

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM MATERI
GEMPABUMI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2
KARANGDOWO**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

ANGEL OKTAVIANA

A610150043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM MATERI GEMPABUMI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
DI SMP NEGERI 2 KARANGDOWO**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

ANGEL OKTAVIANA

A610150043

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Pembimbing Skripsi,



(Dr. Muhammad Musiyam, M.T.P)

NIDN: 0626026201

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM MATERI GEMPA BUMI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 KARANGDOWO

Oleh:

Angel Oktaviana
A610150043

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 7 November 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dr. Muhammad Musiyam, M.T.P
(Ketua Dewan Penguji) ()
2. Ratih Puspita Dewi, S.Pd., M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji) ()
3. Yunus Aris Wibowo, S.Pd., M.Sc
(Anggota II Dewan Penguji) ()

Surakarta, 19 November 2019

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum.)

NIP. 19650428199303001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan didaftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 19 November 2019

Penulis,



METERAI
TEMPEL
5000
Rp
F090958989
ENAM RIBURUPAH

Angel Okctaviana

A610150043

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM MATERI GEMPABUMI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 2 KARANGDOWO**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran komik pada kelas VII mengenai bab kondisi alam Indonesia pada materi gempabumi berdasarkan metode 4D, (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi gempabumi menggunakan media komik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan model pengembangan menggunakan rancangan Thiagarajan model 4D yang dimodifikasi menjadi model 3D (Define, Design, Development). Desain penelitian ini menggunakan *pretest - posttest two group design* dengan 60 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive random sampling*, sehingga menghasilkan sampel kelas kontrol 30 siswa dan kelas eksperimen 30 siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan T-test untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media, media pembelajaran buku komik layak digunakan untuk pembelajaran dalam materi gempabumi. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media buku komik mengalami peningkatan yaitu rata-rata *pretest* 54 dan *posttest* 77 menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media mendapat nilai rata-rata *pretest* 51 dan *posttest* 60, maka dapat disimpulkan bahwa setelah adanya penggunaan media pembelajaran buku komik terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: pengembangan, media buku komik, gempabumi.

Abstract

The purpose of this study were (1) Development comic as instructional media in class VII on Indonesian chapter on earthquake material based on 4d method, (2) knowing the increase in students learning outcomes in the social sciences subjects of the earthquake material using comic. The research type was a Research and Development with model development using Thiagarajan modification into 3D model (Define, Design, Development). The study design used a pretest-posttest control group design with 60 respondents sampling techniques using purposive random sampling, resulting in a sample control class 30 students and eksperimental class 30 students. The data analysis techniques in this study used T-test to test hypotheses. Based on the assessment results of expert material and media experts, comic book was worthy to be use for learning in earthquake material. There were improved student learning outcomes in the control class and experiment class. Learning in the experimental class using comic book media had an increase in the average value pretest by 54 and posttest by 77 show a significant value of $0,000 < 0,05$. While the contol class without using the media

got average value pretest 51 and posttest 60, it can be concluded the after the using of media learning comic book there was an increase in students learning outcomes.

Keyword: development, comic book media, earthquake.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia, karenanya sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa berkualitas serta mampu menyesuaikan diri untuk bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Manik & Gafur, 2016: 2). Dengan adanya proses pendidikan semacam ini suatu bangsa dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran, keahlian dan ketrampilan kepada generasi penerus bangsa berikutnya, sehingga mereka siap menyongsong masa depan yang cerah dengan bekal pendidikan yang telah ditempuhnya. Pendidikan juga merupakan suatu aktifitas yang mempunyai maksud atau mempunyai tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Nurkholis, 2013: 25).

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa serta menciptakan suasana kelas yang efektif dan menyenangkan. Media merupakan alat yang penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media merupakan salah satu bentuk alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat dan tepat (Suhana, 2014: 61). Apabila seorang guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa maka bisa dikatakan guru tersebut berhasil dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan dan identifikasi bagi peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu guru harus memiliki standar kualitas tertentu.

