nilai 33, dengan persentase :

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{33}{40} \times 100\% = 82,5\%$$

Dari hasil perhitungan rumus yang digunakan oleh validator ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 82,5% maka media pembelajaran dikatan sangat valid dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran disekolah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Dari hasil validasi ahli bahasa diperoleh komentar yaitu secara umum sudah memenuhi kaidah kebahasaan, perlu adanya perbaikan kosa kata yang belum lengkap.

c) Hasil validasi ahli media

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli bahasa, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media, yaitu Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. Hasil dari validasi



ahli media terhadap media pembelajaran komik ini diperoleh melalui metode kuesioner dengan menggunakan instrumen angket.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Pertanyaan	Nilai
1	Desain media pembelajaran komik pada setiap halaman.	4
2	Tampilan media pembelajaran komik menarik dan mudah difahami.	3
3	Pemaparan kalimat mudah difahami pembaca.	4
4	Pengurutan pada setiap halaman sudah sesuai.	3
5	Petunjuk penggunaan yang diberikan pada media pembelajaran komik sudah sesuai.	4
6	Pada setiap gambar dan tulisan yang ditampilkan 1 didalam media pembelajaran komik terdapat penekanan.	3
7	Ditampilkan waktu dan tempat didalam media pembelajaran komik.	3
8	Penulisan ukuran huruf sudah sesuai	4
9	Ukuran gambar pada media pembelajaran komik sudah sesuai.	4
10	Tata letak setiap tulisan pada setiap halaman sudah seimbang.	3
11	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran komik sederhana/mudah difahami.	3
12	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran komik sudah menarik dan kreatif.	4
13	Font atau bentuk tulisan yang digunakan mudah dibaca.	3
14	Degradasi yang dipakai dalam media pembelajaran komik sudah sesuai.	3
15	Penggabungan antara tulisan dan <i>background</i> yang ditampilkan sesuai.	3
<b>Jumlah</b>		51

Skor maksimal dari keseluruhan jawaban yang diperoleh dari penilaian ahli media yaitu 60%, ahli media memberikan nilai 51, dengan persentase :

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{51}{60} \times 100\% = 85\%$$

Maka hasil penilaian sesuai rumus yang dilakukan ahli media (desain), media pembelajaran komik dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

Data kualitatif yang dikumpulkan didasarkan pada saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media untuk revisi atau perbaikan pada media pembelajaran komik yang mencakup:

- 1) Harus disertai dengan KD 4.4
- 2) Perlunya adanya sub-sub bab pada setiap media pembelajaran komik supaya ada penekanan dalam setiap pembahasan materi
- 3) Harus ada identitas setiap tokoh yang terlibat dalam media pembelajaran komik disertai tempat dan waktu pembelajaran.
- 4) Dimunculkan dialog timbal balik antara guru dan siswa.

#### 4. Implementasi

Pada tahap implementasi produk yang telah melalui validasi dan penilaian yang dianggap layak oleh validator materi, bahasa, dan media,

langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pada subjek. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Peserta didik akan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Pada tahap selanjutnya peserta didik akan menilai media pembelajaran komik menggunakan angket respon siswa. Proses implementasi ini akan melibatkan uji coba dalam kelompok kecil, yaitu sebanyak 10 orang siswa, dan kelompok besar, yaitu sebanyak 29 orang siswa.

a. Hasil uji coba kelompok kecil

Uji coba dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2023, melibatkan 10 orang siswa dari kelas VIII A SMPN 01 Jombang. Selama uji coba, siswa diberikan angket oleh peneliti untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendapatkan tanggapan dan umpan balik langsung dari siswa terkait keefektifan dan kegunaan media pembelajaran tersebut dalam konteks pembelajaran mereka.

Tabel 4.4  
Data Respon Uji Coba Kelompok Kecil terhadap Media Komik

No	Nama	Pertanyaan															Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Validasi
1	Acmad Khozin	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	54
2	Abdillah Putra	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	48
3	Bagus Setiawan	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	55
4	Biyant Guntur D.S	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	51

5	Cantika Dwi A	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	4	47
6	Lailatul Chadarwati	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	50
7	M. Alfin Y.A	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	52
8	M. Rava Fahrudin	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	51
9	Viska Aprilia	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	52
10	Zumrotul Isnaini	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	52
<b>JUMLAH</b>																	512
<b>RATA-RATA</b>																	51,2

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 orang siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Didapatkan keseluruhan skor sebanyak 512 dengan persentase yang dapat dihitung menggunakan rumus :

$$V - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - au = \frac{512}{600} \times 100\% = 85\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Dengan hasil persentase nilai yang didapat sebesar 85%, maka media pembelajaran komik dinyatakan dengan kategori sangat praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok besar.

b. Uji Coba kelompok besar

Tahap uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2023 dengan jumlah 31 orang siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Namun yang dapat mengikuti hanya 29 orang siswa, dua orang siswa



20	Muh. Hafid	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	51
21	M. Nitra Gusall	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	51
22	M. Alfin Y.A	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	52
23	M. Lintang Khoirul	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	47
24	Muh. Rava F	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	51
25	Moh. Revan Ari R	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	51
26	Nadya Wahyu T	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	51
27	Rindu Elisa Putri	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	2	2	3	45
28	Viska Aprilia	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	52
29	Zumrotul Isnaini	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	52
<b>JUMLAH</b>																	1475
<b>RATA-RATA</b>																	14,75

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan sebanyak 29 orang siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember didapatkan skor keseluruhan 1475 dengan persentase yang dapat dihitung menggunakan rumus :

$$V - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - au = \frac{1475}{1740} \times 100\% = 85\%$$

Dengan hasil penilaian sebesar 85% maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik ada pada kategori **sangat praktis** dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5. Evaluasi

Tahap evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk menilai aspek-aspek terkait pengembangan media pembelajaran komik. Produk yang telah dikembangkan dan diuji cobakan kemudian direvisi sesuai dengan hasil penilaian kebutuhan media pembelajaran. Dengan kata lain, evaluasi bertujuan untuk menentukan sejauh mana siswa dapat menyelesaikan penguasaan materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut. Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk mendapatkan umpan balik mengenai keberhasilan pengembangan dan implementasi media pembelajaran. Setelah proses evaluasi oleh validator, hasilnya kemudian dikoreksi dengan menggunakan soal-soal *pretes* dan *post-test* yang relevan dengan materi pembelajaran. *Pretest* dan *post-test* diberikan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran komik yang sedang dikembangkan. Jumlah yang mengikuti *pretest* ada 31 siswa, sedangkan yang mengikuti sesi *post-test* berjumlah 31 siswa. Dibawah ini merupakan perolehan hasil *Pretest* dan *Posttest* untuk menguji tingkat Keefektifan

Media Pembelajaran Komik :

**Tabel 4.6**  
Data Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Pretest	Posttest	Posttest - Pretest	Skor Ideal - Pretest	N-Gain Score	N-Gain Persen
1	ABA	68	98	32,00	32,00	,94	93,75
2	AK	52	98	48,00	48,00	,96	95,83
3	APA	58	95	42,00	42,00	,88	88,10
4	ACP	58	95	42,00	42,00	,88	88,10
5	ANH	48	98	52,00	52,00	,96	96,15

6	APP	62	86	38,00	38,00	,63	63,16
7	AR	48	88	52,00	52,00	,77	76,92
8	AM	58	88	42,00	42,00	,71	71,43
9	AD	78	98	22,00	22,00	,91	90,91
10	BS	78	98	22,00	22,00	,91	90,91
11	BG	58	94	42,00	42,00	,86	85,71
12	CDA	64	98	36,00	36,00	,94	94,44
13	CAL	50	98	50,00	50,00	,96	96,00
14	ENS	50	74	50,00	50,00	,48	48,00
15	FA	68	88	32,00	32,00	,63	62,50
16	JD	50	86	50,00	50,00	,72	72,00
17	LC	78	95	22,00	22,00	,77	77,27
18	MAA	58	92	32,00	32,00	,75	75,00
19	MNG	50	88	50,00	50,00	,76	76,00
20	MRA	52	92	48,00	48,00	,83	83,33
21	MAY	68	92	32,00	32,00	,75	75,00
22	MWP	56	90	44,00	44,00	,77	77,27
23	MLK	68	86	32,00	32,00	,56	56,25
24	MRF	56	82	44,00	44,00	,59	59,09
25	MFD	58	82	42,00	42,00	,57	57,14
26	MH	58	86	42,00	42,00	,67	66,67
27	MWT	62	92	38,00	38,00	,79	78,95
28	RES	62	88	38,00	38,00	,68	68,42
29	TA	58	74	42,00	42,00	,38	38,10
30	VA	56	92	44,00	44,00	,82	81,82
31	ZI	58	96	42,00	42,00	,90	90,48
Rata-Rata						,7660	76,6033

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Dari hasil perolehan Post-Test dan Pretest sesuai tabel 4.6 dapat diperoleh tingkat Keefektifan media pembelajaran komik menggunakan perhitungan N-Gain Score pada peserta didik kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember didapatkan persentase lebih besar dari sebesar 0,7 , media pembelajaran komik dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria keefektifan dengan persentase 76% dalam kategori **Efektif**.



## **B. Analisis Data**

### 1. Analisis kevalidan Media

#### **a. Analisis Data Ahli Media**

Analisis media pembelajaran komik melalui angket berdasarkan hasil penilaian ahli desain Hasil perhitungan data menunjukkan tingkat validasi sebesar 85%. Persentase tingkat pencapaian 85% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan atau saran dari ahli media yaitu disertai dengan KD 4.4, perlunya adanya sub-sub bab pada setiap media pembelajaran komik supaya ada penekanan dalam setiap pembahasan materi, harus ada identitas setiap tokoh yang terlibat dalam media pembelajaran komik disertai tempat dan waktu pembelajaran., dimunculkan dialog timbal balik antara guru dan siswa.

#### **b. Analisis Data Validasi Ahli Materi**

Analisis media pembelajaran komik melalui angket berdasarkan hasil penilaian ahli materi media pembelajaran komik. Hasil perhitungan data menunjukkan tingkat validasi sebesar 78,33%. Persentase tingkat pencapaian 78,33% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran komik dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan atau saran dari ahli materi yakni pembuatan media pembelajaran komik agar pemaparan materi

disesuaikan dengan indikator pembelajaran yaitu ada beberapa bagian materi yang perlu dilengkapi seperti masa awal pergerakan nasional dan penataan ulang bahasa, penulisan, pemisahan kata dan tanda baca supaya mudah difahami oleh peserta didik.

