

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN

SURAT PERJANJIAN KERJA

Nomor: 1342/UN8.1.2/PG/2019

Pada hari ini Senin tanggal Lima bulan Agustus Dua Ribu Sembilan Belas yang bertandatangan di bawah ini:

1. Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si : Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, selanjutnya disebut sebagai PIHAK PERTAMA
2. Dr. M. Zaenal Arifin Anis, M.Hum. : yang bertindak atas nama TIM PENELITIAN dengan judul

"Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Cartoon Story Maker Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin"

Yang selanjutnya disebut PIHAK KEDUA:

Telah membaca dan meneliti yang diajukan, maka kedua belah pihak sepakat telah mengadakan perjanjian kerja tentang penelitian dengan ketentuan uraian pasal-pasal seperti tersebut di bawah ini.

Pasal I

Tugas Pekerjaan

PIHAK PERTAMA meminta kepada PIHAK KEDUA, kemudian PIHAK KEDUA menerima untuk melaksanakan penelitian dengan judul :

"Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Cartoon Story Maker Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin"

Sampai menjadi naskah dan melengkapi kekurangan setelah dievaluasi/diseminarkan apabila diminta.

Pasal II

Pegangan Kerja

Tugas pelaksanaan Penelitian seperti tersebut pada Pasal I wajib diselesaikan oleh PIHAK KEDUA berdasarkan rancangan Penelitian yang telah disepakati seperti tercantum dalam lampiran Surat Perjanjian Kerja.

Pasal III

Jangka Waktu Penyelesaian Pekerjaan

PIHAK KEDUA melaksanakan pekerjaan tersebut pada Pasal I terhitung mulai Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani dan berakhir paling lambat tanggal Dua Bulan Desember Tahun Dua Ribu Sembilan Belas sebanyak 2 (dua) rangkap dan diterima dalam keadaan baik oleh PIHAK PERTAMA

Pasal IV

Nilai Perjanjian untuk menyelesaikan pekerjaan dalam Pasal I sebesar **Rp. 40.000.000,-** Pembayaran dibagi dua tahap, tahap pertama sebanyak 60% dan tahap kedua sampai selesai hasil Penelitian

dibayar 40% dan pembayaran melalui BPP FKIP ULM setelah Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani oleh PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA.

Pasal V

1. Apabila penyerahan hasil pekerjaan ini tidak dilaksanakan pada waktu yang telah ditentukan dalam Pasal III, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% untuk setiap hari untuk keterlambatan dengan jumlah denda setinggi-tingginya 5% dari nilai perjanjian dengan mana dilaksanakan khusus keterlambatan dan tanpa memperhatikan Pasal III dan Pasal V ini.
2. Dalam hal ini denda maksimal telah tercapai, maka atas dasar pertimbangan Fakultas PIHAK PERTAMA berhak membatalkan Surat Perjanjian Kerja ini secara sepihak.
3. Apabila pelaksanaan Penelitian dan prosesnya tetap dilanjutkan oleh PIHAK KEDUA dan apabila batas waktunya telah disepakati bersama kembali, maka apabila terjadi keterlambatan akan dikenakan kembali denda dan sanksi sesuai Pasal V Ayat 1 dan 2 di atas.
4. Apabila diputuskan kontrak secara sepihak sesuai dengan Pasal V Ayat 2 ini maka PIHAK KEDUA diwajibkan membayar ganti rugi sebesar dana yang sudah diterima dan menyerahkan selengkapannya berkas-berkas hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal VI ***Penutup***

Demikian Surat Perjanjian Kerja ini dibuat dengan persetujuan kedua belah pihak dan dibuat 2 (dua) rangkap yang aslinya untuk PIHAK PERTAMA dan tembusannya untuk PIHAK KEDUA dan BPP FKIP ULM.

PIHAK KEDUA



Dr. M. Zaenal Arifin Anis, M.Hum.
NIP. 19570922 198603 1 002

PIHAK PERTAMA



Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.
NIP. 19650808 199003 1 003

LAPORAN PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGUNAKAN *CARTOON STORY MAKER* PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS AL-IKHWAN BANJARMASIN

Tim Peneliti

Mohamad Zaenal Arifin Anis
Heri Susanto
Wisnu Subroto
Melisa Prawitasari

NIDN 0022095703 / Ketua
NIDN 0002098201 / Anggota
NIDN 0018107708 / Anggota
NIDN 0016018902 / Anggota

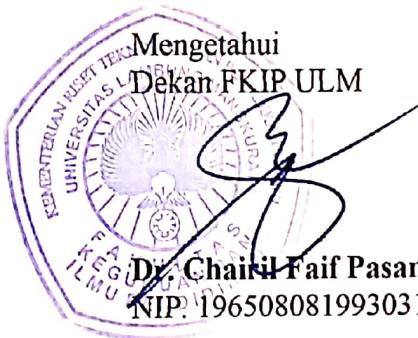
Sumber Dana:

