

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MATERI
INTERAKSI ANTARNEGARA-NEGARA ASEAN UNTUK MATA
PELAJARAN IPS KELAS VIII**

Sunarasri Retno Widawati & Sudrajat
Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta
Email: narasrisun@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan media pembelajaran komik dengan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN untuk mata pelajaran IPS kelas VIII yang dikembangkan. Kelayakan tersebut diketahui berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media penilaian dan tanggapan dari guru IPS, serta tanggapan peserta didik kelas VIII.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu model pengembangan Borg & Gall. Subjek uji coba penelitian terdiri dari 6 dan 30 peserta didik kelas VIII SMP N 2 Banguntapan, Bantul dengan subjek penelitian Komik ASEAN yang telah dikembangkan. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket lembar validasi untuk ahli materi dan media, angket lembar penilaian untuk guru IPS, dan angket lembar uji coba untuk peserta didik. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan apabila Komik ASEAN yang dikembangkan dengan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN untuk mata pelajaran IPS kelas VIII layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini karena perolehan rerata persentase keseluruhan masuk ke dalam kategori sangat baik. Komik ASEAN memenuhi persyaratan media pembelajaran yang baik dilihat dari aspek materi, media, dan pembelajaran. Pembahasan komik sudah teruji kebenarannya, bersifat faktual, dan sesuai dengan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN melalui pembahasan kabut asap di Indonesia, reklamasi di Singapura, buruh migran serta kemajuan transportasi di ASEAN. Komik ASEAN mudah dipahami dan menarik peserta didik untuk membacanya. Komik ASEAN layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan Komik ASEAN dapat menambah variasi penggunaan media pembelajaran serta mempermudah guru mengajar dan mempermudah peserta didik dalam belajar.

Kata Kunci: Komik, Media Pembelajaran, Interaksi ASEAN

**DEVELOPING COMIC LEARNING MEDIA FOR THE TOPIC OF INTERACTIONS
AMONG ASEAN COUNTRIES IN THE SOCIAL STUDIES SUBJECT IN GRADE VIII
ABSTRACT**

This study aimed to investigate the appropriateness of the developed comic learning media for the topic of interactions among ASEAN countries in the Social Studies subject in Grade VIII. The appropriateness was investigated through the validation by a materials expert and a media expert, a Social Studies teacher's responses, and Grade VIII students' responses.

This was a research and development study referring to Borg and Gall's model. The tryout research subjects consisted of 6 and 30 Grade VIII students of SMPN 2 Banguntapan, Bantul, and the research subject was the developed ASEAN comic. The data were collected using validation sheets for the materials and media experts, an assessment sheet for the Social Studies teacher, and a tryout sheet for the students. The data were analyzed using descriptive techniques.

The results of the study show that the developed ASEAN comic for the topic of interactions among ASEAN countries in the Social Studies subject in Grade VIII is appropriate to be used as learning media. This is because all the percentages are in the very good category. The ASEAN comic fulfills the requirements for learning media in terms of the materials, media, and learning aspects. The discussions in the comic are true, factual, and relevant to the topics of interactions among ASEAN countries through the discussions of smog in Indonesia, reclamation in Singapore, migrant workers, and transportation development in ASEAN. The ASEAN comic is easy to understand and interesting for the students to read it. The ASEAN comic is appropriate as learning media and can be used in teaching and learning activities. The use of the ASEAN comic can add the media use variations and facilitate teachers in teaching and students in learning.

Keywords: *Comic, Learning Media, ASEAN Interactions*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan bagian dari dunia yang terus berkembang dan mengalami perubahan. Setiap perubahan diikuti beragam peristiwa sosial di berbagai belahan dunia yang menjadi isu-isu nasional bahkan global. Peristiwa sosial tersebut dikaji dalam ilmu sosial yang dibahas dalam salah satu mata pelajaran di sekolah, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran pada jenjang SMP/MTs yang meliputi geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi sebagai disiplin utamanya (Widiastuti & Wibowo, 2012: 76). IPS di tingkat SMP dan MTs hakikatnya adalah integrasi dan penyederhanaan berbagai macam disiplin ilmu-ilmu sosial yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu, yang diharapkan dapat memperluas dan memperdalam pemahaman peserta didik sehingga mampu menganalisis kondisi masyarakat serta mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Wulandari & Wijayanti, 2016: 88). Mata Pelajaran IPS diajarkan dengan mempelajari berbagai konsep sosial terpadu yang faktual, namun cenderung bersifat abstrak.