### **c. Analisis Data Validasi Ahli Bahasa**

Analisis media pembelajaran komik melalui angket berdasarkan hasil penilaian ahli Bahasa media pembelajaran komik. Hasil perhitungan data menunjukkan tingkat validasi sebesar 82,5%. Persentase tingkat pencapaian 82,5% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan atau saran dari ahli bahasa media pembelajaran komik yaitu secara umum sudah memenuhi kaidah kebahasaan, perlu adanya perbaikan kosa kata yang belum lengkap.

## **2. Analisis Kepraktisan Media**

Kepraktisan media pembelajaran komik dapat dilihat dari hasil respon peserta didik dan respon guru. Pada hasil perhitungan dapat dilihat hasil persentase tingkat kepraktisan media dari respon siswa secara keseluruhan sebesar 85%, maka media pembelajaran komik ada pada kategori sangat praktis, dengan demikian media pembelajaran komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran disekolah baik sebagai sumber belajar siswa maupun sebagai sumber inovasi pembelajaran bagi tenaga pendidik.

### 3. Analisis keefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan sebuah produk media pembelajaran komik dapat dilihat dari hasil perhitungan sesuai dengan pretest dan posttest siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember dengan jumlah siswa sebanyak 31. Pretest dan posttest adalah tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Soal tes disini berjumlah 15 butir soal pilihan ganda. Adapun analisis uji pada penelitian ini menggunakan N-Gain score. Berikut data hasil dari pretest dan posttest menggunakan pengukuran N-Gain score tersajikan pada tabel 4.7.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Perolehan N-Gain Score dan N-gain Persen**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	31	,38	,96	,7660	,15020
Ngain_Persen	31	38,10	96,15	76,6033	15,01995
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan hasil uji N-Gain dalam bentuk (%) pada tabel 4.7 diatas bahwa nilai rata-rata didapat sebesar 76,6033% atau 77% termasuk dalam kategori efektif. Dengan nilai minimum 38,10% dan maksimal 96,15%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik dikatakan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 01 Jombang-Jember dengan tema perubahan masyarakat pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan.

### C. Revisi Produk

Pada proses pengembangan media pembelajaran komik terdapat beberapa hal yang harus direvisi agar mendapatkan hasil yang baik. Berikut bagian-bagian dari media pembelajaran komik yang telah direvisi.

#### 1. Revisi produk oleh Ahli Media


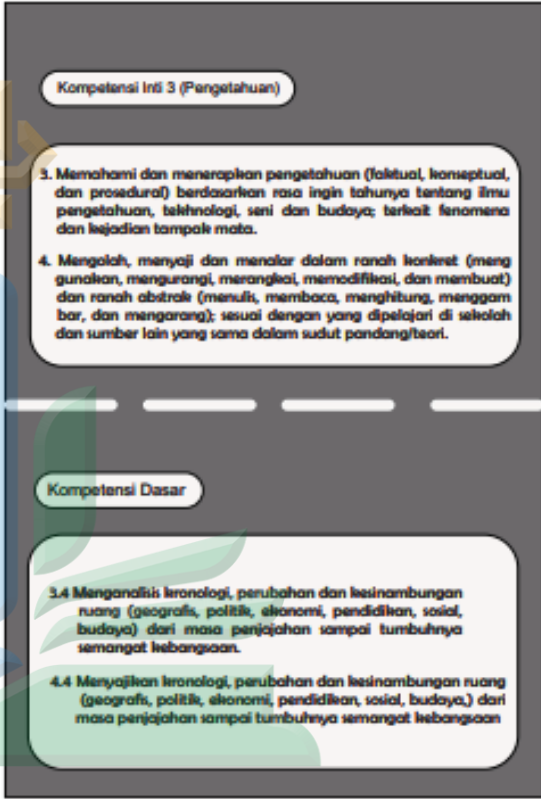
Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dapat diketahui pada penjelasan berikut :

- 1) Harus disertai dengan KD 4.4
- 2) Perlunya adanya sub-sub bab pada setiap media pembelajaran komik supaya ada penekanan dalam setiap pembahasan materi
- 3) Harus ada identitas setiap tokoh yang terlibat dalam media pembelajaran komik disertai tempat dan waktu pembelajaran.
- 4) Dimunculkan dialog timbal balik antara guru dan siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Tabel 4.8  
Revisi Media Pembelajaran Komik  
Berdasarkan Validasi Ahli Media

No	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	 <p>Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya; terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>Kompetensi Dasar</p> <p>3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografi, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.</p>	 <p>Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya; terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang); sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</p> <p>Kompetensi Dasar</p> <p>3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografi, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.</p> <p>4.4 Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografi, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya,) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan</p>
1	Harus disertai dengan KD 4.4	

Pada suatu pagi yang cerah, terlihat siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama mulai memasuki halaman sekolah.

Tepat jam 9.40 bel berbunyi tanda istirahat pertama telah tiba, Sinta dan Devi bergegas keluar kelas dan duduk di kursi depan kelas.

"Gak kerasa ya Dev, besok Negara kita mau ulang tahun? menurutmu, apa sih yang melatar belakangi adanya penjajahan di Negara kita?"

"Loh iya Sin, besok tanggal 17 Agustus ya! Nah kamu lupa Sin, kan kemarin pas pelajaran IPS dibahas."

Sinta terdiam sejenak, sambil memikirkan pembahasan apa yang dipelajari hari Sabtu kemarin sewaktu pembelajaran IPS. Devi Anggara Mencoba untuk menjelaskan kepada Sinta tentang Awal Mula Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia.

"Oh iya, kemarin kan aku izin gak masuk Dev, memang apa yang dibahas kemarin?"

1

2

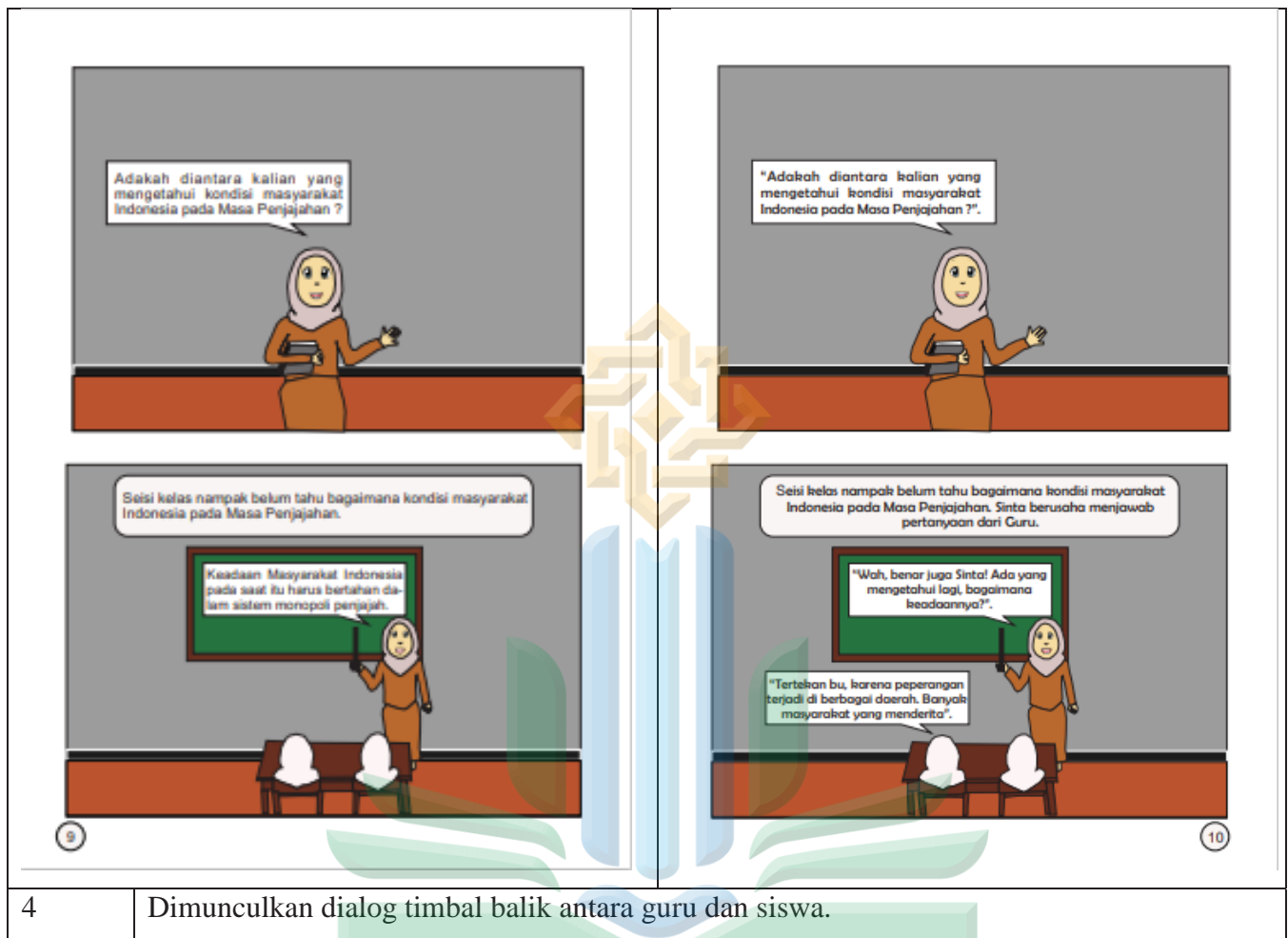
2

Perlunya adanya sub-sub bab pada setiap media pembelajaran komik supaya ada penekanan dalam setiap pembahasan materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<p>Malam hari, setelah selesai makan malam Rio pergi belajar di kamar</p> 	 <p style="text-align: center;"><b>PERTEMUAN II</b></p> <p><b>Tempat : SMPN 01 Jombang</b>  <b>Mata Pelajaran : IPS</b>  <b>Kelas/Semester : VIII/Genap</b>  <b>Alokasi Waktu : 2 JP</b>  <b>Guru MAPEL : Nunik Kurniawati</b></p> <p><b>Murid yang aktif dalam proses pembelajaran : Devi Anggara &amp; Sinta Diana.</b></p> 
<p>Sesudah lama belajar, Rio menata pelajaran yang akan dipelajari besok di sekolah, kemudian istirahat</p> 	
3	Harus ada identitas setiap tokoh yang terlibat dalam media pembelajaran komik disertai tempat dan waktu pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## 2. Revisi Produk oleh Ahli Materi


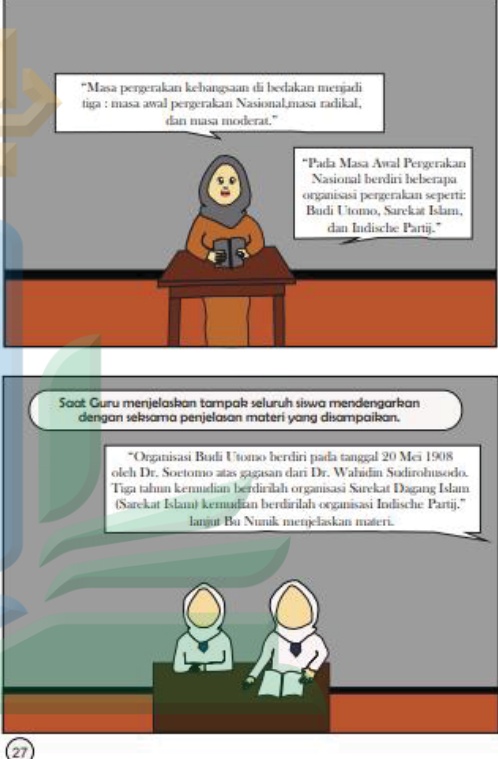
Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dapat diketahui dari penjelasan berikut :



- Pemaparan materi disesuaikan dengan indikator pembelajaran yaitu ada beberapa bagian materi yang perlu dilengkapi seperti masa awal pergerakan nasional
- Penataan ulang bahasa, penulisan, pemisahan kata dan tanda baca supaya mudah difahami oleh peserta didik.