Penelitian ini dibiayai oleh Dana BOPTN FKIP ULM TA 2019

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
NOVEMBER
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan
Cartoon Story Maker pada Mata Pelajaran IPS di MTS Al-
Ikhwan Banjarmasin
Bidang Unggulan : Pengembangan Mutu Pendidikan
Topik Unggulan : Media Pembelajaran
Ketua Peneliti
Nama Lengkap : Dr. Mohamad Zaenal Arifin Anis, M.Hum.
NIP/NIK : 195709221986031002
NIDN : 0022095703
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Pangkat/Gol. : Pembina Utama Muda / IV c
Fakultas/Jurusan/Prodi : Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pend. IPS/Pend. Sejarah
Alamat Institusi : Jl. Brigjend. H Hasan Basry, Kayutangi Banjarmasin
Telpon/Faks/E-mail : 0821 5155 0793
Waktu Penelitian : 4 (empat) bulan
Biaya Penelitian : Rp. 40.000.000 (Dua Puluh Juta Rupiah)



Banjarmasin, 30 November 2019
Ketua Peneliti

Dr. M. Zaenal Arifin Anis, M.Hum.
NIP. 195709221986031002

Menyetujui,
Kepala LPPM Universitas Lambung Mangkurat

Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si.
NIP. 196805071993031020

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan	9
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	9
G. Manfaat	10
H. Definisi Operasional	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Komik	13
1. Pengertian Komik	13
2. Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran	14
3. Posisi Media Komik dalam Klasifikasi Media Pendidikan	20
4. Ciri-Ciri Kartun	24
5. Tujuan Pembuatan Kartun	29
6. Teknik Penyajian Kartun	30
7. Teknik Evaluasi Penggunaan Kartun sebagai Media Pembelajaran	31
B. Tinjauan Media Pendidikan	32
1. Pengertian Media Pendidikan	32
2. Fungsi Media dalam Pembelajaran IPS	32
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Jenis Penelitian	35
C. Subjek Penelitian	37
1. Populasi	37
2. Sampel	38
D. Prosedur penelitian	39
E. Metode Pengambilan Data	42
F. Instrumen Penelitian	43
1. Instrumen Kelayakan Media Ditinjau dari Media Pembelajaran	43
2. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Ditinjau	

dari Materi	46
3. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Guru	47
4. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Siswa	47
G. Validasi dan Revisi	48
H. Uji Coba Instrumen	49
I. Uji Validitas	49
J. Pengujian Reliabilitas Instrumen	49
1. Pengujian Reliabilitas Instrumen	49
2. Pengujian Validitas Instrumen	51
K. Teknik Analisis Data	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media	54
1. Planning	54
2. Design	56
3. Development	59
4. Revisi Media Pembelajaran	61
5. Validasi Media pembelajaran	63
6. Uji Coba Pada Peserta Didik	65
B. Tingkat KelayakanMedia Pembelajaran	66
1. Aspek Materi	66
2. Aspek Media Pembelajaran	68
3. Aspek Luaran/output	69
4. Keseluruhan Aspek	71
C. Pembahasan	72
1. Prosedur Pengembangan	72
a). Planning	73
b).Design	75
c). Development	76
d).Revisi Media Pembelajaran	78
e). Validasi Media pembelajaran	79
f). Uji Coba Pada Peserta Didik	80
2. Tingkat Kelayakan Media	80
a). Aspek Materi	80
b).Aspek Media Pembelajaran	81
c). Aspek Luaran/output	81
d).Keseluruhan Aspek	82

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	83
B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada mata pelajaran IPS Terpadu, motivasi belajar siswa memiliki andil dalam menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran IPS Terpadu pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTS), baik negeri maupun swasta. Siswa bukan hanya sebagai pendengar saja akan tetapi ia dituntut aktif dan dilibatkan dalam proses belajar mengajar seperti yang diamanatkan oleh kurikulum tingkat satuan pendidikan yang menuntut siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Sehingga hasil belajar IPS bisa lebih bermutu karena selama ini sekolah hanyalah memberikan kemampuan menghafal dan bukan untuk berpikir secara kreatif. Hasilnya anak menjadi kurang termotivasi dalam belajar dan juga pendidikan kita tidak mempunyai makna.

Berdasarkan hasil observasi awal pada Guru Kelas Mata Pelajaran IPS Terpadu di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Al Ikhwan Banjarmasin, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu (tugas dan ulangan) masih rendah. Hasilnya mencapai rata-rata nilai 60,41 atau dapat dikatakan secara klasikal hasil belajar tergolong rendah belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal dilihat dari rendahnya keinginan siswa untuk bertanya dan melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Dari hasil observasi yang dilakukan dengan angket, diperoleh hasil bahwa sebesar 67,5% atau 23 orang siswa dari keseluruhan yang berjumlah 34 siswa menyatakan kurang

termotivasi pada pelajaran IPS Terpadu, karena menganggap pelajaran IPS Terpadu sebagai pelajaran yang sulit, sisanya sebanyak 11 orang atau 32,5% mengakui termotivasi pelajaran IPS Terpadu.

Rendahnya pencapaian nilai siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Fenomena selama ini seperti yang dinyatakan oleh Muchtar Buchory (Cholisin, 2007:11.3) disebabkan karena sekolah hanyalah memberikan kemampuan untuk menghafal dan bukan berpikir secara kreatif hasilnya siswa menjadi kurang termotivasi dalam belajar dan juga pendidikan kita tidak mempunyai makna.