Mata pelajaran IPS selain bersifat abstrak juga terus mengalami beberapa perkembangan materi sesuai kenyataan sosial yang dinamis. Perkembangan materi IPS dapat lebih mudah disampaikan kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran bervariasi. Media pembelajaran merupakan sumber-sumber belajar selain guru yang mampu menyalurkan pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh para pendidik (Munadi, 2013: 7-8). Kenyataannya, belum banyak guru IPS SMP yang menggunakan media pembelajaran bervariasi. Para guru umumnya menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran yang terbatas pada LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan juga *Power Point*. Penggunaan media pembelajaran tersebut masih kurang, sebab materi IPS yang terdiri dari berbagai konsep dan bersifat abstrak membutuhkan visualisasi untuk mempermudah peserta didik dalam memahaminya (Supardi, Widiastuti, & Saliman, 2015: 4).

Penggunaan media pembelajaran oleh guru IPS SMP yang belum bervariasi, salah satunya disebabkan karena masih rendahnya penguasaan teknologi. Berdasarkan data Pusat Teknologi dan Komunikasi diketahui hanya ada 30 guru SMP di Yogyakarta yang terlatih menggunakan teknologi untuk kegiatan pembelajaran (Pustekkom, 2017: 65). Data tersebut

menunjukkan apabila masih banyak guru SMP Yogyakarta yang belum terbiasa menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, artinya penggunaan media pembelajaran oleh para guru SMP termasuk guru IPS masih terbatas pada media pembelajaran tertentu. Padahal terdapat beragam pilihan untuk variasi penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dibedakan menjadi media pembelajaran hasil teknologi cetak, audiovisual, komputer, serta gabungan hasil teknologi cetak dan komputer (Seels & Richey dalam Arsyad, 2017: 31-35).

Media pembelajaran cetak berbentuk komik dapat dipilih untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Komik merupakan karya sastra bergambar yang menyajikan bentuk komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan dengan bahasa universal, mudah dimengerti, serta selalu diingat (Soedarso, 2015: 505). Maharsi (2011: 20) menyampaikan jenis-jenis komik dilihat berdasarkan bentuknya, yaitu komik setrip, buku komik, novel grafis, komik kompilasi, dan komik online atau web komik. Pertimbangan memilih buku komik sebagai media pembelajaran di antaranya karena cerita dalam komik yang sering mengangkat banyak masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan diketahui dapat merangsang intelektualitas pembaca (Siyahailatua, 2019). Hal tersebut menunjukkan apabila komik sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi IPS yang banyak membahas tentang peristiwa sosial yang terjadi dalam kehidupan.

Potensi lain yang dimiliki komik untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS di SMP karena komik menyampaikan materi dalam bentuk teks dan juga visual. Piaget dalam Siswoyo, dkk. (2013:100) mengatakan apabila perkembangan intelektual peserta didik di tingkat SMP masih berada pada tahap operasional konkret. Artinya, peserta didik di tingkat SMP belum mencapai tahap berpikir abstrak dan masih memerlukan contoh-contoh nyata atau minimal dapat dilihat untuk mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan guru di kelas. Hal ini didukung dengan kenyataan bahwa salah satu tipe gaya belajar yang dimiliki peserta didik adalah gaya belajar visual (Milhani, 2017: 101). Berdasarkan teori tersebut, maka dominasi gambar dan penggunaan warna beragam dapat menjadikan komik sebagai bacaan yang tidak hanya informatif dan menarik, namun juga

mempermudah peserta didik memahami isi bacaan yang memuat materi pelajaran. Hal ini karena aspek kontekstualitas komik memengaruhi penyampaian pesan sesuai muatan materi pelajaran (Novianti & Syaichudin, 2010: 77). Komik juga diketahui memiliki penyajian unsur visual yang kuat sehingga akan mendorong pembaca untuk terus membaca sampai selesai (Daryanto, 2010: 28). Media pembelajaran berbentuk komik juga memiliki keunggulan untuk menciptakan minat belajar peserta didik serta membantu peserta didik mengingat materi belajar yang dipelajarinya dengan lebih mudah (Mediawati, 2011: 70). Keunggulan lain komik menurut Rohani (1997: 78) karena sifat komik yang sederhana, jelas, dan mudah, serta memiliki alur cerita ringkas dan menarik. Hal ini dapat membangun imajinasi yang akan memberikan kesan lebih mengena bagi para peserta didik. Sifat-sifat tersebut mengindikasikan jika peserta didik dapat memahami cerita dan informasi yang tersaji dalam komik dengan mudah serta tetap tertarik untuk membacanya karena merasa terhibur.