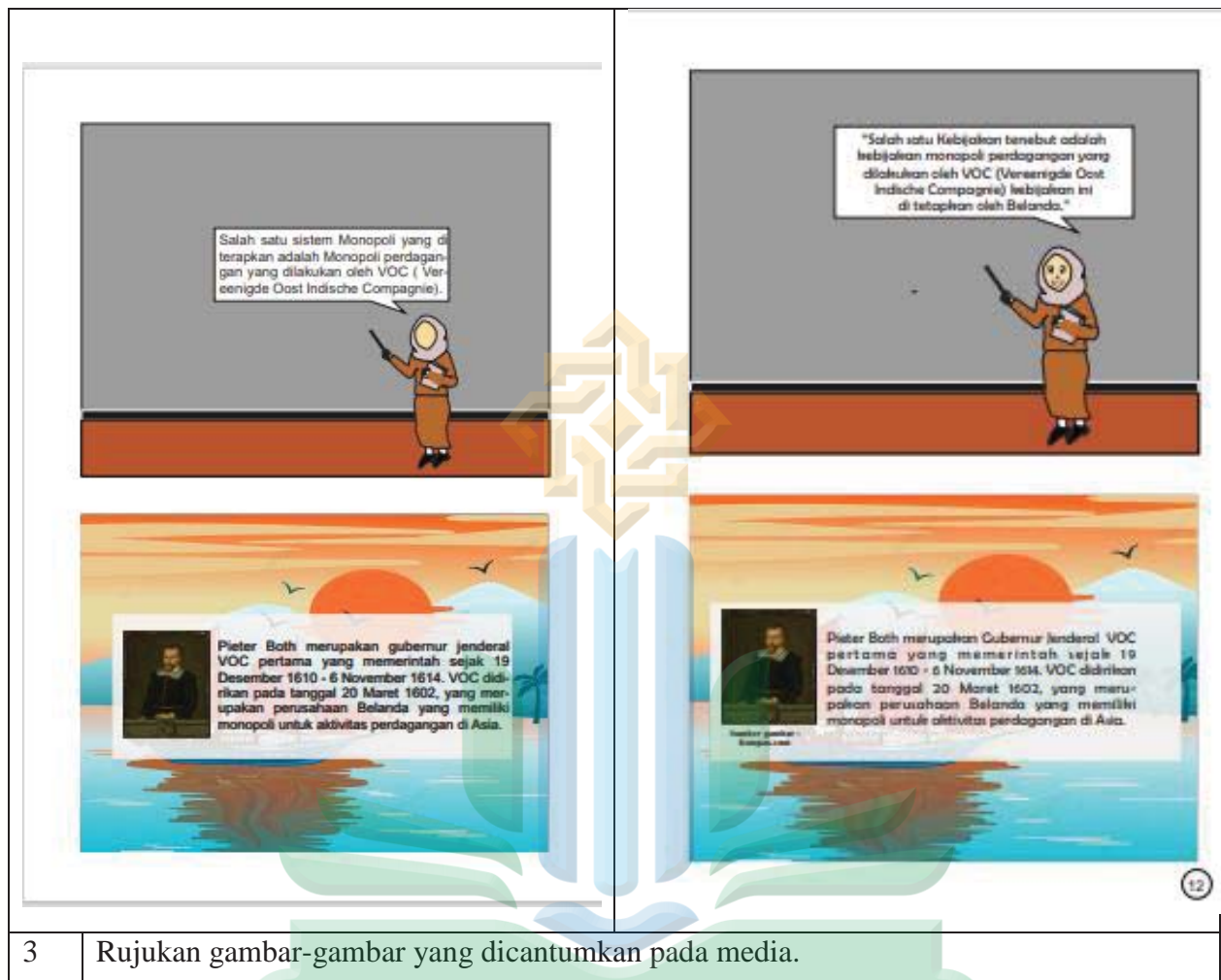


c. Rujukan gambar-gambar yang dicantumkan pada media.

**Tabel 4.9**  
**Revisi Media Pembelajaran Komik**  
**Berdasarkan Validasi Ahli Materi**

No	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
		
1	<p>pemaparaan materi disesuaikan dengan indikator pembelajaran yaitu ada beberapa bagian materi yang perlu dilengkapi seperti masa awal pergerakan nasional</p>	

<p style="text-align: center;"><b>Wawasan</b></p> <p>Tanam Paksa atau <i>Cultuurstelsel</i> merupakan ide dari Van den Bosch yang mewajibkan setiap desa menyisihkan sebagian tanahnya untuk ditanami komoditas ekspor khususnya teh, kopi dan kakao. Kebijakan ini diterapkan pada tahun 1830. Latar belakang diberlakukannya kebijakan tanam paksa karena Belanda menghadapi kesulitan keuangan akibat perang Jawa atau perang Diponegoro (1825-1830) dan perang Belgia (1830-1831). Pada tahun 1870 sistem tanam paksa dihapus karena banyak masyarakat serta beberapa orang belandayang menentang adanya sistem tanam paksa. Orang-orang Belanda yang menentang adanya sistem tanam paksa diantaranya Baron Van Hoevel, Douwes Dekker, dan L. Vitalis.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Wawasan</b></p> <p>Tanam Paksa atau <i>Cultuurstelsel</i> merupakan ide dari Van den Bosch yang mewajibkan setiap desa menyisihkan sebagian tanahnya untuk ditanami komoditas ekspor khususnya teh, kopi dan kakao. Kebijakan ini diterapkan pada Tahun 1830. Latar belakang diberlakukannya kebijakan Tanam Paksa karena Belanda menghadapi kesulitan keuangan akibat Perang Jawa atau Perang Diponegoro (1825-1830) dan Perang Belgia (1830-1831). Pada Tahun 1870 Sistem Tanam Paksa dihapus karena banyak masyarakat serta beberapa Orang Belanda yang menentang adanya Sistem Tanam Paksa diantaranya Baron Van Hoevel, Douwes Dekker, dan L. Vitalis.</p>
<p>Setelah dua jam pelajaran, Bel pun berbunyi sebagai tanda pergantian jam pelajaran.</p> <p>Baiklah anak-anak karena jam ibu sudah habis, kita lanjutkan besok!</p> 	<p>"Pada saat pemerintahan Belanda masyarakat Indonesia tidak memiliki kebebasan dalam berdagang, sehingga Thomas Stamford Rafles menerapkan kebijakan sewa tanah dengan tujuan untuk memberi kebebasan kepada masyarakat untuk melakukan usaha."</p> <p>"Lah bu, kan Indonesia punya tanah yang luas? kenapa masyarakat nya harus menyewa tanah?"</p> 
2	Penataan ulang bahasa, penulisan, pemisahan kata dan tanda baca supaya mudah difahami oleh peserta didik.



3 Rujukan gambar-gambar yang dicantumkan pada media.

### 3. Revisi Produk oleh ahli Bahasa

Masukan atau saran dari ahli bahasa media pembelajaran komik yaitu secara umum sudah memenuhi kaidah kebahasaan hanya perlu adanya perbaikan kosa kata yang belum lengkap.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti selama pengembangan media pembelajaran komik materi awal masuknya Negara-Negara Barat di Indonesia di SMPN 01 Jombang-Jember, yakni:

##### 1. Proses Pengembangan

Media pembelajaran komik berbasis *software CorelDRAW* ini dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* model ADDIE yang kemudian diuji cobakan kepada peserta didik kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Terdapat lima tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan metode *R&D* model ADDIE yakni tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan tahap terakhir evaluasi (*evaluation*). Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum merancang media pembelajaran yakni menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik selama proses pembelajaran. Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, langkah kedua peneliti merancang desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah merancang desain produk, ketiga peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan rancangan sebelumnya. Pada tahapan keempat yang dilakukan peneliti yakni mengimplementasikan atau melakukan uji coba produk media pembelajaran

kepada peserta didik kelas VIII A di SMPN 01 Jombang-Jember setelah mendapatkan penilaian dari para dosen yang berkompeten, diantaranya ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tahapan terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran ialah evaluasi, hasil penilaian evaluasi diambil dari nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik berbasis *Software CorelDRAW* yang telah diuji cobakan.

## 2. Kevalidan media

Kevalidan media pembelajaran komik yang telah dikembangkan dapat diketahui apabila telah melewati proses validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh tiga validator yakni, Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., sebagai ahli desain atau media yang merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Ahmad Siddiq Jember. Validasi ahli materi dikerjakan oleh Ibu Anindya Fajarini, M.Pd., yang merupakan dosen sejarah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Ahmad Siddiq Jember. Validasi ahli bahasa diberikan Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd., selaku dosen bahasa di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Ahmad Siddiq Jember. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media mendapatkan persentase nilai sebesar 85%, dengan kualifikasi yang diperoleh sangat valid. Persentase skor yang diberikan oleh materi yakni 78,33%, dengan kualifikasi yang diperoleh valid. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli bahasa mendapatkan persentase nilai sebesar 82,5%,

dengan kualifikasi yang diperoleh sangat valid. Dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli maka dapat disimpulkan media pembelajaran tidak perlu direvisi.