Sofa (2010) dalam artikelnya mengemukakan kurangnya motivasi siswa untuk belajar IPS Terpadu dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar. Selain itu, kurangnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar IPS serta rendahnya minat siswa untuk membaca kembali pelajaran yang telah dipelajari juga berdampak terhadap hasil belajarnya. Motivasi siswa pada waktu pembelajaran IPS Terpadu yang tidak pada tempatnya yaitu siswa lebih suka ribut, berbicara dengan temannya daripada mendengarkan guru mengajar, bahkan ada siswa yang tertidur pada saat guru menerangkan materi pelajaran sehingga kondisi pembelajaran di kelas kurang kondusif.

Karena itulah, menurut dipahami Asnawir & Usman (2002), dalam menyampaikan pelajaran IPS Terpadu diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran IPS Terpadu ini berupa multimedia. Multimedia ini berguna

sebagai pengantar/ perantara pesan guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pembelajaran atau multimedia pembelajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Multimedia pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi belajar mengajar. Dalam hal ini guru juga diharapkan agar sedapat mungkin memperbanyak pengkajian dan pendalaman konsep dasar ilmu-ilmu sosial untuk menginovasikan materi pembelajaran IPS Terpadu sehingga proses belajar mengajar akan lebih menarik dan siswa belajar akan lebih antusias. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS ini bisa menggunakan model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan multimedia.

Kehadiran media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, maka penjelasan guru akan lebih visualistik, lebih menarik dan siswa mendapat pengalaman baru. Media pembelajaran adalah alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu berupa saran yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah dipahami (*ibid*).

Selain itu, cara yang bisa dilakukan oleh guru dalam rangka mengakomodasi segala kekurangan dalam pembelajaran IPS Terpadu adalah dengan mengintegrasikan media dalam pembelajaran di kelas. Proses

persiapan dan perencanaan pembelajaran memerlukan media yang dapat membantu siswa dan juga guru yang berperan sebagai “ Guide on the side” menggantikan “sage on the stage” (Slavin, 2008) untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

Hal ini dikarenakan media dalam pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Santayasa, 2007). Hamalik (dalam Arsyad, 2005) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Namun, media yang tersedia kebanyakan belum mampu secara terpadu menggabungkan konten mata pelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan media pembelajaran menjadi satu kesatuan.

Menurut Gilakjani (2011), penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran menyediakan kondisi belajar dengan kesempatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kaya bagi peserta didik, kaya akan informasi dan sumber belajar, serta dapat disisipi dengan berbagai elemen berbasis multimedia pembelajaran. Demikian halnya diungkapkan Suyanto, penggunaan media dapat mengembangkan sumber belajar yang dinamis, serta menarik bagi indra yang berbeda dan beragam gaya belajar peserta didik. Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif,

menfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan menuntun untuk belajar lebih baik (Suyanto, 2005).

Sebagai guru profesional, pembuatan media pembelajaran khususnya media pembelajaran IPS Terpadu menjadi relatif lebih mudah apabila perkembangan teknologi ini secara optimal dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Guru dapat mengintegrasikan teknologi pendidikan yang memungkinkan pembelajaran akademik menjadi lebih efisien (Birch & Burnet, 2009). Penggunaan media akan menjadi lebih bermanfaat, apabila guru berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran sesuai dengan keadaan di lapangan dan karakteristik pebelajar. Inovasi di sini diartikan sebagai upaya untuk memperoleh percepatan proses dan keindahan hasil belajar berbasis pada kebebasan dan keragaman (Santyasa, 2007).

Berdasarkan analisis situasi di atas maka tim peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran bagi guru-guru SMP dan MTS dengan pemanfaatan program *cartoon story maker*. *Cartoon story maker* adalah program aplikasi presentasi yang memiliki kemampuan membuat animasi yang kompleks dalam waktu cepat. Bagi yang sudah mengenal program *macromedia flash*, akan merasakan kemudahan dan kekuatan program ini. Apabila di dalam *macromedia flash* dibutuhkan waktu yang relative lama untuk membuat animasi yang kompleks, *cartoon story maker* memungkinkan untuk membuatnya dengan mudah tanpa kendala waktu karena hanya berupa gambar (Syarif, 2005). Hal lain yang menonjol dalam *cartoon story maker*

adalah hasil karya dapat diekspor ke dalam format jpg, sehingga animasi yang dibuat dapat ditampilkan secara visual atau *diprint*.

Relevansinya dengan pembelajaran IPS Terpadu adalah sebagai salah satu pelajaran yang penyampaiannya lebih mudah dengan menggunakan media. Seperti media gambar yang disajikan berisi tentang materi usaha dan daya dengan ilustrasi-ilustrasi gambar animasi. Gambar yang biasa digunakan tentu yang ada hubungannya dengan pelajaran atau permasalahan yang sedang dihadapi. Guru dapat mengarahkan minat peserta didik yang sedang melihat gambar komik untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan yang timbul dalam pikirannya. Gambar harus dapat merangsang perhatian peserta didik agar dapat memahami dan mampu menciptakan argument dari gambar yang dilihatnya, sehingga dari sebuah gambar dapat lahir ide-ide kreatif peserta didik tentang permasalahan yang dibicarakan (Kurf & Meyrer, 1986).