Bahan ajar sampai saat ini yang masih digunakan untuk pembelajaran didalam kelas yaitu buku mata pelajaran. Masalah dalam pembelajaran kurang menarik karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, kurangnya kreativitas guru, keterbatasan fasilitas sehingga siswa mudah merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran

berlangsung. Peranan media juga sebagai penunjang kualitas pendidikan agar pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 39) media pembelajarn dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sebab dalam penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik. Dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar yang mengandung pesan/isi didalamnya.

Komik adalah suatu bentuk kartun yang menggunakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca, selain itu komik adalah suatu bentuk berita bergambar yang terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor dengan tujuan sebagai sumber belajar dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar (Hidayah dan Ulva, 2017: 37). Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII Sekolah Menengah Pertama adalah materi tentang kondisi geologi indonesia terkait dengan gempa bumi. Meteri tersebut mencakup dampak yang berasal dari dalam bumi misalkan seperti aktivitas tektonik, tetapi penulis hanya akan memfokuskan tentang bencana gempa serta penanggulangnya. Kehidupan kita tidak akan lepas dari bencana alam.

Gempabumi adalah getaran yang terjadi dipermukaan bumi yang berasal dari dalam struktur bumi. Pergerakan struktur bumi terjadi karena adanya pelapasan energi gelombang seismik secara tiba-tiba yang diakibatkan atas berubahnya formasinya lempeng tektonik yang terjadi pada kerak bumi (Christanto, 2011: 11). Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini fokus pada: Pengembangan media pembelajaran komik pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo mengenai bab kondisi alam Indonesia pada materi gempabumi dan peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi gempabumi dengan menggunakan media komik.

2. METODE

Jenis yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan desain penelitian *Define, Design, Development, dan Dissemination (4-D)*. Dalam penelitian ini peneliti memodifikasi model pengembangan dari 3-D yaitu *Define, Design, Development*. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan Thiagarajan (Sugiyono, 2015: 37).

Penelitian ini menggunakan Desain eksperimen penelitian yang dilakukan menggunakan *pretest - posttest two group design*. Menurut Sugiyono (2016: 76) desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, selanjutnya dua kelompok tersebut diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

Keterangan	Skor
SB (sangat baik)	5
B (baik)	4
C (cukup)	3
K (kurang)	2
SK (sangat kurang)	1

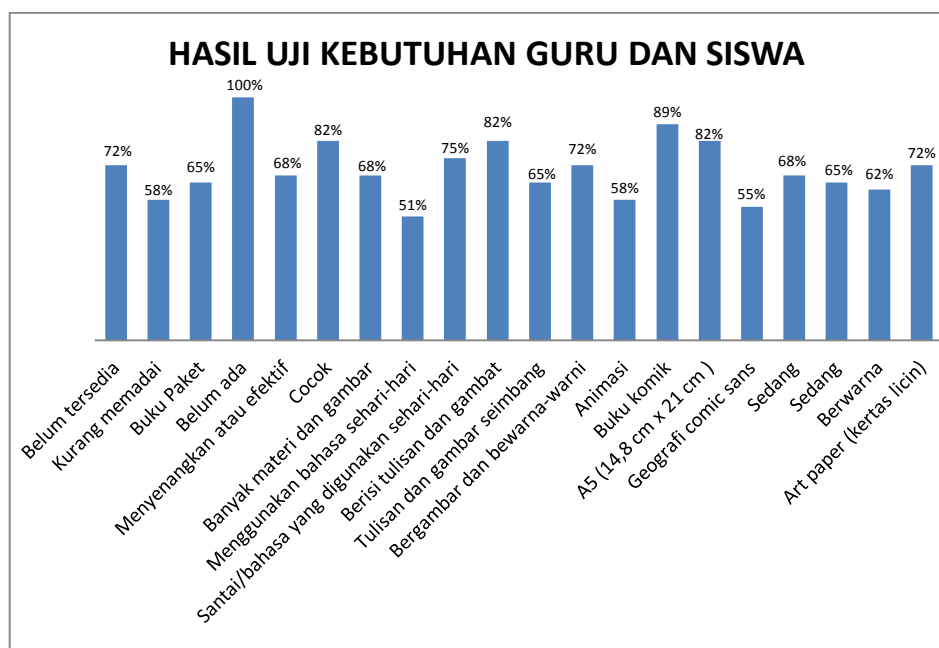
Sumber: Sugiyono (2016: 93)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengembangan Produk