Dengan demikian, hasil validasi dari ketiga ahli mengindikasikan bahwa media pembelajaran komik yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dan memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

### 3. Kepraktisan Media

Tingkat kepraktisan media pembelajaran komik yang sudah dikembangkan dianggap praktis apabila mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik. Uji coba media pembelajaran komik diterapkan kepada siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember dengan melibatkan 29 orang siswa pada saat uji coba berlangsung. Respon positif yang diberikan oleh peserta didik dapat diketahui dengan pengisian kuesioner yang berupa angket yang telah dibagikan oleh peneliti. Persentase nilai dari hasil evaluasi kepraktisan media sebesar 85% , maka media pembelajaran komik dikategorikan sangat praktis. Penilaian persentase dilakukan dengan membagi keseluruhan total nilai respon yang diberikan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Dengan demikian, skor kepraktisan sebesar 85% menunjukkan bahwa media pembelajaran komik ini dinilai sangat praktis berdasarkan respon positif yang diterima dari peserta didik selama uji coba di kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember.

#### 4. Keefektifan Media

Keefektifan media pembelajaran komik berbasis Software CorelDRAW yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa mencapai tingkat ketuntasan klasikal yaitu 75%. Tingkat pencapaian klasikal peserta didik dapat dinilai melalui evaluasi pencapaian belajar minimal (KBM) mereka. Hasil pengukuran tingkat pencapaian klasikal menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 77%, dengan kualifikasi efektif. Dari hasil pengukuran tersebut dapat dijabarkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini efektif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

#### **B. Saran pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

##### 1. Saran Pemanfaatan Produk

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan, berikut adalah saran pemanfaatan produk ini bagi berbagai pihak:

- a. Bagi guru, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran komik ini sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Dengan memanfaatkan komik, guru dapat lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, dan memfasilitasi pemahaman konsep secara
- b. Bagi murid, siswa bisa memanfaatkan media pembelajaran komik sebagai sumber belajar tambahan. Komik dapat membantu meningkatkan wawasan, pengetahuan umum, dan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan interaktif.

- c. Bagi Peneliti, media pembelajaran komik yang sudah dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengalaman dan hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian berikutnya atau pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran lainnya.

## 2. Saran Dimenisasi Produk

Media pembelajaran komik berbasis *Software CoreDraw* pada materi Awal Mula Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan kelas VIII mengalami keterbatasan diantaranya :

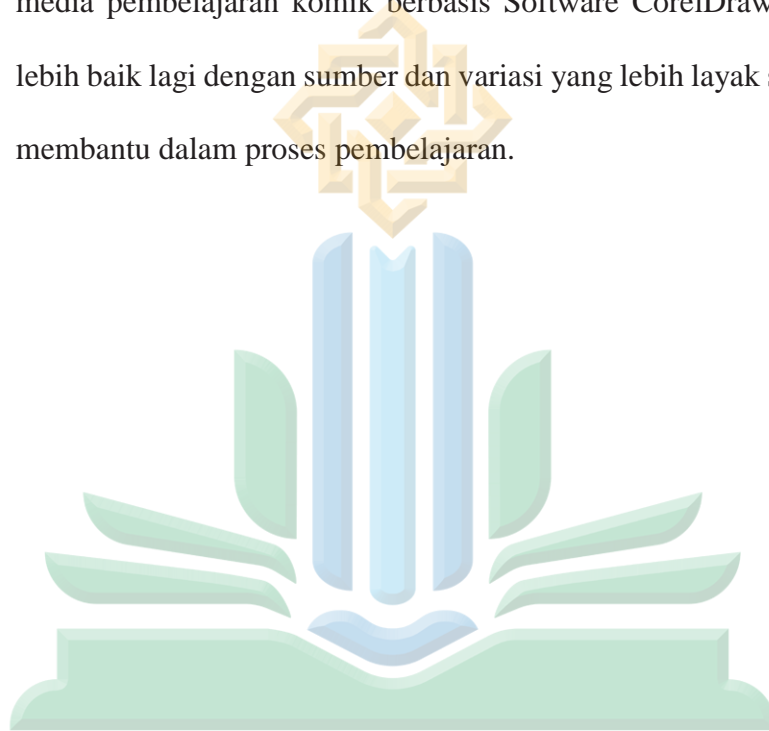
- a. Media pembelajaran memuat materi Awal Mula Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
- b. Waktu penelitian yang dilakukan sangat singkat, sehingga pelaksanaan uji coba ke peserta didik sangat sebentar.
- c. Mengingat keterbatasan waktu selama uji coba kelompok di lapangan, peneliti memilih hanya mengambil sampel topik tertentu sehingga media pembelajaran komik berbasis *software coreldraw* disarankan dapat diuji coba pada kelompok bahasan yang lebih besar.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan media pembelajaran komik berbasis *Software CoreDraw* sebagai berikut :



- a. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan pada media pembelajaran komik berbasis *Software CorelDRAW* dengan meningkatkan desainnya agar lebih menarik.
- b. Sebagai kelanjutan dan keterbatasan peneliti, diharapkan kedepannya media pembelajaran komik berbasis *Software CorelDraw* agar menjadi lebih baik lagi dengan sumber dan variasi yang lebih layak sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Annuriyah, Dewi Sinta. "Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 02 Genteng Banyuwangi tahun pelajaran 2021/2022". Skripsi UIN KHAS Jember, 2022. <http://digilib.uinkhas.ac.id>
- Anwar, Faisal, Hadi Pajarianto, Elin Herlina DKK. Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0". Makassar : CV. Tohar Media 2022. [https://books.google.co.id/books?id=CgiKEAAAQBAJ&pg=PA50&dq=pengertian+pengembangan&hl=jv&newbks=1&newbks\\_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwjgt8L7mJiDAxUh9DgGHfbaHAQ6AF6BAgLEAI](https://books.google.co.id/books?id=CgiKEAAAQBAJ&pg=PA50&dq=pengertian+pengembangan&hl=jv&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwjgt8L7mJiDAxUh9DgGHfbaHAQ6AF6BAgLEAI)
- Aziz, Muhammad Faturrijal. "Pengembangan Media Pembelajaran komik materi sejarah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII SMP ANNUR Bululawang". Skripsi Universitas Maulana Mali Ibrahim, 2022. <http://etheses.uin-malang.ac.id>
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. 2015.
- Gumelar, M.S. *Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks. 2011. <https://GoogleBooksComicMaking>.
- Hasan, Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group. 2021.
- Huda, Asrul dan Noper Ardi. *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press. 2021. <https://bit.ly/GoogleBoksTeknikMultimedia>.
- Irawan, Ardi I., dan M.Arif Rahman H. Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan kelas VII SMP/MTs. PYTHAGORAS : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. 10(1): 91-100
- Jannah, Rhodatul. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Antasari Press. 2009.
- Jeprrie, Muhammad. *Panduan dasar Corel Draw bagi Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2014.
- Kartini. Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengarang Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI pada MIN UTEUN Gathom. Jurnal Lentera Vol. 16 No. 19, 2016.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi pendidik disekolah dan masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020. <https://bit.ly/GOOGLEBOOKSPEMBELAJARAN>
- Luhulima, Denissa Alfiany, I Nyoman S. Degeng dan Saida Ulfa. "Pembelajaran Berbasis Video untuk anak Generasi Z, pasca sarjana Universitas Negeri Malang (2016)." *Z. Prosiding*, 2016 : 85-92. <http://digilib.mercubuana.ac.id>

- Nurrita, Teni. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. Volume 03, Nomor 01, Juni 2018.  
<https://www.neliti.com/publications/271164/pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa>
- Putra, Ricky. W. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: CV Andi Offset. 2020. <https://bit.ly/GoogleBooksPengantarDesain>.
- Qolbi, Ichsan Nur dan Amrina Shofiani. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Metode Konstruktivisme untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa di Lembaga Bahasa Arab dan Inggris (LBAI) PP. Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang, *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*." Vol. 9 No. 3, 2021. 225-228
- Rahma, Ary Analisa. Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *PEDAGOGY : Jurnal Universitas Panca Marga Probolinggo*. Vol. 08 No. 02 Tahun 2021.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2 : Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga academic & Research Institute. 2020. <https://bit.ly/30googlebbooksadie>.
- Riskillah, Nanda. "Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 6 Metro Timur Tahun Pelajaran 2018/2019." Skripsi, Institut Agama Islam Metro. 2019.
- Riwanto, Mawar Akhir dan Mey Prihandani Wulandari. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Jurnal PANCAR* Vol. 2, No. 1, April 2018.
- Rohaeni, Siti. "Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini, *Jurnal Instruksional*." Vol.01, No.02, 2020. 123-130.
- Saputro, Anip Dwi. Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib*. 2-15. 2015.
- Saputro dan Suprihadi. *Strategi Pembelajaran*. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan. 2006.
- Sepriano. *Mengenal CorelDraw*. Guepedia.com : Guepedia. 2022.  
<https://bit.ly/GoogleBooksMengenalCorelDraw> .
- Setiyani, Laeli Asih. "Pengembangan media pembelajaran komik pada materi bangun ruang untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa SMP Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak." Skripsi, IAIN Purwokerto. 2020.

- Siswanto, Ade. "Pengembangan Media E-Poster berbasis Software Adobe PhotoShop Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3SMA Negeri 1 ota Jambi." Skripsi, Universitas Jambi. 2021.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2009.
- Sujana, I Wayan, I Gusti Agung Ayu Wulandari, Made Putra. *Kapita Selekta IPS (Kajian Teori dan praktek bagi mahasiswa PGSD)*. Surabaya : CV. Global aksara press. 2021. <https://bit.ly/GBIPS16>
- Sumiharsono, M Rudy dan Hisbiatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi. 2017. <https://bit.ly/GoogleBooksMediaRudy>.
- Sunarsih, Wiwin. *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning)*, Belajar menulis berita lebih mudah. ( Jawa Barat : CV. Adanu Abimata, 2020).
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014.
- Wardana, Andi. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI." Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018.
- Zulfiani, Iwan Permana. *Science Education Adaptive Learning System (ScEd ALS) sebagai Media Pembelajaran Sains Berbasis Android*. Yogyakarta : Deepublish, 2022



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1 : Surat Keaslian Tulisan

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nunik Kurniawati  
NIM : T20189070  
Program Studi : Tadris IPS  
Fakultas : FTIK  
Institusi : UIN KHAS Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa SKRIPSI yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari Skripsi orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 09 September 2023  
Yang membuat pernyataan,