Komik adalah media pembelajaran yang sangat potensial. Aspek visual yang mengoptimalkan mata untuk mencermati alur gambar dan teks yang disertakan. Kebanyakan orang merupakan pembelajar visual yang mengasosiasikan informasi ke dalam gambar. Sehingga komik dapat digunakan siswa untuk mengenali konsep, belajar menghitung, mengenal lingkungan dan alam sekitar, serta mendorong minat baca. Komik merupakan media intruksional bagi pembelajaran yang efektif dan efisien. Media yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Jika siswa mendapati suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, mereka akan terlibat total dalam proses pembelajaran itu. Keterlibatan secara total ini penting untuk

melahirkan hasil akhir yang sukses. Siswa lebih kreatif dan berani menuangkan idenya secara variatif. Mereka mencoba-coba mengubah dan menambah dialog dengan kalimatnya sendiri (Cloud, 2001).

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Al Ikhwan Banjarmasin. Pemilihan tempat penelitian karena sekolah swasta jarang sekali dijadikan sebagai objek penelitian, padahal dalam konteks pemerataan pendidikan sekolah swasta pun berhak dikembangkan dalam aspek metode, model maupun strategi pembelajarannya. Selain itu keberadaan Madrasah Tsanawiyah (MTS) Al Ikhwan adalah “sekolah pinggiran”, yang masih kurang mendapatkan perhatian pemerintah dalam hal pengembangan pengajaran dan sumber daya manusia, seperti guru mata pelajaran IPS.

Berkaitan dengan itu maka telah ditetapkan UU No.20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 yang menjelaskan bahwa pendidikan nasional adalah hak semua warga negara yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Tim Penyusun, 2003). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat judul yakni “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Multimedia Interaktif Menggunakan *Cartoon Story Maker* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTS Al Ikhwan Banjarmasin”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- 1) Kurangnya motivasi siswa untuk belajar IPS Terpadu dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar.
- 2) Masih banyak guru yang belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.
- 3) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu.

C. Batasan Masalah

Hasil yang dicapai akan optimal jika penelitian ini membatasi permasalahan. Permasalahan penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

- 1) Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada masa Islam” untuk siswa MTs Al Ikhwan Banjarmasin Kelas VII D.
- 2) Menilai kualitas media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan pembelajaran serta siswa MTs Al Ikhwan Banjarmasin Kelas VII D.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan multimedia interaktif menggunakan *cartoon story maker* pada pembelajaran IPS Terpadu di Al Ikhwan Banjarmasin kelas VII D?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan multimedia interaktif menggunakan *cartoon story maker* pada pembelajaran IPS Terpadu di MTS Al Ikhwan Banjarmasin kelas VII D sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS materi pokok “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada masa Islam”. Sekaligus mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Merupakan CD pembelajaran interaktif menggunakan *cartoon story maker* yang berisi pembelajaran IPS Terpadu dengan materi pokok “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada masa Islam” untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah. CD pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal pada pembelajaran di kelas dan Guru IPS sebagai fasilitator dalam

menyampaikan materi dan dapat digunakan secara mandiri atau individu oleh siswa di luar kelas.

- 2) Jenis media pembelajaran yang dibuat hanya dibatasi pada media berupa CD yang berbentuk aplikasi *cartoon story maker* yang memuat teks, image, dan audio.
- 3) CD pembelajaran interaktif yang dibuat didalamnya berisi beberapa menu, yaitu pilihan file, kontrol bingkai, gambar orang dan latar belakang, gambar dan teks, alat accent, key panel menggunakan karakter Cina atau Jepang atau huruf non-roman, gelembung teks, gelembung audio mengimpor gambar, membuat latar belakang dari suatu gambar 'transparan', menyimpan kartun cerita, mencetak kartun cerita, melihat atau menyalin kartun cerita, serta membuka dan mengubah kartun cerita.
- 4) Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi tutorial yaitu penyajian materi pembelajaran dalam bentuk multimedia dengan pola interaksi multi arah yang penggunaannya memerlukan komputer seta hasilnya dalam bentuk gambar kartun cerita.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta Didik, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran IPS Terpadu menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar IPS Terpadu.

- 2) Guru, sebagai media alternatif untuk pembelajaran matematika dan menjadi masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran IPS Terpadu menjadi menyenangkan.
- 3) Peneliti, dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.
- 4) Bagi mahasiswa, menjadi bahan pertimbangan untuk dijadikan sebagai referensi penelitian yang relevan.

H. Definisi Operasional

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca maka perlu adanya penegasan istilah dalam penelitian ini. Penegasan istilah juga dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini. Istilah yang perlu dijelaskan penulis dalam penelitian ini adalah :

- 1) Pengembangan media merupakan upaya pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan bentuk penyajian media pembelajaran tersebut sehingga ada pembaharuan terhadap media yang sudah ada sebelumnya.
- 2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi dalam proses pembelajaran.

- 3) Multimedia interaktif adalah penggunaan gabungan beberapa media yang berfungsi mengolah pesan dan respon siswa dalam pembelajaran.
- 4) Pemecahan masalah adalah prosedur siswa untuk menyelesaikan masalah. atau langkah-langkah yang dimiliki.
- 5) Pembelajaran IPS Terpadu adalah suatu proses kerjasama, yang tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, akan tetapi guru dan siswa secara bersama-sama dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang telah ditentukan.
- 6) Media pembelajaran yang berkualitas adalah media pembelajaran yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dengan kategori minimal baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Komik

1. Pengertian Komik

Komik berbentuk rangkaian bergambar, biasanya berada dalam kotak yang secara keseluruhan merupakan rentetan cerita. Gambar komik biasanya dilengkapi dengan balon-balon ucapan yang adakalanya masih disertai narasi dan penjelasan. Pada dasarnya komik merupakan cerita bergambar disertai sedikit yang bisa ditulis dalam suatu gelembung. Menurut Dahrendaf, Kurf, dan Meyrer, pada awal sejarahnya komik bermula dari lambang-lambang atau gambar tanpa kata atau teks. Komik terdiri dari aspek verbal dan visual, akan lebih mudah dipahami apabila didukung oleh adanya aspek verbal berupa teks (Kurf & Meyrer, 1986).