Berdasarkan permasalahan dan data yang telah diuraikan, maka penggunaan komik dalam kegiatan belajar mengajar perlu diupayakan. Komik dapat menarik peserta didik untuk membaca dan memahami materi yang terdapat di dalamnya, sehingga penggunaan komik sebagai media pembelajaran tidak hanya akan membantu guru mengajar namun juga membantu peserta didik dalam belajar. Komik yang akan dikembangkan pada penelitian ini mengambil materi interaksi antarnegara-negara ASEAN yang perlu untuk dipahami peserta didik tingkat sekolah menengah pertama, karena kemajuan zaman telah menyebabkan hubungan antarnegara khususnya di kawasan ASEAN yang merupakan salah satu lingkup komunitas negara Indonesia semakin mudah dilakukan. Beberapa kejadian baru yang dicantumkan di dalam komik juga dapat memperkaya informasi aktual terkait materi interaksi antarnegara-negara ASEAN. Materi ini menarik dan bermanfaat untuk dikembangkan dalam bentuk komik sebagai media pembelajaran IPS, sebab IPS memiliki program untuk membina peserta didik agar menjadi warga negara yang baik dalam suasana kedamaian (Sudrajat, 2014: 5). Materi interaksi antarnegara-negara ASEAN diharapkan dapat memberikan gambaran hubungan antarnegara di ASEAN beserta beberapa permasalahan sosial yang terjadi dan bagaimana manusia menyikapinya. Berdasarkan keseluruhan itu,

penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbentuk komik dengan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN untuk mata pelajaran IPS kelas VIII.

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini fokus mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu dengan menguji kelayakan dari produk yang dihasilkan setelah melalui serangkaian kegiatan validasi produk dan uji coba (Borg & Gall, 1983: 772). Produk yang akan dihasilkan dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik untuk mata pelajaran IPS kelas VIII dengan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN.

Komik diuji kelayakannya sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Kemudian setelah melakukan perbaikan, dilakukanlah uji coba produk untuk memperoleh penilaian dan tanggapan dari guru IPS dan peserta didik sehingga dapat diketahui kelayakannya serta dapat disebarluaskan apabila telah memenuhi standar kelayakan yang ditentukan.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini mengacu pada prosedur atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983: 775) yang dikenal dengan "*The R & D Cycle*", meliputi (1) pencarian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba tahap awal, (5) revisi hasil uji coba awal, (6) uji coba terbatas, (7) revisi hasil uji coba terbatas, (8) uji coba lapangan, (9) revisi akhir produk, serta (10) diseminasi dan implementasi.

C. Validator dan Subjek Uji Coba

Validator dan subjek uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk komik terdiri dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS dan peserta didik SMP kelas VIII dengan keterangan sebagai berikut.

1. Ahli materi yang menjadi validator media pembelajaran berbentuk komik dengan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN merupakan dosen Pendidikan IPS FIS UNY yang ahli di bidang kerjasama internasional.
2. Ahli media yang menjadi validator media pembelajaran berbentuk komik dengan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN merupakan dosen Pendidikan IPS FIS UNY

yang ahli di bidang pengembangan media pembelajaran IPS.

3. Guru yang menjadi subjek uji coba pengembangan merupakan guru yang mengampu mata pelajaran IPS SMP kelas VIII dari SMP Negeri 2 Banguntapan.
4. Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Banguntapan yang berjumlah enam (6) anak sebagai subjek uji coba terbatas.
5. Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Banguntapan yang berjumlah 30 orang sebagai subjek uji coba lapangan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian untuk mengumpulkan data penelitian ini menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013: 142). Angket digunakan untuk mendapat penilaian mengenai kelayakan produk yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran komik dengan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data kelayakan media pembelajaran komik dengan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN menggunakan analisis deskriptif. Teknik analisis ini untuk menggambarkan karakteristik data sehingga mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Analisis data kelayakan media pembelajaran berbentuk komik dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Mengumpulkan semua data awal atau data kasar yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru IPS, dan peserta didik.
2. Melakukan tabulasi data dari penilaian angket menggunakan skala Guttman. Pada tahap ini, penilaian dalam bentuk kualitatif diubah menjadi kuantitatif.

Tabel 1. Skala Guttman

Penilaian	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Sugiyono (2013: 139).

3. Menghitung skor rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase Skor Rata-Rata

$\sum x$ = Jumlah Nilai Jawaban

$\sum xi$ = Jumlah Skor Ideal atau Maksimal

100% = Konstanta

4. Mengubah skor rata-rata menjadi skor kategori dengan tabel berikut.

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber : Riduwan (2013: 22)

Berdasarkan perbandingan skor di atas diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran komik dengan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN dikatakan layak apabila mencapai minimal rerata persentase penilaian lebih dari < 60% atau kriteria minimal baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran komik yang diberi nama KOMAN (Komik ASEAN). KOMAN memuat materi interaksi antarnegara-negara ASEAN yang telah disesuaikan dengan mata pelajaran IPS kelas VIII kurikulum 2013. KOMAN dikembangkan menggunakan teknik tradisional (tidak menggunakan komputer), namun dapat dibaca dalam bentuk buku cetak maupun digital. Pengembangan media pembelajaran KOMAN dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu.