Berdasarkan hasil uji kebutuhan guru dan siswa maka kriteria bahan ajar buku komik materi gempabumi yang dikembangkan terdiri dari: a) belum tersedia media komik di SMP Negeri 2 Karangdowo, b) belum tersedia media buku komik mengenai materi gempabumi, c) media yang sering digunakan buku komik, d) belum adanya media pembelajarab komik, e) menyenangkan atau efektif jika menggunakan media komik, f) media komik cocok digunakan untuk siswa SMP, g) isi dari media komik banyak materi dan gambar, h) menggunakan bahasa sehari-hari, i) bentuk sampul terdapat tulisan dan gambar, j) isi dari media komik

tulisan dan gambar seimbang, k) tamplam buku komik bergambar dan berwarna-warni, l) kartun yang cocok untuk media komik adalah animasi, m) bentuk komik yang cocok buku komik, n) ukuran buku komik A5 (14,8 x 21 cm), o) tulisan komik comic sans Ms, p) ukuran gambar media komik sedang, r) tulisan sedang, s) warna yang cocok untuk media komik berwarna, t) kertas yang digunakan untuk media komik art paper (Gambar 1).



Gambar 1. Hasil uji kebutuhan guru dan siswa

(Sumber: peneliti, 2019)

3.2 Analisis Data Penelitian

Hasil uji validasi instrumen yang terdiri dari 50 soal hanya 24 soal yang dinyatakan valid. Uji validasi digunakan untuk menguji kelayakan soal yang akan digunakan untuk penelitian. Uji validasi dilakukan di sekolah yang berbeda yaitu di SMP Negeri 1 Karangdowo dengan jumlah 32 siswa. Uji validasi menggunakan rumus product moment pearsons. Berdasarkan jumlah sampel 32 siswa maka $r_{tabel} = 0,338$. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab soal, nilai Alpha Cronbach = 0,875. Nilai yang didapatkan tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} dengan nilai signifikan kolerasi 0,05 dengan jumlah (N) = 24 adalah 0,338. Hasil perhitungan, jika Alpha Cronbach > r_{tabel} yaitu dengan hasil $0,875 > 0,338$, sehingga dapat

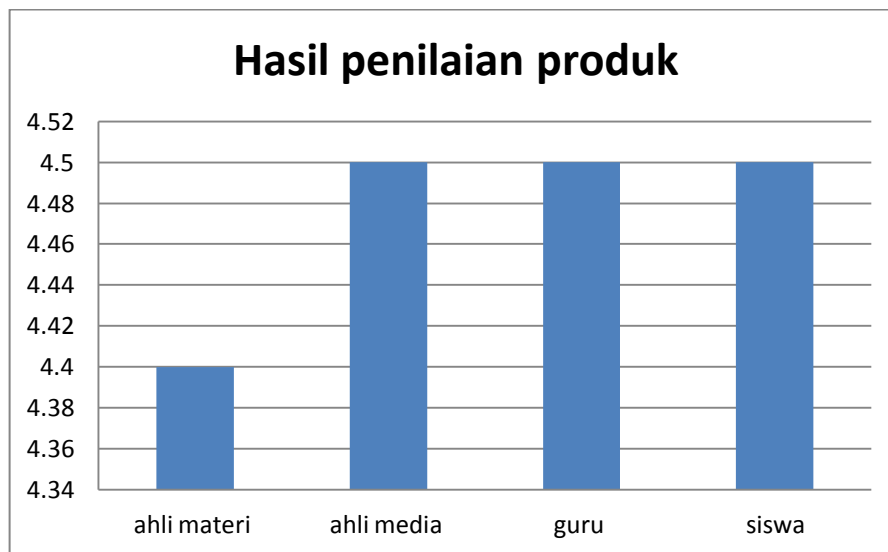
disimpulkan bahwa butiran soal dinyatakan *reable* atau layak digunakan. kemudian digunakan untuk pengambilan data *pretest* dan *posttest*.