Komik menyajikan masalah-masalah yang sesuai dengan alam hidup anak, misalnya tentang kepahlawanan, petualangan, atau kehidupan sehari-hari, yang kemudian di akhir cerita menyediakan jawaban bagi rasa ingin tahu anak, sehingga tidak harus selalu berakhir dengan suka dan duka. Selain itu dalam penceritaan harus menggunakan gaya bahasa langsung dan tidak berbelit-belit. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana & Rifai, 2005).

2. Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran

Media komik merupakan salah satu bentuk alternatif media pembelajaran yang kemungkinan akan sangat cocok jika diterapkan dalam pembelajaran qira'ah. Teknik penggunaan media komik bertitik tolak dari *approach* yang mengutamakan aktivitas komunikasi dan membaca dengan memperhatikan cerita bergambar sekaligus mempraktekkan percakapan yang telah tersedia, sehingga dengan demikian secara langsung maupun tidak langsung siswa akan memunculkan potensi yang ada pada diri mereka masing-masing dan kelak diharapkan siswa dapat dengan mudah dan tidak sungkan lagi bila berkomunikasi dengan menggunakan bahasa asing. Suatu analisis terhadap bahasa komik oleh Thorndike menunjukkan ada segi yang menarik. Dapat diketahui bahwa anak yang membaca sebuah buku komik setiap bulan, hampir dua kali banyaknya kata-kata yang dapat dibaca sama dengan yang terdapat pada buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun terus menerus. Thorndike berkesimpulan bahwa baik jumlah maupun perwatakan dari segi perbendaharaan kata melengkapi secara praktis dalam membaca untuk para pembaca muda (Cloud, 2001).

Komik yang baik adalah komik yang cocok dengan tujuan pembelajaran. Selain itu menurut Miarso dkk (1984), ada lima syarat yang perlu dipenuhi oleh komik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, antara lain:

- a) Tidak setiap komik yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, komik hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Gambar yang terdapat di dalam komik sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
- c) Autentik. Gambar dalam komik tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
- d) Sederhana. Komposisi gambar yang digunakan hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok yang dimaksud.
- e) Bahasa yang digunakan dalam komik hendaknya bahasa yang sopan dan tidak mengandung kekerasan.

Pada penerapannya, guru dituntut untuk dapat mendesain pembelajaran dengan media komik ini dengan cara membuat dan menyusun sebuah cerita bergambar dengan mengacu pada materi yang sudah ditetapkan dalam kurikulum bahasa yang telah ada. Dengan inovasi semacam ini diharapkan dapat menambah motivasi, semangat, gairah, dan ketertarikan siswa dalam belajar, khususnya belajar IPS. Peranan pokok dari komik dalam proses pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik yang dipadu dengan metode mengajar akan dapat menjadikan komik sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Media komik pendidikan yang dihasilkan dalam penelitian ini berbeda dengan penyajian komik secara umum yang cenderung disadur dari cerita rakyat maupun hiburan. Prinsip pengembangan media komik secara garis besar berkaitan dengan bentuk maupun isi komik pendidikan (Bobbi De Porter & Mike Hernacki, 1992) adalah sebagai berikut:

- a) Komponen penting yang dikaitkan dengan komik pendidikan adalah menyampaikan pesan (mata pelajaran IPS Terpadu SMP) secara visual dari rangkaian kalimat yang berbentuk deskriptif. Dari cerita tersebut siswa diajak untuk membaca secara visual, kemudian memahami maksud dari materi pembelajaran IPS Terpadu tersebut. Dari langkah-langkah yang sedemikian rupa maka siswa dapat memahami, memaknai dan menceritakan kembali untuk kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-harinya.
- b) Dari segi gambar, komik pendidikan IPS Terpadu dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang. *Manga* merupakan kata komik dalam bahasa Jepang. Perbedaan mendasar antara sebutan *manga* dan komik adalah perbedaan pengelompokan, di mana *manga* lebih terfokus kepada komik-komik Jepang (juga termasuk Asia), dan komik lebih kepada komik-komik buatan Eropa/Barat. Rata-rata *mangaka* (orang yang menggambar manga) di Jepang menggunakan gaya sederhana dalam menggambar manga. Tetapi, gambar latar belakangnya digambar serealistik mungkin, biarpun gambar karakternya benar-benar sederhana khususnya pada bagian muka, dengan ciri khas

mata besar, mulut kecil dan hidung sejumput. selain pengaruh dari gaya gambar manga, komik pendidikan IPS Terpadu juga menekankan pada kejelasan gambar, pewarnaan yang bercorak kontras, ketelitian pemakaian bahasa yang mudah dipahami, kesinambungan antara pelafalan kalimat dengan ilustrasi gambar. Dengan demikian komik pendidikan IPS memiliki konsep sederhana namun jelas dari segi visualnya.