1. Pencarian dan Pengumpulan Informasi

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan beberapa informasi terkait penggunaan dan ketersediaan media pembelajaran IPS. Berdasarkan studi lapangan diketahui ketersediaan media pembelajaran komik masih terbatas jumlahnya maupun materinya. Diketahui dari salah satu situs penyedia buku digital gratis di Indonesia, yaitu situs *pendidikan.id* yang kini berganti nama menjadi *kipin.id*. Menurut Katalog "250 Komik Pendidikan-Komik Digital Gratis untuk Seluruh Pelajar Indonesia" diketahui ketersediaan komik pendidikan di situs *pendidikan.id* berjumlah 190 komik. Jumlah tersebut lebih banyak

dibandingkan yang tersedia di aplikasinya (*kipin school 4.0*) hanya ada 149 komik pendidikan, sedangkan di *website pendidikan.id* hanya tersedia 14 komik pendidikan yang dapat diakses. Berbagai komik pendidikan yang tersedia tadi memiliki seri beragam, seperti moral, kesehatan, sejarah, dan lain sebagainya. Jalan cerita yang ditampilkan sederhana, memuat materi umum yang mudah untuk dipahami anak-anak hingga remaja.

Perbedaan komik yang sudah ada dengan Komik ASEAN yang dikembangkan, yakni memiliki kebaruan dalam hal materi. Belum ada komik pendidikan yang dibuat berdasarkan Kompetensi Dasar IPS materi interaksi antarnegara-negara ASEAN. Komik ASEAN menyajikan pembahasan materi sesuai salah satu Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS kelas VIII yang dikemas dengan cerita ringan tentang sekelompok orang yang melakukan perjalanan liburan. Cerita dalam komik mengarah pada materi interaksi antarnegara-negara ASEAN dengan fokus pembahasan tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN akibat faktor alam dan faktor manusia. Kebaruan yang lain adalah adanya informasi-informasi aktual yang menjadi perhatian di kawasan ASEAN dan sangat sesuai untuk dipelajari oleh peserta didik. Komik ASEAN juga disertai gambar peta untuk mempermudah peserta didik memahami letak lokasi yang sedang dibahas.

2. Perencanaan

Tahap ini terdiri dari.

a. Penentuan Teknik Produksi komik

KOMAN dibuat dan dikembangkan dengan *traditional technique* yang berarti komik dibuat secara manual. Pembuatan KOMAN menggunakan beberapa alat gambar, meliputi kertas gambar ukuran A4 (21 cm X 29,7 cm), penggaris, pensil 2B, penghapus, spidol, *drawing pen*, dan *brush marker* aneka warna.

b. Penyusunan Materi Komik

Materi KOMAN diambil dari KI dan KD mata pelajaran IPS kelas VIII. Materi yang dibahas adalah interaksi antarnegara-negara ASEAN yang fokus membahas tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN akibat faktor alam

dengan mengambil contoh kabut asap di Indonesia, dan faktor manusia yang mengambil contoh reklamasi di dengan, buruh migran dan perkembangan MRT (*Mass Rapid Transit*) di ASEAN.

c. Pembuatan Konsep dan Rancangan Komik

Sinopsis atau garis besar alur cerita Komik ASEAN dibuat dengan cerita tentang perjalanan liburan seorang anak dengan saudara-saudaranya di Singapura. Selama liburan, mereka menemui beberapa hal yang berkaitan dengan perubahan keruangan serta interaksi antarruang di Indonesia dan ASEAN. Penokohnya digambarkan melalui karakter lima orang saudara sepupu. Selanjutnya dibuat *storyboard* sebagai panduan menggambar yang memuat deskripsi gambar, teks, halaman, panel, dan keterangan lain Komik ASEAN.

d. Pembuatan Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk

Kisi-kisi instrumen penilaian produk disusun berdasarkan teori yang sudah ada sebagai pedoman pembuatan indikator angket validasi serta angket penilaian.

e. Pembuatan Instrumen Validasi dan Uji Coba

Instrumen validasi dan uji coba disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen penilaian produk yang telah dibuat. Instrumen selanjutnya diserahkan kepada dosen pembimbing untuk mengetahui kesesuaian instrumen dengan kisi-kisi dan kelayakan instrumen untuk digunakan dalam mengumpulkan data.