Hasil peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran komik memiliki nilai rata-rata pretest 51, sedangkan posttest memiliki nilai rata-rata 60. Kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran buku komik memiliki nilai rata-rata pretest 54, sedangkan posttest memiliki nilai rata-rata 77. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa signifikan 0,000 ($>0,05$) dimana H_0 ditolak H_1 diterima. Maka penggunaan media komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo.

3.3 Penilaian Produk Oleh Ahli Materi, Media, Guru dan Siswa

Penilaian produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Selama proses uji coba dilakukan revisi dan penyempurnaan produk dan dilakukan validasi akhir. Penilaian produk menggunakan angket penilaian media pembelajaran dengan 14 pertanyaan pada ahli materi dan 12 pertanyaan pada ahli media terkait dengan kualitas media buku komik pada materi gempa bumi dengan judul buku komik simulasi bencana gempa bumi dikampung sukamaju. Hasil penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,4, sedangkan ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,5. Hasil dari skor rata-rata ahli materi dan ahli media 4,4 termasuk dalam kategori “BAIK”.

Hasil penilaian oleh guru dan siswa. Penilaian produk menggunakan angket penilaian media pembelajaran dengan 14 pertanyaan pada guru dan 14 pertanyaan pada siswa terkait dengan kualitas media buku komik pada materi gempa bumi dengan judul buku komik simulasi bencana gempa bumi dikampung sukamaju. Hasil penilaian oleh guru mendapatkan skor rata-rata 4,5, sedangkan siswa mendapatkan skor rata-rata 4,5. Hasil dari skor rata-rata ahli materi dan ahli media 4,5 termasuk dalam kategori “BAIK” (Gambar 2).



Gambar 2. Hasil penilaian produk
(Sumber: peneliti, 2019)

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil data peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil pengembangan media buku komik yaitu berbentuk landscape dengan berbagai warna yang dipadukan dengan serasi dan menarik. Media komik dibuat dengan menggunakan aplikasi CorelDRAW X4 dan PaintTool SAI 2.0 dengan menggunakan ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm), jumlah halaman komik sebanyak 20 halaman, dicetak menggunakan kertas art paper. Media pembelajaran buku komik yang dikembangkan di kelas VII SMP Negeri 2 Karangdowo telah dinilai oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,4 dan ahli media mendapat nilai rata-rata 4,5 sehingga nilai rata-rata menjadi 4,45 yang termasuk dalam kategori “BAIK”. Penilaian produk guru mendapat nilai rata-rata 4,5 yang termasuk dalam kategori “BAIK”. Penilaian produk siswa mendapat nilai rata-rata 4,5 yang termasuk dalam kategori “BAIK”. Dari kesimpulan 4 responden tersebut maka dapat dikatakan media komik yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo.
- 2) Berdasarkan uji hipotesis hasil *Paired sample T-test* data *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi gempa

bumi pada kelas VII di SMP Negeri 2 Karangdowo setelah menggunakan media pembelajaran buku komik, perolehan nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol dengan jumlah siswa 30 mendapatkan nilai rata-rata 51 dan *posttest* 60, sedangkan pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30 mendapatkan perolehan nilai rata-rata *pretest* 51 dan *posttest* 77.

DAFTAR PUSTAKA

- Christanto, Joko. (2011). *Gempa Bumi Kerusakan Lingkungan Kebijakan dan Strategi Pengelolaan*, Yogyakarta: Liberty Yogyakarta.
- Hidayah, N., & Ulva, R.K. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Purworejo Negeri Katon Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 4 (1): 37.
- Manik, Kardi., Abdul, Gafur. (2016). Penerapan Model Two Stay Two Stray Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Pendidikan IPS, Jurnal Pendidikan IPS*. 3 (1): 3-4.
- Nurkholis (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Tehnologi. *Jurnal Kependidikan*. 1 (1): 25.
- Rayandra, Asyhar. (2012). Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran. Referensi: Jakarta.
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.