- c) Dari segi bentuk, komik pendidikan yang dikembangkan berbentuk buku, dengan ukuran A4. Desain sampul yang dikembangkan adalah yang berisi tulisan dan gambar serta berwarna. Font yang digunakan untuk tulisan/teks komik adalah dengan bentuk *Comic Sans MS* dan *Seiber Space*.
- d) Dari segi isi, komik yang diinginkan adalah komik yang bercerita, misalnya tentang peristiwa sebelum Proklamasi kemerdekaan (kekalahan Jepang dalam perang Pasifik), peristiwa sekitar detik-detik kemerdekaan dan peristiwa setelah Proklamasi Kemerdekaan.
- e) Komik pendidikan tersebut disusun dengan bahasa yang komunikatif sesuai usia anak kelas VII SMP/MTS. Penerapan Komik Dalam Pendidikan Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk

menyerap informasi.

Komik telah lama digunakan sebagai media pembelajaran. Robert Thorndike bekerja sama dengan DC Comics dan Harold Downes menciptakan buku latihan bahasa yang menggunakan gambar-gambar Superman. Para pendidik di Amerika juga menciptakan komik yang mendukung kurikulum pendidikan. Berikut ini adalah tokoh yang membawa komik ke ruang kelas:

- a) Richard W. Campbell mengintegrasikan komik ke dalam program membaca.
- b) Robert Schoof menganggap komik berguna untuk pembelajaran bahasa, khususnya dalam mengajarkan dialek dan karakterisasi
- c) Dalam jurnal perdagangan, pendidik Kay Haugaard dan Constance Alongi merekomendasikan komik bagi siswa yang tidak suka membaca
- d) Bruce Brocka menganjurkan komik sebagai benteng pertahanan terhadap alat yang mengancam budaya membaca yaitu televisi.
- e) Neil William mengganti buku ESLnya yang masih tradisional dengan komik Calvin and Hobbes untuk mengajar di American Language Institute of New York University (Cloud, 2001).

Dengan demikian, komik ini telah berjasa menggugah kreativitas dalam berimajinasi. Karenanya, melarang siswa membawa dan atau membaca komik dapat berarti membunuh kreativitas siswa. Tapi perlu diwaspadai tidak semua komik yang beredar memiliki unsur pendidikan karena pada awalnya komik ini bersifat komersial. Karena komik memiliki

sisi kelemahan dan kelebihan. Maka sudah menjadi tugas guru dan orang tua untuk mengawasi jalannya pembelajaran menggunakan komik Komikus Indonesia yang terkenal lewat karyanya “Gundala”, Harya Sura Minata atau yang sering dipanggil Hasmi. Ia menganggap komik bisa menjadi sarana yang efektif untuk proses belajar sehingga bisa mencerdaskan bangsa (Kompas, edisi 26 Mei 2003).

Dengan gambar, menurut Hasmi (Kompas, edisi 26 Mei 2003), seseorang akan lebih mudah mengerti sebuah maksud. Begitu pula dengan anak sekolah yang seharusnya membutuhkan media gambar untuk belajar, seperti anak SMP. Hasmi mencontohkan, di negara Eropa dan Amerika Serikat tokoh masyarakat digambarkan lewat komik karena media gambar paling mudah dicerna dan dimengerti mereka. Hasil yang diharapkan dengan penelitian ini adalah pengembangan produk media pembelajaran yang dibuat dengan software *Cartoon Story Maker* nantinya akan diimplementasikan pada pembelajaran IPS Terpadu di SMP. Software yang diimplementasikan tentunya akan membutuhkan *user* yang mampu untuk menjalankannya. Pemanfaatan teknologi informasi dengan memanfaatkan suatu software yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran IPS Terpadu untuk meningkatkan kompetensi guru dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Maka untuk meningkatkan skill dalam mengajar diperlukan suatu pengembangan media yang bisa diaplikasikan.

3. Posisi Media Komik dalam Klasifikasi Media Pendidikan

Posisi media komik menunjukkan dibagian mana kedudukan media komik dalam klasifikasi media pendidikan. Koyo, Zulkarnaen, dan Sulaiman berpendapat bahwa media pendidikan diklasifikasikan dalam tiga kelompok, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Klasifikasi media pendidikan menurut Koyo dan Zulkarnaen (dalam Amir Hamzah, 1981) adalah sebagai berikut:

- a) Media visual terdiri dari gambar, foto sketsa, diagram, chart, grafik, peta, dan globe.
- b) Media auditif terdiri dari radio magnetik, tape recorder, magnetic heet recorder, dan laboratorium bahasa.
- c) Projector still media terdiri dari slide, film, strip, OHP, mikro film, CCTV, NSR.

Menurut Sulaiman, klasifikasi media pendidikan sebagai berikut:

- a) Media audio, yaitu media yang dapat menghasilkan bunyi seperti cassette, tape recorder, dan radio.
- b) Media visual, yaitu media yang dapat memperlihatkan rupa dan bentuk.

Media visual terbagi menjadi:

- (1) Media visual dua dimensi, yang terdiri dari media visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan (gambar-gambar, lembaran balik, stick figures, wayang beber, grafik, poster, foto, dan lain-lain) dan media visual dua dimensi pada bidang transparan (slide, film strip, dan lembar transparansi).

(2) Media visual tiga dimensi, seperti model dan benda yang serupa.