3. Pengembangan Produk Awal

Tahap ini terdiri dari.

a. *Sketching*

Penggambaran sketsa KOMAN pada kertas gambar A4 yang telah diberi garis tepi 1-2 cm menggunakan pensil berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.

b. *Inking*

Proses penebalan sketsa KOMAN menggunakan spidol hitam kecil. Kemudian dilakukan penghapusan garis-garis pensil yang tidak tertimpa tinta.

c. *Lettering*

Penulisan teks dengan menggunakan *drawing pen* 0,8 pada balon dialog. Bentuk balon dialog lingkaran atau *ellips*

digunakan untuk percakapan, kotak dengan garis putus-putus untuk narasi, berdiri untuk menunjukkan sesuatu yang diteriakkan, serta kotak dengan sudut tumpul menunjukkan keterangan materi.

d. *Coloring*

Pewarnaan menggunakan *brush marker* aneka warna dilakukan setelah melalui proses penintaan dan pemberian tulisan. Pewarnaan dilakukan dengan menyapukan *brush marker* secara perlahan agar tidak keluar garis.

e. Penyatuan Gambar dan Pencetakan

Penyatuan semua gambar komik yang sudah selesai hingga tahap *lettering* dengan melakukan *scanning* tiap halaman. Hasil *scanning* yang berformat JPG (*Joint Photographic Group*) selanjutnya diurutkan dan dijadikan satu untuk diubah menjadi berformat PDF (*Portable Document Format*). Tujuannya untuk mempermudah proses pencetakan serta agar dapat digunakan secara digital. Koman yang sudah berformat PDF selanjutnya dicetak dengan ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm), menggunakan kertas *Art Paper* 120 gram sebagai *cover*-nya dan HVS 100 gram sebagai isinya.

4. Uji Coba Tahap Awal

Tahap uji coba tahap awal terdiri dari proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Revisi Hasil Uji Coba Tahap Awal

Analisis dan revisi produk tahap I bertujuan untuk mendapatkan media pembelajaran yang baik, sebelum nantinya dilakukan uji coba lapangan awal. Revisi tahap I meliputi revisi dari ahli materi dan ahli media.

a. Revisi Materi

Ahli materi menyarankan untuk mengganti Komik ASEAN yang sudah dibuat sebelumnya dengan komik yang baru. Hal ini karena adanya beberapa kekurangan. *Pertama*, ditemukannya ketidaksesuaian materi dengan Kompetensi Dasar 3.1 tentang memahami perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan

kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik. Materi komik tersebut justru membahas tentang pengertian, faktor pendorong, dan penghambat, dan bentuk-bentuk interaksi atau kerjasama antarnegara ASEAN, serta pengaruh kerjasama ASEAN dan upaya untuk meningkatkannya. Materi tersebut tidak menunjukkan keterkaitannya dengan Kompetensi Dasar secara tersurat. Karena itu, materi interaksi antarnegara-negara ASEAN dibatasi pada pembahasan faktor alam dan manusia yang mengakibatkan perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan ASEAN serta pengaruhnya terhadap kehidupan. Faktor alam dikaitkan dengan membahas permasalahan kabut asap di Indonesia, sedangkan faktor manusia membahas perihal reklamasi di Singapura, buruh migran dan teknologi di ASEAN.

Kedua, alur cerita komik yang terkesan dipaksakan. Komik yang dibuat sebelumnya mempunyai alur cerita tentang perjalanan seorang anak dengan saudaranya menggunakan kereta. Perjalanan tersebut mereka lalui dengan adegan tanya jawab mengenai pengertian, faktor pendorong dan penghambat, bentuk-bentuk interaksi atau kerjasama antarnegara ASEAN, serta pengaruh kerjasama ASEAN dan upaya untuk meningkatkannya. Hal ini menjadi terkesan dipaksakan, karena tidak ada alasan yang jelas mengapa mereka membahas materi tersebut sepanjang perjalanan. Berdasarkan saran tersebut, dilakukan perbaikan dengan membuat cerita komik yang disesuaikan dengan materi. Cerita komik selanjutnya dibuat dengan alur cerita liburan ke Singapura. Melalui alur cerita ini, materi dapat tersampaikan tanpa terkesan memaksa. Hal ini karena cerita di dalam komik berkaitan dengan materi, seperti melihat asap kendaraan yang dikaitkan dengan kabut asap di Indonesia, liburan di Singapura yang wilayahnya merupakan lahan reklamasi, bertemu buruh migran ASEAN di Singapura, serta menaiki MRT (*Mass Rapid Transit*) yang merupakan contoh kemajuan teknologi di ASEAN.