  
Nunik Kurniawati  
NIM.T20189070



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Judul	Variabel	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian dan pengembangan	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis <i>Software CoreIDRAW</i> Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?	1. Media pembelajaran Komik 2. CoreIDRAW 3. Mata Pelajaran IPS	1) Bagaimana Kevalidan media pembelajaran komik berbasis <i>software CoreIDRAW</i> Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023??" 2) Bagaimana Kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik berbasis <i>software CoreIDRAW</i> Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023??" 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik berbasis <i>software CoreIDRAW</i> Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023??"	1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran komik berbasis <i>software CoreIDRAW</i> Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023??" 2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran komik berbasis <i>software CoreIDRAW</i> Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023??" 3. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran komik berbasis <i>software CoreIDRAW</i> Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023??"	Hasil validasi ahli Media Pembelajaran Komik Berbasis <i>Software CoreIDRAW</i> Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. meliputi: a. Kelayakan isi materi b. Kelayakan desain c. Kelayakan tata bahasa	1. Angket a. Angket validasi ahli materi b. Angket validasi ahli desain c. Angket validasi ahli tata bahasa d. Angket respon peserta didik 2. Wawancara informan 3. Dokumentasi	1. Jenis Penelitian : Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi Model Pengembangan ADDIE 2. Tempat penelitian: SMP Negeri 1 Jombang 3. Metode pengumpulan data : Observasi, Angket, wawancara dan dokumentasi 4. Analisis data:

Lampiran 3 : Lembar Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI KOMIK

"PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA PADA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI : PERUBAHAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PENJAJAHAN DAN TUMBUHNYA SEMANGAT KEBANGSAAN"

Identitas responden  
 Nama : Anindya Fajarini  
 Ahli Bidang : Ahli Materi

Jawablah dengan memberi simbol ( ) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :  
 4 = Sangat Baik      3 = Baik      2 = Kurang Baik      1 = Tidak Baik

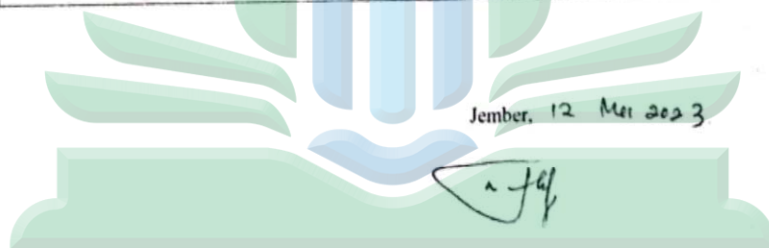
No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1.	Materi sudah sesuai dg: KI dan KD Saran Perbaikan :			✓	
2.	pelaporan materi sesuai dengan indikator Saran perbaikan : Ada bagian-bagian materi yang perlu dilengkapi seperti : materi tentang masa awal pergerakan nasional			✓	
3.	konsep materi yang disajikan sesuai dg tujuan pembelajaran. Saran perbaikan :			✓	
4.	Materi yang disajikan memenuhi kebutuhan siswa. Saran perbaikan :			✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R



5.	Kesesuaian materi dapat menambah pengetahuan dan wawasan Saran perbaikan :					✓
6.	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan Saran perbaikan : Ada bagian yang perlu ditata ulang bahasanya agar mudah dipahami peserta didik					✓
7.	Ketepatan substansi dalam pemaparan materi Saran perbaikan :					✓
8.	Penyajian materi ada kemenarikan informasi/materi Saran perbaikan :					✓
9.	Materi yang disajikan dapat memotivasi peserta didik Saran perbaikan :					✓
10.	Dalam penulisan sudah sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia Saran perbaikan : Perbaiki cara penulisan, pemenggalan kata, penggunaan huruf besar / kecil, tanda baca dll.					✓
11.	Penggunaan bahasa dalam materi sederhana/mudah difahami Saran perbaikan :					✓
12.	Kemanfaatan dalam materi yang disajikan					✓

	Saran perbaikan :					
13.	Kejelasan dari materi/informasi Saran perbaikan :					✓
14.	Dalam materi terdapat keragaman bahasa yang komunikatif Saran perbaikan :				✓	
15.	Keterpaduan isi dan ruang lingkup pencapaian materi yang ada Saran perbaikan :				✓	



Jember, 12 Mei 2023

*(Handwritten signature)*

Anindya Fajarini, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

**ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA**

**"PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA PADA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI : PERUBAHAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PENJAJAHAN DAN TUMBUHNYA SEMANGAT KEBANGSAAN"**

Identitas responden

Nama : Shidiq Ardianta, M Pd

Ahli Bidang : Ahli Bahasa

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

4 = Sangat Baik      3 = Baik      2 = Kurang Baik      1 = Tidak Baik

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar Saran Perbaikan : <i>Secara umum sudah mamandhi kaidah!</i>				✓
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan Saran perbaikan :				✓
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah difahami oleh siswa Saran perbaikan : <i>J E M B E R</i>				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

4.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif Saran perbaikan :					✓
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi Saran perbaikan :					✓
6.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan Saran perbaikan :					✓
7.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung kesasaran Saran perbaikan :					✓
8.	Konsistensi penggunaan istilah Saran perbaikan :					✓
9.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon Saran perbaikan :					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

10.	Dalam penulisan sudah sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia Saran perbaikan :				✓
-----	-------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	---



Jember, 29 Mei 2023  
Ahli Bahasa

SHIDIQ ARDIANTA, M.Pd.

35  
40  
= 82,5 %

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Media**

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

**"PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI : PERUBAHAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PENJAJAHAN DAN TUMBUHNYA SEMANGAT KEBANGSAAN"**

Identitas responden

Nama : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

Ahli Bidang : Ahli Media

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

4 = Sangat Baik      3 = Baik      2 = Kurang Baik      1 = Tidak Baik

A. Kuesioner Validasi

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1.	Desain media pembelajaran komik pada setiap halaman Saran Perbaikan :				✓
2.	Tampilan media pembelajaran komik menarik dan mudah difahami Saran perbaikan :			✓	
3.	Pemaparan kalimat mudah difahami pembaca Saran perbaikan:				✓

4.	Pengurutan pada setiap halaman sudah sesuai Saran perbaikan :								✓
5.	Petunjuk penggunaan yang diberikan pada media pembelajaran komik sudah sesuai Saran perbaikan :								✓
6.	Pada setiap gambar dan tulisan yang ditampilkan di dalam media pembelajaran komik terdapat penekanan Saran perbaikan :								✓
7.	Ditampilkan waktu dan tempat didalam media pembelajaran komik Saran perbaikan :								✓
8.	Penulisan ukuran huruf sudah sesuai Saran perbaikan :								✓
9.	Ukuran gambar pada media pembelajaran komik sudah sesuai Saran perbaikan :								✓
10.	Tata letak setiap tulisan pada setiap halaman sudah seimbang Saran perbaikan :								✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

11.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran komik sederhana/mudah difahami Saran perbaikan :					✓
12.	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran komik sudah menarik dan kreatif Saran perbaikan :					✓
13.	Font atau bentuk tulisan yang digunakan mudah dibaca Saran perbaikan :					✓
14.	Degradasi yang dipakai dalam media pembelajaran komik sudah sesuai Saran perbaikan :					✓
15.	Penggabungan antara tulisan dan <i>background</i> yang ditampilkan sesuai Saran perbaikan :					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**B. Kesimpulan**

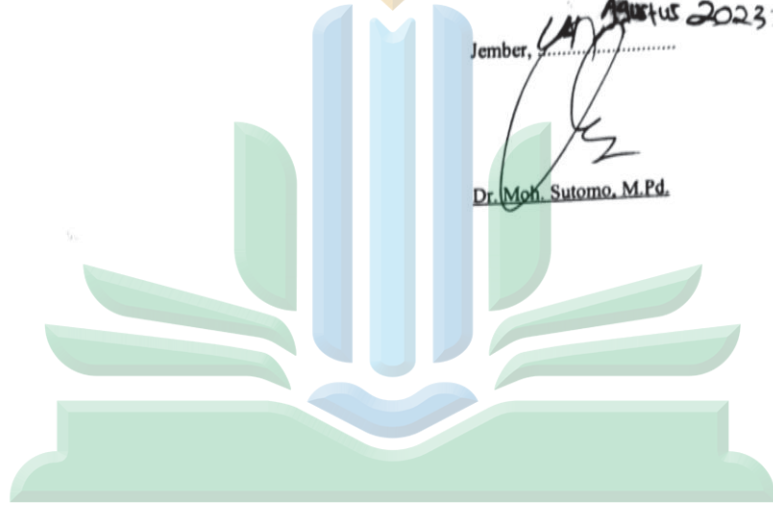
Program layak digunakan

- 1) Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- 2) Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- 3) Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

(Mohon melingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator)

Jember, Agustus 2023

  
Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 6 : Salah Satu Lembar Angket Respon Siswa Kelompok Kecil

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama : Nurva Aprilia

Kelas : VIII A

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan skor validasi.

**Keterangan**

1 : Tidak baik            3 : Cukup baik

2 : Kurang baik        4 : Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1	Tampilan fisik media pembelajaran komik ini menarik bagi saya.			✓	
2	Petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran komik ini mudah saya fahami.				✓
3	Kesesuaian kombinasi warna dalam media pembelajaran komik ini menarik bagi saya			✓	
4	Urutan penyajian materi pada setiap kegiatan belajar dalam media pembelajaran komik ini mudah saya fahami.				✓
5	Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada media pembelajaran komik ini mudah saya fahami			✓	
6	Gambar ataupun ilustrasi lain mempermudah saya dalam memahami materi		✓		
7	Rangkuman pada bagian akhir materi jelas bagi saya				✓
8	Tugas dan soal evaluasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi			✓	
9	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi mudah saya fahami.				✓
10	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi sesuai dengan kemampuan saya.			✓	
11	Bahasa yang digunakan mudah saya mengerti.			✓	
12	Kegunaan media pembelajaran komik ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.				✓
13	Media pembelajaran komik mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar mandiri.				✓
14	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran komik mudah saya baca.				✓
15	Media pembelajaran komik ini bermanfaat bagi saya.				✓

UIN AL-FALAH ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Nama : M. Rizka, Fakhri

Kelas : VIII A

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan skor validasi.