Dari pendapat-pendapat tersebut di atas, dapat diketahui bahwa media komik termasuk dalam klasifikasi media pendidikan kelompok media visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan atau *non-projected* media. Berdasarkan sifatnya media komik pendidikan mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah untuk dipahami oleh siswa. Komik pendidikan dalam teknologi pendidikan bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif. Dalam penggunaan media komik secara efektif pada saat proses belajar mengajar, guru diwajibkan untuk menggunakan motivasi potensial dari buku komik yang dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif (Sudjana, 2007). Dengan demikian komik akan dapat difungsikan sebagai media instruksional edukatif.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Selain itu media berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Mengingat perkembangan pendidikan dewasa ini, media pembelajaran memiliki jenis media yang digunakan oleh sekolah umumnya, diantaranya media visual (penglihatan), media audio (pendengaran), dan audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya masing-masing media mempunyai

karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan secara tepat guna.

Penjelasan yang disampaikan dari guru diharapkan siswa dapat memahami suatu pelajaran. Untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif, dan efisien maka penggunaan media pembelajaran sangat berperan dalam mengembangkan afektif siswa salah satunya dengan berbentuk gambar animasi. Sampai saat ini media pembelajaran interaktif belum berkembang dengan optimal di Indonesia. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran interaktif kurang optimal (*ibid*).

Pengembangan media pembelajaran dengan komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar sehingga membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Media Grafis merupakan media yang dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Salah satu media grafis meliputi Komik yang sangat berkaitan dengan kartun. Dengan demikian Komik dapat

menciptakan penyampaian pesan yang akan diterima pada siswa yang berusia antara 12-15 tahun (Sudjana & Rifai, 2005).

Pengembangan media pembelajaran diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berangsur secara efektif.

Media Komik merupakan media berbasis cetak, hal tersebut berdasarkan proses dan sifat media tersebut. Media Komik memiliki beberapa proses antara lain meliputi menggambar manual, gambar scanner, editing dengan program photoshop dan proses pewarnaan. Setelah selesai dengan beberapa proses tersebut, maka media komik akan melalui proses pencetakan. Media Komik digolongkan sebagai bahan cetak yang memerlukan proses pencetakan untuk memperbanyak media tersebut serta memerlukan proses editing sebelum mencetaknya. (ibid)

4. Ciri-Ciri Kartun

Kartun atau *cartoon* dalam Bahasa Inggris, berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Menurut A. S Hornby dalam Mat Nor Husin (1988) kartun adalah lukisan tentang peristiwa-peristiwa harian yang digambarkan secara menyenangkan/menarik. T. Iskandar dalam buku yang sama pula mendefinisikan kartun sebagai sejenis lukisan yang mengisahkan hal sehari-hari secara berjenaka. Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat.

Kartun memiliki ciri-ciri yakni gambarnya agak ringkas, tidak banyak menggunakan kata-kata, mudah difahami dan dikenali dan pesan biasanya lebih segar dan jelas. Adapun jenis-jenis kartun, yang pertama adalah kartun gag. Merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekadar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun murni biasanya tampil menghiasi halaman-halaman khusus humor yang terdapat di surat kabar atau terbitan lainnya. Satu jaringan pembuat kartun murni yang terkenal adalah

Kokkang yang karyanya banyak dimuat di berbagai terbitan (Miarso dkk, 1984).. Contoh kartun gag sebagai berikut.

Gambar 2.1. Contoh Kartun Gag



sumber: www.inilah.com

Kemudian Kartun editorial. Merupakan kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya. Dewa Putu Wijana dalam disertasinya yang mengulas masalah aspek pragmatic dalam kartun, menyatakan bahwa kartun editorial merupakan visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah yang membicarakan masalah politik atau peristiwa aktual. Oleh karena sifatnya inilah, kartun editorial sering disebut kartun politik. Contoh kartun editoial yang terkenal di Indonesia adalah Oom Pasikom di harian Kompas dan Keong di harian Sinar Harapan.

Beberapa kartunis terkenal yang intens dalam pembuatan kartun editorial antara lain Sibarani, G.M. Sudarta, Pramono, Johny Hidanat, Jaya Suprana, serta Dwi Koendoro (*ibid*). Contoh kartun politik sebagai berikut.

Gambar 2.2. Contoh Kartun Politik



sumber: www.inilah.com

Berikutnya adalah kartun karikatur. Kartun karikatur sebenarnya kartun yang telah dilukis dengan melakukan perubahan pada wajah atau bentuk seseorang. Contohnya hidung menjadi besar atau mata kecil dan sebagainya. Kartun ini lebih menonjolkan karakter seseorang melalui bentuknya. Kartun ini juga mendedahkan dan memperbesar sifat atau kelemahan seseorang atau sesuatu kumpulan. Tujuannya adalah untuk menimbulkan rasa kurang percaya orang ramai terhadap mereka karena kelemahan-kelemahan itu. Kartun ini digunakan untuk mengkritik secara

jenaka dan mempunyai maksud tersirat disebalik karakter yang direformasi (*ibid*). Contoh kartun karikatur sebagai berikut.

Gambar 2.3. Contoh Kartun Karikatur



sumber: www.inilah.com

Selanjutnya kartun animasi. Kartun animasi ialah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri daripada susunan gambar yang dilukis dan dirakam seterusnya ditayangkan di televisi atau filem. Kartun jenis ini merupakan bahagian penting dalam industri perfileman pada masa ini (*ibid*). Contoh kartun animasi sebagai berikut.