Ketiga, penokohan komik yang tidak menunjukkan multikultural di Indonesia. Komik yang dibuat sebelumnya terdiri

dari dua tokoh utama bernama Bayu dan Gati. Pemilihan nama tokoh tersebut menunjukkan kecenderungan pada satu etnis, yaitu etnis Jawa. Hal ini kurang sesuai karena negara Indonesia sebagai negara yang menjadi latar cerita komik tersebut terdiri dari berbagai etnis. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan dengan menciptakan tokoh-tokoh komik yang memiliki kesan nama etnis berbeda-beda.

b. Revisi Media

Ahli media memberikan saran untuk memperhatikan penggunaan jenis kertas agar dibedakan dengan kertas biasa. Ahli media juga menyarankan untuk mengurus hak cipta komik yang telah dibuat ke LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat) UNY agar komik nantinya memiliki sertifikat HKI (Hak Kekayaan Intelektual). Berdasarkan saran tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan jenis kertas HVS 100 gram sebagai halaman isi komik dan *Art Paper* 120 gram sebagai halaman *cover*. Peneliti juga sudah melakukan pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) ke LPPM UNY dan sedang menunggu keluarnya sertifikat.

6. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan di SMP N 2 Banguntapan. Subjek uji coba terbatas pada penelitian dan pengembangan ini adalah seorang guru mata pelajaran IPS dari SMP N 2 Banguntapan dan enam peserta didik kelas VIII. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran komik sebelum dilakukan uji coba lapangan.

7. Revisi Hasil Uji Coba Terbatas

Komik diperbaiki berdasarkan hasil uji coba terbatas yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Guru IPS memberikan saran agar sebaiknya dilakukan konsultasi terlebih dahulu dengan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) IPS Kabupaten Bantul. Guru IPS mengatakan apabila komik yang dibuat sudah baik dan berpotensi menarik perhatian peserta didik. Cerita dan materi yang disajikan juga mudah dipahami, hanya saja akan lebih baik jika komik memuat lebih banyak materi yang akan keluar di ujian semester. Berdasarkan saran tersebut, peneliti memilih untuk tidak melakukan saran yang diberikan dengan pertimbangan keterbatasan waktu penelitian berkaitan dengan masa studi peneliti.

Para peserta didik yang menjadi subjek uji coba terbatas memberikan saran untuk mengganti ukuran komik menjadi lebih kecil dan mengganti jenis kertas agar tidak terlalu mahal. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan mengganti ukuran komik dari A4 menjadi A5 dan mengganti jenis kertas *Art Paper* 150 untuk *cover* menjadi *Art Paper* 120.

8. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan media pembelajaran Komik ASEAN dilakukan pada lingkup yang lebih luas, yaitu kepada 30 peserta didik kelas VIII SMP N 2 Banguntapan.

9. Revisi Akhir Produk

Revisi akhir produk dilakukan dengan memperbaiki komik sesuai hasil uji coba lapangan. Revisi dilakukan dengan memperbaiki beberapa halaman yang mengalami kesalahan penulisan sebelum menyebarluaskan Komik ASEAN dalam bentuk digital.

10. Diseminasi dan Implementasi

Tahap akhir penelitian dan pengembangan dilakukan dengan menyebarluaskan KOMAN dalam bentuk digital melalui [link http://bit.ly/IPS-KOMAN19](http://bit.ly/IPS-KOMAN19) di beberapa platform seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, dan *Whatsapp*. KOMAN yang sudah melalui serangkaian uji coba dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran juga telah didaftarkan ke LPPM UNY (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta) dan tinggal menunggu keluarnya sertifikat HKI (Hak Kekayaan Intelektual).

B. Hasil Pengumpulan Data

1. Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran terkait kebenaran materi. Penilaian dari ahli materi menitikberatkan pada beberapa aspek, yaitu (a) sah atau valid; (b) tingkat kepentingan (*significant*); (c) kebermanfaatan (*utility*); (d) *learnability*; dan (e) menarik minat (*interest*). Validasi oleh ahli materi dilakukan satu kali. Perolehan skor validasi materi mencapai rerata persentase 100% atau masuk kategori "Sangat Baik". Maka, dapat disimpulkan bahwa materi pada media pembelajaran Komik ASEAN yang dikembangkan telah layak untuk diuji-cobakan.

Penilaian tersebut diperkuat dengan kriteria media pembelajaran yang baik dilihat

dari segi materi. Berdasarkan sahah atau validnya, materi Komik ASEAN teruji kebenarannya dan menyajikan informasi yang faktual. Permasalahan yang dibahas sesuai dengan kenyataan di kawasan ASEAN saat ini, meliputi bencana kabut asap, tindakan reklamasi Singapura, buruh migran, dan teknologi transportasi di ASEAN. Berdasarkan kepentingan (*significant*) materi komik sudah disesuaikan dengan sasaran pembacanya, yaitu peserta didik kelas VIII dengan fokus pembahasan submateri interaksi antarnegara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia. Berdasarkan kebermanfaatannya (*utility*), komik ASEAN berpotensi menambah pengetahuan peserta didik secara akademis dan nonakademis. Berdasarkan *learnability* komik ASEAN dapat mempermudah guru dalam mengajar dan mempermudah peserta didik dalam belajar karena berhasil memvisualisasikan materi secara sederhana namun mudah untuk dipahami. Berdasarkan kemenarikannya, komik ASEAN berpotensi memotivasi peserta didik untuk belajar. Hasil tersebut menunjukkan kelayakan media pembelajaran komik ASEAN berdasarkan validasi ahli materi.

2. Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran terkait media. Penilaian dari ahli media menitikberatkan pada beberapa aspek, yaitu (a) bahasa; (b) ilustrasi; (c) tipografi; dan (d) *lay out*. Validasi oleh ahli media dilakukan satu kali. Perolehan skor validasi media mencapai rerata persentase 100% atau masuk kategori "Sangat Baik". Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Komik ASEAN yang dikembangkan telah layak untuk diuji cobakan.

Penilaian tersebut diperkuat dengan kriteria pemilihan media pembelajaran yang disampaikan Sudjana & Rivai (2017: 4-5) yang mengemukakan kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi: (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran, (2) dukungan isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan menggunakannya, (5) ketersediaan waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berfikir peserta didik. Berdasarkan teori tersebut, ketepatan Komik ASEAN sudah sesuai karena mengacu pada Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS

Kurikulum 2013. Komik ASEAN juga telah memuat materi yang sesuai dengan kenyataan yang terjadi dengan penyajian konsep-konsep materi yang mudah dipahami peserta didik. Terkait dengan penggunaannya, Komik ASEAN mudah untuk diakses karena tersedia dalam versi cetak dan juga versi digital. Penggunaannya dapat disesuaikan dengan kondisi kelas dan peserta didik. Komik ASEAN sangat mudah untuk digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran karena berwujud komik yang pada umumnya sudah dikenal oleh masyarakat. Komik ASEAN juga telah mencantumkan petunjuk penggunaan, selain itu Komik ASEAN sudah sesuai dengan perkembangan berpikir peserta didik kelas VIII dengan penyajian cerita dan materi yang sederhana namun menarik. Hasil tersebut menunjukkan kelayakan media pembelajaran komik ASEAN berdasarkan validasi ahli media.

3. Data Penilaian Guru IPS

Penilaian guru IPS dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran terkait keterbacaan media pembelajaran Komik ASEAN. Penilaian dari guru IPS menitikberatkan pada beberapa aspek, yaitu (a) isi/materi; (b) pembelajaran; dan (c) teknis. Penilaian oleh guru IPS dilakukan satu kali. Perolehan skor penilaian mencapai rerata persentase 90% atau masuk kategori "Sangat Baik". Maka, dapat disimpulkan bahwa Komik ASEAN yang dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penilaian tersebut diperkuat dengan kriteria media pembelajaran yang baik dilihat dari aspek materi yang telah memenuhi standar ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat, dan kesesuaian materi. Berdasarkan aspek pembelajaran komik mampu memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik, memotivasi belajar, mempermudah guru dalam mengajar, namun belum bisa digunakan peserta didik secara mandiri. Hal ini karena kebanyakan peserta didik enggan membaca petunjuk penggunaan komik, namun langsung membaca isi atau cerita komik sehingga guru masih perlu untuk mendampingi peserta didik agar tidak lupa membaca petunjuk penggunaan komik. Berdasarkan aspek teknis, komik ASEAN mudah untuk dibaca, memiliki kualitas tampilan dan cerita yang

baik, mudah digunakan, namun masih belum mampu menyampaikan materi secara utuh atau menyeluruh satu bab, karena hanya memuat submateri interaksi antarnegara-negara ASEAN saja. Hasil tersebut menunjukkan apabila media pembelajaran komik ASEAN menurut guru IPS layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Data Hasil Uji Coba

a. Uji Coba Terbatas

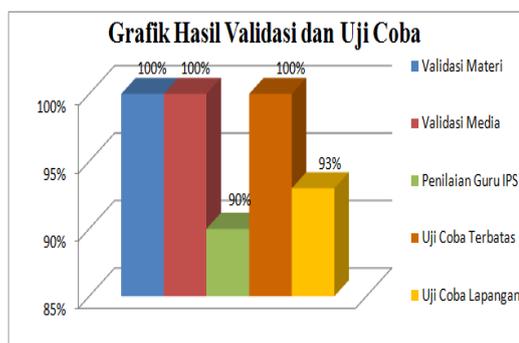
Dilakukan terhadap 6 peserta didik kelas VIII SMP N 2 Banguntapan. Hasil uji coba terbatas diperoleh rerata persentase 100% yang masuk dalam kategori sangat baik.