**Keterangan**

- 1 : Tidak baik            3 : Cukup baik  
2 : Kurang baik        4 : Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1	Tampilan fisik media pembelajaran komik ini menarik bagi saya.			✓	
2	Petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran komik ini mudah saya fahami.			✓	
3	Kesesuaian kombinasi warna dalam media pembelajaran komik ini menarik bagi saya				✓
4	Urutan penyajian materi pada setiap kegiatan belajar dalam media pembelajaran komik ini mudah saya fahami.				✓
5	Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada media pembelajaran komik ini mudah saya fahami			✓	
6	Gambar ataupun ilustrasi lain mempermudah saya dalam memahami materi			✓	
7	Rangkuman pada bagian akhir materi jelas bagi saya			✓	
8	Tugas dan soal evaluasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi			✓	
9	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi mudah saya fahami.			✓	
10	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi sesuai dengan kemampuan saya.				✓
11	Bahasa yang digunakan mudah saya mengerti.				✓
12	Kegunaan media pembelajaran komik ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.				✓
13	Media pembelajaran komik mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar mandiri.			✓	
14	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran komik mudah saya baca.				✓
15	Media pembelajaran komik ini bermanfaat bagi saya.			✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 7 : Salah satu lembar Angket Respon Siswa Kelompok Besar

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : AFYQO PUTRA HARISA

Kelas : VIII A

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan skor validasi.

Keterangan

- 1 : Tidak baik      3 : Cukup baik  
2 : Kurang baik    4 : Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1	Tampilan fisik media pembelajaran komik ini menarik bagi saya.				✓
2	Petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran komik ini mudah saya fahami.			✓	
3	Kesesuaian kombinasi warna dalam media pembelajaran komik ini menarik bagi saya		✓		
4	Urutan penyajian materi pada setiap kegiatan belajar dalam media pembelajaran komik ini mudah saya fahami.				✓
5	Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada media pembelajaran komik ini mudah saya fahami				✓
6	Gambar ataupun ilustrasi lain mempermudah saya dalam memahami materi				✓
7	Rangkuman pada bagian akhir materi jelas bagi saya				✓
8	Tugas dan soal evaluasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi			✓	
9	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi mudah saya fahami.			✓	
10	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi sesuai dengan kemampuan saya.				✓
11	Bahasa yang digunakan mudah saya mengerti.				✓
12	Kegunaan media pembelajaran komik ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.				✓
13	Media pembelajaran komik mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar mandiri.				✓
14	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran komik mudah saya baca.				✓
15	Media pembelajaran komik ini bermanfaat bagi saya.				✓

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Agnesya Coristo Putri

Kelas : VIII A

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan skor validasi.

Keterangan

- 1 : Tidak baik      3 : Cukup baik  
2 : Kurang baik    4 : Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1	Tampilan fisik media pembelajaran komik ini menarik bagi saya.			✓	
2	Petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran komik ini mudah saya fahami.				✓
3	Kesesuaian kombinasi warna dalam media pembelajaran komik ini menarik bagi saya				✓
4	Urutan penyajian materi pada setiap kegiatan belajar dalam media pembelajaran komik ini mudah saya fahami.			✓	
5	Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada media pembelajaran komik ini mudah saya fahami			✓	
6	Gambar ataupun ilustrasi lain mempermudah saya dalam memahami materi				✓
7	Rangkuman pada bagian akhir materi jelas bagi saya				✓
8	Tugas dan soal evaluasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi				✓
9	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi mudah saya fahami.			✓	
10	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi sesuai dengan kemampuan saya.			✓	
11	Bahasa yang digunakan mudah saya mengerti.				✓
12	Kegunaan media pembelajaran komik ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.				✓
13	Media pembelajaran komik mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar mandiri.				✓
14	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran komik mudah saya baca.			✓	
15	Media pembelajaran komik ini bermanfaat bagi saya.			✓	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 8 : Salah satu lembar hasil Pretest

**Lembar Soal Pretest**  
Nama : Arifullah Ram L  
Kelas : VIII - A

1. Bangsa yang menjadi pelopor penjelajahan samudra guna mencari daerah penghasil rempah-rempah adalah ...  
a. Spanyol dan Italia  
b. Spanyol dan Portugis  
 c. Portugis dan Italia  
d. Italia dan Inggris

2. Gubernur Jenderal Hindia Belanda yang memerintahkan kerja rodi untuk membangun jalan raya sepanjang Anyer hingga Panarukan ialah ...  
a. Jan Pieterszoon Coen  
 b. Herman Willem Daendels  
c. Cornelis de Houtman  
d. Pieter Both

3. Ekspedisi pertama Belanda ke Indonesia dipimpin oleh ...  
a. Jan Pieterszoon Coen  
b. Pieter Both  
c. Jacob van Neck  
 d. Cornelis de Houtman

4. Armada laut Portugis pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511 dipimpin oleh ...  
 a. Alfonso D'aburquerque  
b. Bartholomeus Diaz  
c. Vasco da Gama  
d. Ferdinand Magelhans

5. Berikut ini yang bukan dasar dari imperialisme kuno Portugis adalah ...  
a. Gold  
 b. Money  
c. Glory  
d. gospel

6. Akibat pelaksanaan Cultuur Stelsel bagi rakyat Indonesia antara lain ...  
 a. rakyat Indonesia semakin miskin dan kelaparan  
b. kas Belanda terpenuhi  
c. para petani jadi makmur  
d. rakyat bebas pajak

7. Ambisi bangsa Eropa ke kawasan Timur (Nusantara) berkaitan dengan adanya semangat bangsa-bangsa Barat untuk melanjutkan Perang Salib dan sekaligus menyebarkan agama Kristen. Hal ini merupakan faktor pendorong kedatangan bangsa Eropa dari faktor;  
a. God  
b. Good  
 c. Glory  
d. gospel

8. Kedatangan orang-orang Eropa ke negara-negara di Timur berkaitan dengan hobi berpetualang dari tempat yang satu ke tempat yang lain sebagai wujud mencari kemuliaan, keharuman atau kejayaan. Hal ini merupakan faktor pendorong kedatangan bangsa Eropa dari factor..  
a. Glory  
b. Good  
c. Adventur  
 d. gospel

9. Persekutuan dagang Belanda (VOC) didirikan pada tahun ...  
a. 1494  
 b. 1512  
c. 1596  
d. 1602

10. Gubernur Jenderal Hindia Belanda yang menerapkan tanam paksa ialah ...  
 a. van den Bosch  
b. van der Capellen  
c. Thomas Stamford Raffles  
d. Herman Willem Daendels

11. Penyerahan Belanda terhadap Inggris atas wilayah Indonesia terjadi pada ...  
a. 1511  
b. 1602  
c. 1600  
 d. 1811

12. Rempah-rempah sangat diperlukan oleh bangsa Eropa, terutama untuk ...  
a. bumbu masakan  
b. pengawet makanan  
c. penghangat tubuh  
 d. bahan pengobatan

13. Bagi orang Islam, Perang Salib disebut dengan ...  
a. perang orang-orang Kristen  
 b. perang suci  
c. perang 200 tahun  
d. perang Khitin

14. Pada abad ke berapa bangsa Eropa mulai masuk ke Asia ...  
a. abad ke-12  
 b. abad ke-13  
c. abad ke-14  
d. abad ke-15

15. Landrent sistem merupakan kebijakan ekonomi yang dilakukan pada masa pemerintahan ...  
a. Van den Bosch  
 b. Thomas S. Raffles  
c. Herman W. Daendels  
d. J.P. Coen

78

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
HIMPUNAN ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Lembar Soal Pretest

Nama : *Arsyad Maulana*

Kelas : *Viii A (8) A*

- 58
1. Bangsa yang menjadi pelopor penjelajahan samudra guna mencari daerah penghasil rempah-rempah adalah ....
    - a. Spanyol dan Italia
    - b. Spanyol dan Portugis
    - c. Portugis dan Italia
    - d. Italia dan Inggris
  2. Gubernur Jenderal Hindia Belanda yang memerintahkan kerja rodi untuk membangun jalan raya sepanjang Anyer hingga Panaranukan ialah ....
    - a. Jan Pieterszoon Coen
    - b. Herman Willem Daendels
    - c. Cornelis de Houtman
    - d. Pieter Both
  3. Ekspedisi pertama Belanda ke Indonesia dipimpin oleh ....
    - a. Jan Pieterszoon Coen
    - b. Pieter Both
    - c. Jacob van Neck
    - d. Cornelis de Houtman
  4. Armada laut Portugis pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511 dipimpin oleh ....
    - a. Alfonso D'aburquerque
    - b. Bartholomeus Diaz
    - c. Vasco da Gama
    - d. Ferdinand Magelhans
  5. Berikut ini yang bukan dasar dari imperialisme kuno Portugis adalah ....
    - a. Gold
    - b. Money
    - c. Glory
    - d. gospel
  6. Akibat pelaksanaan Cultuur Stelsel bagi rakyat Indonesia antara lain ....
    - a. rakyat Indonesia semakin miskin dan kelaparan
    - b. kas Belanda terpenuhi
    - c. para petani jadi makmur
    - d. rakyat bebas pajak
  7. Ambisi bangsa Eropa ke kawasan Timur (Nusantara) berkaitan dengan adanya semangat bangsa-bangsa Barat untuk melanjutkan Perang Salib dan sekaligus menyebarkan agama Kristen. Hal ini merupakan faktor pendorong kedatangan bangsa Eropa dari faktor;
    - a. God
    - b. Good
    - c. Glory
    - d. gospel
  8. Kedatangan orang-orang Eropa ke negara-negara di Timur berkaitan dengan hobi berpetualang dari tempat yang satu ke tempat yang lain sebagai wujud mencari kemuliaan, keharuman atau kejayaan. Hal ini merupakan faktor pendorong kedatangan bangsa Eropa dari factor..
    - a. Glory
    - b. Good
    - c. Adventur
    - d. gospel
  9. Persekutuan dagang Belanda (VOC) didirikan pada tahun ....
    - a. 1494
    - b. 1512
    - c. 1596
    - d. 1602
  10. Gubernur Jenderal Hindia Belanda yang menerapkan tanam paksa ialah ....
    - a. van den Bosch
    - b. van der Capellen
    - c. Thomas Stamford Raffles
    - d. Herman Willem Daendels
  11. Penyerahan Belanda terhadap Inggris atas wilayah Indonesia terjadi pada ....
    - a. 1511
    - b. 1602
    - c. 1600
    - d. 1811
  12. Rempah-rempah sangat diperlukan oleh bangsa Eropa, terutama untuk ....
    - a. bumbu masakan
    - b. pengawet makanan
    - c. penghangat tubuh
    - d. bahan pengobatan
  13. Bagi orang Islam, Perang Salib disebut dengan ....
    - a. perang orang-orang Kristen
    - b. perang suci
    - c. perang 200 tahun
    - d. perang Khitin
  14. Pada abad ke berapa bangsa Eropa mulai masuk ke Asia ....
    - a. abad ke-12
    - b. abad ke-13
    - c. abad ke-14
    - d. abad ke-15
  15. Landrent sistem merupakan kebijakan ekonomi yang dilakukan pada masa pemerintahan ....
    - a. Van den Bosch
    - b. Thomas S. Raffles
    - c. Herman W. Daendels
    - d. J.P. Coen

## Lampiran 9 : Salah satu lembar hasil Post-Test

**Lembar Soal Post-Test**  
Nama Amada Azahar  
Kelas : 19 A

1. Bangsa yang menjadi pelopor penjelajahan samudra guna mencari daerah penghasil rempah-rempah adalah ....  
a. Spanyol dan Italia  
 b. Spanyol dan Portugis  
c. Portugis dan Italia  
d. Italia dan Inggris

2. Gubernur Jenderal Hindia Belanda yang memerintahkan kerja rodi untuk membangun jalan raya sepanjang Anyer hingga Panarukan ialah ....  
a. Jan Pieterszoon Coen  
 b. Herman Willem Daendels  
c. Cornelis de Houtman  
d. Pieter Both

3. Ekspedisi pertama Belanda ke Indonesia dipimpin oleh ....  
a. Jan Pieterszoon Coen  
b. Pieter Both  
c. Jacob van Neck  
 d. Cornelis de Houtman

4. Armada laut Portugis pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511 dipimpin oleh ....  
 a. Alfonso D'aburquerque  
b. Bartholomeus Diaz  
c. Vasco da Gama  
d. Ferdinand Magelhans

5. Berikut ini yang bukan dasar dari imperialisme kuno Portugis adalah ....  
a. Gold  
 b. Money  
c. Glory  
d. gospel

6. Akibat pelaksanaan Cultuur Stelsel bagi rakyat Indonesia antara lain ....  
 a. rakyat Indonesia semakin miskin dan kelaparan  
b. kas Belanda terpenuhi  
c. para petani jadi makmur  
d. rakyat bebas pajak

7. Ambisi bangsa Eropa ke kawasan Timur (Nusantara) berkaitan dengan adanya semangat bangsa-bangsa Barat untuk melanjutkan Perang Salib dan sekaligus menyebarkan agama Kristen. Hal ini merupakan faktor pendorong kedatangan bangsa Eropa dari faktor;  
a. God  
b. Good  
c. Glory  
 d. gospel

8. Kedatangan orang-orang Eropa ke negara-negara di Timur berkaitan dengan hobi berpetualang dari tempat yang satu ke tempat yang lain sebagai wujud mencari kemuliaan, keharuman atau kejayaan. Hal ini merupakan faktor pendorong kedatangan bangsa Eropa dari factor..  
 a. Glory  
b. Good  
c. Adventur  
d. gospel

9. Persekutuan dagang Belanda (VOC) didirikan pada tahun ....  
a. 1494  
b. 1512  
c. 1596  
 d. 1602

10. Gubernur Jenderal Hindia Belanda yang menerapkan tanam paksa ialah ....  
 a. van den Bosch  
b. van der Capellen  
c. Thomas Stamford Raffles  
d. Herman Willem Daendels

11. Penyerahan Belanda terhadap Inggris atas wilayah Indonesia terjadi pada ....  
a. 1511  
b. 1602  
 c. 1600  
d. 1811

12. Rempah-rempah sangat diperlukan oleh bangsa Eropa, terutama untuk ....  
a. bumbu masakan  
b. pengawet makanan  
c. penghangat tubuh  
 d. bahan pengobatan

13. Bagi orang Islam, Perang Salib disebut dengan ....  
a. perang orang-orang Kristen  
b. perang suci  
c. perang 200 tahun  
 d. perang Khitin

14. Pada abad ke berapa bangsa Eropa mulai masuk ke Asia ....  
a. abad ke-12  
 b. abad ke-13  
c. abad ke-14  
d. abad ke-15

15. Landrent sistem merupakan kebijakan ekonomi yang dilakukan pada masa pemerintahan ....  
a. Van den Bosch  
 b. Thomas S. Raffles  
c. Herman W. Daendels  
d. J.P. Coen



**Lembar Soal Post-Test**

Nama : *N. R. A. M. S.*

Kelas : *IX A*

1. Bangsa yang menjadi pelopor penjelajahan samudra guna mencari daerah penghasil rempah-rempah adalah ....
  - a. Spanyol dan Italia
  - b. Spanyol dan Portugis
  - c. Portugis dan Italia
  - d. Italia dan Inggris
2. Gubernur Jenderal Hindia Belanda yang memerintahkan kerja rodi untuk membangun jalan raya sepanjang Anyer hingga Panarukan ialah ....
  - a. Jan Pieterszoon Coen
  - b. Herman Willem Daendels
  - c. Cornelis de Houtman
  - d. Pieter Both
3. Ekspedisi pertama Belanda ke Indonesia dipimpin oleh ....
  - a. Jan Pieterszoon Coen
  - b. Pieter Both
  - c. Jacob van Neck
  - d. Cornelis de Houtman
4. Armada laut Portugis pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511 dipimpin oleh ....
  - a. Alfonso D'aburquerque
  - b. Bartholomeus Diaz
  - c. Vasco da Gama
  - d. Ferdinand Mageihans
5. Berikut ini yang bukan dasar dari Imperialisme kuno Portugis adalah ....
  - a. Gold
  - b. Money
  - c. Glory
  - d. gospel
6. Akibat pelaksanaan Cultuur Stelsel bagi rakyat Indonesia antara lain ....
  - a. rakyat Indonesia semakin miskin dan kelaparan
  - b. kas Belanda terpenuhi
  - c. para petani jadi makmur
  - d. rakyat bebas pajak
7. Ambisi bangsa Eropa ke kawasan Timur (Nusantara) berkaitan dengan adanya semangat bangsa-bangsa Barat untuk melanjutkan Perang Salib dan sekaligus menyebarkan agama Kristen. Hal ini merupakan faktor pendorong kedatangan bangsa Eropa dari faktor;
  - a. God
  - b. Good
  - c. Glory
  - d. gospel
8. Kedatangan orang-orang Eropa ke negara-negara di Timur berkaitan dengan hobi berpetualang dari tempat yang satu ke tempat yang lain sebagai wujud mencari kemuliaan, keharuman atau kejayaan. Hal ini merupakan faktor pendorong kedatangan bangsa Eropa dari factor..
  - a. Glory
  - b. Good
  - c. Adventur
  - d. gospel
9. Persekutuan dagang Belanda (VOC) didirikan pada tahun ....
  - a. 1494
  - b. 1512
  - c. 1596
  - d. 1602
10. Gubernur Jenderal Hindia Belanda yang menerapkan tanam paksa ialah ....
  - a. van den Bosch
  - b. van der Capellen
  - c. Thomas Stamford Raffles
  - d. Herman Willem Daendels
11. Penyerahan Belanda terhadap Inggris atas wilayah Indonesia terjadi pada ....
  - a. 1511
  - b. 1602
  - c. 1600
  - d. 1811
12. Rempah-rempah sangat diperlukan oleh bangsa Eropa, terutama untuk ....
  - a. bumbu masakan
  - b. pengawet makanan
  - c. penghangat tubuh
  - d. bahan pengobatan
13. Bagi orang Islam, Perang Salib disebut dengan ....
  - a. perang orang-orang Kristen
  - b. perang suci
  - c. perang 200 tahun
  - d. perang Khitin
14. Pada abad ke berapa bangsa Eropa mulai masuk ke Asia ....
  - a. abad ke-12
  - b. abad ke-13
  - c. abad ke-14
  - d. abad ke-15
15. Landrent sistem merupakan kebijakan ekonomi yang dilakukan pada masa pemerintahan ....
  - a. Van den Bosch
  - b. Thomas S. Raffles
  - c. Herman W. Daendels
  - d. J.P. Coen

## Lampiran 10 : Silabus Pembelajaran

### SILABUS

Satuan Pendidikan : SMPN 01 Jombang  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Kelas/Semester : VIII / 2 (Genap)  
 Alokasi Waktu : 60 JP  
 Tahun Pelajaran : 2022/2023

#### Standar Kompetensi (KI)

- KI-1** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya  
**KI-2** : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya  
**KI-3** : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata  
**KI-4** : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi sertapengaruhnya terhadap	✓ Keunggulan dan keterbatasan dalam permintaan dan penawaran sebagai	3.3.1 Memahami keunggulan dan keterbatasan dalam permintaan dan penawaran sebagai pelaku ekonomi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Religius</li> <li>✓ Mandiri</li> <li>✓ Gotong royong</li> <li>✓ Kejujuran</li> <li>✓ Kerja keras</li> <li>✓ Percaya diri</li> <li>✓ Kerja sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasan ruang serta pelaku ekonomi</li> <li>✓ Mengumpulkan data perdagangan antar daerah, antarnegara dan antarnegara</li> </ul>	<p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tes lesan ,tertulis dan penugasan</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Unjuk Kerja/Praktik</li> <li>✓ Menilai proses</li> </ul>	60 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pasar dekat Sekolah</li> <li>✓ Industri Tahu tempe</li> <li>✓ Media Online</li> <li>✓ Buku IPS SMP yang masih Relevan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>interaksi antar ruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.</p>	<p>pelaku ekonomi. ✓ Permintaan dan penawaran dengan penggunaan teknologi untuk pelaku ekonomi</p>	<p>3.3.2 Memahami permintaan dan penawaran dengan penggunaan teknologi untuk pelaku ekonomi</p>		<p>serta pengaruh interaksi antarruang di Indonesia dan ASEAN</p> <p>✓ Mengemukakan upaya mengembangkan ekonomi maritim dan agrikultur.</p> <p>✓ Mengemukakan cara</p>	<p>pembelajaran (mengamati kegiatan peserta didik dalam proses eksplorasi: data, diskusi, menganalisis data, dan pembuatan laporan/prese ntasi)</p>		
<p>✓ Pengaruh interaksi antarruang terhadap kegiatan ekonomi, social, budaya di Indonesia dan ASEAN</p>	<p>3.3.3 Menjelaskan pengaruh interaksi antarruang terhadap kegiatan ekonomi, social, budaya di indonesia dan asean</p>		<p>✓ Menyajikan hasil analisis keunggulan dan kelemahan ruang serta pengaruhnya terhadap interaksi antar daerah, antarpulau, dan antarnegara.</p>	<p>pendistribusian pendapatan negara.</p> <p>✓ Mengemukakan hasil analisis keunggulan dan kelemahan ruang serta pengaruhnya terhadap interaksi antar daerah, antarpulau, dan antarnegara.</p>	<p><b>Sikap:</b></p> <p>✓ Observasi</p>		
<p>✓ Kegiatan perdagangan antar daerah, antarpulau, dan antarnegara (ekspor-impor).</p>	<p>3.3.4 Memaparkan contoh kegiatan perdagangan antar daerah, antarpulau, dan antarnegara (ekspor-impor).</p>						