b. Uji Coba Lapangan

Dilakukan terhadap 30 peserta didik kelas VIII SMP N 2 Banguntapan. Hasil uji coba lapangan diperoleh rerata persentase 93% yang masuk dalam kategori sangat baik

Setelah tahap uji coba ini, para peserta didik memberikan tanggapan dengan menyampaikan apabila komik ASEAN ini memiliki gambar yang sederhana dan mudah untuk dipahami, memiliki penokohan yang menarik dan mudah diingat karena mengangkat cerita tentang liburan yang menimbulkan rasa penasaran serta mempermudah peserta didik untuk memahami gambar yang sebenarnya juga memuat materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa data yang sudah dikumpulkan. Diketahui rerata persentase hasil validasi ahli materi sebesar 100%; rerata persentase hasil validasi ahli media sebesar 100%; rerata persentase penilaian oleh guru IPS sebesar 90%; rerata persentase hasil uji coba terbatas sebesar 100%; dan rerata persentase hasil uji coba lapangan sebesar 93%. Hasil dari analisis data validasi tersebut disajikan dalam grafik berikut ini.



Gambar 1. Hasil Validasi dan Uji Coba

Berdasarkan rerata persentase hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, penilaian guru IPS serta peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa komik ASEAN yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dengan rata-rata persentase 96,6%. Berdasarkan persentase akhir yang diperoleh, maka komik ASEAN dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk peserta didik kelas VIII.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa kelayakan KOMAN (Komik ASEAN) sebagai media pembelajaran IPS termasuk dalam kategori “sangat baik”. Perolehan kategori sangat baik tersebut memiliki arti apabila Komik ASEAN sudah memenuhi persyaratan media pembelajaran yang baik dilihat dari aspek materi, media, dan pembelajaran. Komik ASEAN menyajikan pembahasan yang teruji kebenarannya, bersifat faktual, dan sesuai dengan materi interaksi antarnegara-negara ASEAN melalui pembahasan kabut asap di Indonesia, reklamasi di Singapura, buruh migran serta kemajuan transportasi di ASEAN. Pembahasan yang ada di dalam Komik ASEAN juga mudah untuk dipahami peserta didik karena bersifat sederhana dan telah disesuaikan dengan taraf berpikir peserta didik di tingkat SMP. Penyajian Komik ASEAN yang penuh warna dengan gambar-gambar kartun juga menarik peserta didik untuk membacanya. Berdasarkan keterangan tersebut, Komik ASEAN layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan Komik ASEAN dapat menambah variasi penggunaan media pembelajaran serta mempermudah guru mengajar dan mempermudah peserta didik dalam belajar.

B. Saran

Saran berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, yaitu guru IPS SMP sebaiknya menggunakan KOMAN (Komik ASEAN) sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ketika membahas materi tentang interaksi antarnegara-negara ASEAN. Hal ini karena Komik ASEAN diketahui memiliki kelayakan yang sangat baik sehingga

sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Educational research an introduction* (4th ed). New York: Longman.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia kreatif tanpa batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran akuntansi keuangan melalui media komik untuk meningkatkan prestasi mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 68-76.
- Milhani, Y. (2017). Keefektifan pembelajaran student teams achievement division dalam pembelajaran IPS di SMP N 15 Yogyakarta. *JIPSINDO*, 4(2), 101-128.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Novianti, R. D. & Syaichudin, M. (2010). Pengembangan media pembelajaran komik matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita bab pecahan pada peserta didik kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 67-81.
- Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Laporan akuntabilitas kinerja instansi pemerintahan*. Jakarta: Pustekkom.
- Riduwan. (2013). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, A. (1997). *Media instruksional edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Siswoyo, dkk. (2013). *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Siyahailatua, S. E. D. (7 April 2019). *Baca komik tingkatkan intelektual pembaca simak penelitiannya*. Diunduh pada tanggal 7 November 2019 dari <https://gaya.tempo.co/read/1193178/baca-komik-tingkatkan-intel-ektual-pembaca-simak-penelitiannya>.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2017). *Media pengajaran penggunaan dan pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudrajat. (2014). Pendidikan multikultural untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JIPSINDO*, 1(1), 1-19
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, Widiastuti, A., & Saliman. (2015). Pengembangan media pembelajaran IPS terpadu berbasis audiovisual. *JIPSINDO*, 2(1), 1-21.
- Widiastuti, A. & Wibowo, S. (2012). Studi eksplorasi persepsi guru SMP kabupaten Sleman terhadap IPS terpadu. *ISTORIA*, 2, 74-8.
- Wulandari, T. & Wijayanti, A. (2016). Persepsi peserta didik tentang implementasi pendidikan saintifik dalam pembelajaran IPS di SMP se-Kecamatan Kretek, Bantul. *JIPSINDO*, 1(3), 78-100