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>✓ Upaya mengembangkan ekonomi maritim dan agrikultur.</p> <p>✓ Mengembangkan alternatif pendistribusian pendapatan untuk kesejahteraan masyarakat.</p>	<p>antarnegara (ekspor-impor).</p> <p>3.3.5 Menjelaskan berbagai upaya pengembangan ekonomi maritim dan agrikultur.</p> <p>3.3.6 Mendeskripsikan alternatif pendistribusian pendapatan negara untuk kesejahteraan masyarakat.</p>					
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi serta		4.3.1 Menyajikan hasil analisis keunggulan dan kelemahan ruang serta pengaruhnya terhadap interaksi					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.</p> <p>3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan sinambunganruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) darimasapenajaja hansampaitumbuhnysamangatk ebangsaan.</p>	<p>✓ Kedatangan bangsa-bangsa Eropa dan perlawanan bangsa Indonesia.</p> <p>✓ Perubahan dan kesinambungan (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) masyarakat Indonesia</p>	<p>antar daerah, antarpulau, dan antarnegara</p> <p>3.4.1 Mendeskripsikan proses kedatangan bangsa-bangsa eropa dan perlawanan bangsa Indonesia.</p> <p>3.4.2 Mendeskripsikan ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan</p> <p>3.4.3 Mendeskripsikan bentuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Religius</li> <li>✓ Mandiri</li> <li>✓ Gotong royong</li> <li>✓ Kejujuran</li> <li>✓ Kerja keras</li> <li>✓ Percaya diri</li> <li>✓ Kerja sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menggambarkan proses kedatangan bangsa eropa dan mengidentifikasi perlawanan bangsa Indonesia.</li> <li>✓ Mengumpulkan data tentang ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan</li> <li>✓ Menganalisis hubungan antara organisasi pergerakan dengan tumbuhnya</li> </ul>	<p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tes lesan ,tertulis dan pengusan</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Unjuk Kerja/Praktik</li> <li>✓ Menilai proses pembelajaran (mengamati kegiatan peserta didik dalam proses eksplorasi: data, diskusi, menganalisis data, dan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Globe</li> <li>✓ Peta Dunia</li> <li>✓ Gambar – gambar penelajahan Samudera</li> <li>✓ Film</li> <li>✓ Dokumenter</li> <li>✓ Buku IPS</li> <li>✓ SMP yang masih Relevan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>pada masa penjajahan.</p> <p>✓ Munculnya organisasi pergerakan dan tumbuhnya semangat kebangsaan.</p>	<p>perubahan dan kesinambungan (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) masyarakat Indonesia pada masa penjajahan.</p> <p>3.4.4 Menjelaskan proses munculnya organisasi pergerakan dan tumbuhnya semangat kebangsaan.</p>		<p>semangat kebangsaan</p> <p>✓ Menyajikan hasil analisis kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan</p>	<p>pembuatan laporan/prese ntasi)</p> <p><b>Sikap:</b></p> <p>✓ Observasi</p>		
<p>4.4 Menyajikan kronologi perubahan dan kesinambungan ruang</p>		<p>4.4.1 Menyajikan hasil analisis kronologi dari masa penjajahan</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
(geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.		sampai tumbuhnya semangat kebangsaan					

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran



Anton Prasetyo Adi, S.Pd.

30 Agustus 2023

Peneliti



Nunik Kurmiawati

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 11 : RPP

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMPN 01 Jombang	Kelas/Semester	: VIII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Alokasi Waktu	: 160 Menit
Materi Pokok	: Kronologi, Perubahan Dan Kesenambungan Ruang Dari Masa Penjajahan Sampai Tumbuhnya Semangat Kebangsaan		

#### ✓ TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mendeskripsikan proses kedatangan bangsa-bangsa eropa dan perlawanan bangsa indonesia.
- Mendeskripsikan ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan
- Mendeskripsikan bentuk perubahan dan kesinambungan (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) masyarakat indonesia pada masa penjajahan.
- Menjelaskan proses munculnya organisasi pergerakan dantumbuhnya semangat kebangsaan.
- Menyajikan hasil analisis kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan

#### Media Pembelajaran & Sumber Belajar

- ❖ Media : Laptop, Gambar, Whiteboard
- ❖ Sumber Belajar : Buku IPS Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2013.

#### ✓ KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### *Pertemuan Ke-1*

##### **Pendahuluan (15 menit)**

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
2. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
3. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : ***Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa Ke Indonesia.***
4. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

**Kegiatan Inti (130 Menit)**

##### **KEGIATAN LITERASI**

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi ***Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa Ke Indonesia.***

##### **CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)**

- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi ***Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa Ke Indonesia.***

##### **COLLABORATION (KERJASAMA)**



### *Pertemuan Ke-1*

#### **Pendahuluan (15 menit)**

- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai *Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa Ke Indonesia*.

#### **COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)**

- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan

#### **CREATIVITY (KREATIVITAS)**

- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa Ke Indonesia*. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

#### **Penutup (15 menit)**

1. Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
2. Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

#### ✓ **PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

- Penilaian Pengetahuan; Teknik Penilaian: Tes Uraian
- Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktek



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMPN 01 Jombang	Kelas/Semester : VIII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Alokasi Waktu : 160 Menit
Materi Pokok : Kronologi, Perubahan Dan Kesenambungan Ruang Dari Masa Penjajahan Sampai Tumbuhnya Semangat Kebangsaan	

### ✓ TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mendeskripsikan proses kedatangan bangsa-bangsa eropa dan perlawanan bangsa indonesia.
- Mendeskripsikan ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan
- Mendeskripsikan bentuk perubahan dan kesinambungan (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) masyarakat indonesia pada masa penjajahan.
- Menjelaskan proses munculnya organisasi pergerakan dantumbuhnya semangat kebangsaan.
- Menyajikan hasil analisis kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan

### Media Pembelajaran & Sumber Belajar

❖	Media	: Whiteboard
❖	Sumber Belajar	: Buku IPS Kelas VIII, Kemendikbud, Tahun 2013.

### ✓ KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Pertemuan Ke-9

#### Pendahuluan (15 menit)

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
2. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
3. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : ***Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.***
4. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.

<b>Kegiatan Inti (130 Menit)</b>	<p><b>KEGIATAN LITERASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <b><i>Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.</i></b></li> </ul> <p><b>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b><i>Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.</i></b></li> </ul> <p><b>COLLABORATION (KERJASAMA)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <b><i>Tumbuhnya Semangat Kebangsaan.</i></b></li> </ul> <p><b>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</b></p>
----------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Pertemuan Ke-9**

**Pendahuluan (15 menit)**

- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan

**CREATIVITY (KREATIVITAS)**

- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *Tumbuhnya Semangat Kebangsaan*. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

**Penutup (15 menit)**

1. Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
2. Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting

✓ **PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

- Penilaian Pengetahuan; Teknik Penilaian: Tes Uraian
- Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktek

30 Agustus 2023

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran

Peneliti



Anton Prasetyo Adi, S.Pd

Nunik Kurniawati



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 12 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: <http://ftik.uinkhas-jember.ac.id> Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-4221/ln.20/3.a/PP.009/10/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMPN 01 Jombang-Jember

Jl. Raya Kencong, Jombang, Kec. Jombang, Kab. Jember Prov. Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20189070  
Nama : NUNIK KURNIAWATI  
Semester : Semester sebelas  
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media pembelajaran komik berbasis coreldraw mata pelajaran IPS Kelas VIII DI SMPN 01 Jombang-Jember" selama 60 ( enam puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Agus Yudiarto, S.Pd.,M.S.i.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Agustus 2023

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 13 : Surat Selesai Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPTD SATDIK SMPN 1 JOMBANG**  
Jl. KH Dewantara No 2 Jombang, Kabupaten Jember Telp (0351) 321 582 Kode POS 68168  
Email: smpn1jomb@gmail.com  
  
**KECAMATAN JOMBANG**

---

**SURAT PERYATAAN SELESAI MELAKSANAKAN PENELITIAN**  
Nomor. 421.3 / 126 / 310.25.20523894 / 2023

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **AGUS YUDIARTO, S.Pd.,M.Si.**  
NIP : 19720628 199703 1 004  
Pangkat/Gol Ruang : Pembina Tk I / IVb  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : UPTD SATDIK SMPN 1 Jombang

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **NUNIK KURNIAWATI**  
NIM : T20189070  
Status : Mahasiswa UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Jember  
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
Alamat : Jl Mataram No. 01 Mangli Kecamatan Kaliwates Kab Jember

Telah melakukan penelitian di UPTD SATDIK SMPN 1 Jombang Kabupaten Jember untuk menyelesaikan tugas skripsi dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran komik berbasis coreldraw mata pelajaran IPS Kelas VIII di UPTD SATDIK SMPN 1 Jombang Kabupaten Jember”

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Jombang, 12 September 2023  
Kepala  
UPTD SATDIK SMPN 1 JOMBANG

  
**AGUS YUDIARTO, S.Pd.,M.Si.**  
Pembina Tk.I  
NIP. 19720628 199703 1 004

Lampiran 14 : Jurnal Penelitian

Jurnal Kegiatan Penelitian  
 Di SMPN 01 Jombang-Jember  
 Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Nama Informan	TTD
	24/07 2023	Memperhatikan Surat permohonan izin	Bahriul Ulum	
2.	21/07 2023	Observasi sekolah (Analisis kebutuhan dan analisis peserta didik)	Anton Prasetyadi, S.Pd. NIP. 197908042002011001	
3.	30/08 2023	Penelitian difelas VII A (uji coba kelompok kecil)	ANTON PRASETYADI, S.Pd. NIP. 197908042002011001	
4.	3/09 2023	Penelitian difelas VII A (uji coba kelompok besar)	ANTON PRASETYADI, S.Pd. NIP. 197908042002011001	
5.	6/09 2023	Pemilihan Angket Respon Peserta didik Pretest	Ganika Dwi A	
6.	7/09 2023	Pos-Test	Fandika Azkaria	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 Jember,

KEMAJA ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R



**Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI MOHAMMAD SODIQQ



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## Biodata Penulis



Nama : Nunik Kurniawati  
NIM : T20189070  
Tempat/Tanggal Lahir : Jember/19 April 2000  
Alamat : Cakru Krajan RT/RW. 001/005 Kencong-Jember  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Riwayat Pendidikan :

- 1) TK Dewi Masyitoh 2005-2006
- 2) MI Ma'arif Tempuran 2007-2012
- 3) MTs Mabda'ul Ma'arif 2012-2015
- 4) MAN 3 Jember 2015-2018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R