Gambar 2.4. Contoh Kartun Animasi



sumber: www.inilah.com

Kemudian kartun jenis komik. Merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal. Contoh komik kartun yang populer pada saat ini adalah komik buatan Jepang. Komik Jepang tidak hanya menampilkan cerita anak, tetapi juga drama percintaan yang romantis. Komik buatan Jepang saat ini tengah merajai industri perkomikan di Indonesia. Mulai dari cerita yang lucu seperti Doraemon, Crayon Shinchan, Kobo Chan, cerita laga, seperti Kungfu Boy, Dragon Ball, sampai cerita yang berbau romantis. Namun demikian, Indonesia juga memiliki komik-komik buatan dalam negeri yang tidak kalah kualitasnya, baik dari segi grafis maupun cerita (*ibid*).

Beberapa dekade lalu, komik Panji Tengkorak karya Hans Jaladara, ataupun Bende Mataram, Gundala, sampai cerita Mahabarata pernah menghiasi dunia perkomikan di Indonesia. Pada saat ini perkembangan komik lokal cenderung tidak sehebat komik buatan Jepang. Komik-komik local tersebut masih tetap bertahan pada terbitan secara bersambung di koran-koran atau majalah. Contoh kartun komik :

Gambar 2.5. Contoh Kartun Komik



sumber: www.inilah.com

5. Tujuan Pembuatan Kartun

Menyampaikan pesan kepada para penikmatnya, baik pesan politik, sosial, ataupun pendidikan. Contoh kartun di surat kabar, kartun editorial dan karikatur. Sebagai media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga cerdas dan aktual. Namun ada juga kartu yang bersifat semata-mata sebagai hiburan saja yang dapat dibaca oleh kalangan manapun. Untuk

pembuatan serta pengembangan media kartun sebagai media pembelajaran. Kriteria Teknik Pemilihan Kartun, Kesesuaian dengan tujuan, Kesesuaian dengan materi, Kesesuaian dengan karakteristik siswa, Kesesuaian dengan teori, Kesesuaian dengan gaya belajar, Kesesuaian dengan fasilitas (Miarso dkk, 1984).

Keterbacaan Visual / Kriteria Teknik Pembuatan Kartun. Pikirkan apa yang ingin dicapai/disampaikan melalui gambar kartun tersebut. Apa yang ingin digambarkan dari sesuatu yang abstrak menjadi konkret/nyata, serta dapat mudah dimengerti/dipahami. Apa yang menjadi alasan dipilihnya gambar kartun tersebut Gambar kartun yang bagaimana yang diinginkan, dapat menarik perhatian pembaca secara emosional dan dramatic. Gambar kartun yang bagaimana yang dibutuhkan. Kartun yang dipilih mudah dan ringkas serta mengandung dialog yang singkat, kemas, dan jelas serta simbol yang tidak mengelirukan pelajar. Tidak mengandung unsur-unsur yang bertentangan dengan budaya, politik dan aspirasi Negara (*ibid*).

6. Teknik Penyajian Kartun

Digunakan untuk meningkatkan minat siswa untuk membaca dan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa Prosedur penyajiannya seperti diungkapkan Sudjana (2007), sebagai berikut:

- a) Guru memaparkan satu ilustrasi kartun yang besar dan ditempelkan di depan kelas. Gambar kartun tersebut mendapat pencahayaan yang cukup

- b) Guru memilih dua orang murid untuk membaca dialog kartun tersebut menggunakan intonasi yang benar
- c) Selain itu, guru juga dapat menggunakan tayangan kartun animasi yang mengandung bahan yang akan diajar.
- d) Kemudian guru meminta murid menjelaskan materi yang terkandung di dalam kartun tersebut berdasarkan pengetahuan mereka
- e) Guru akan menanyakan murid tentang kefahaman mereka tentang materi tersebut dan kemudiannya guru menerangkan kembali alur cerita dari materi tersebut.
- f) Dalam kegiatan ini guru perlu memberi penekanan terhadap intonasi, jeda dan bacaan yang benar bagi murid.

7. Teknik Evaluasi Penggunaan Kartun sebagai Media Pembelajaran

Evaluasi media yang dilaksanakan menurut Sudjana (*ibid*). pada dasarnya difokuskan pada beberapa tujuan, yaitu:

- a) Memilih media pendidikan yang akan dipergunakan oleh siswa
- b) Untuk melihat prosedur atau mekanisasi sesuatu alat
- c) Untuk memeriksa apakah tujuan penggunaan alat tersebut telah tercapai
- d) Menilai kemampuan guru menggunakan media pendidikan
- e) Memberikan informasi untuk kepentingan masyarakat
- f) Untuk memperbaiki alat media itu sendiri. (*ibid*).

B. Tinjauan Media Pendidikan

1. Pengertian Media Pendidikan

Ada beberapa definisi yang diberikan oleh para ahli pendidikan mengenai media pendidikan. Menurut Arif S. Sadiman, kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, 1996). Menurut Azhar Aryad, kata media berasal dari kata latin “medius” yang artinya tengah. Secara umum media adalah semua bentuk perantara untuk menyebar, membawa, atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan kepada penerima (Arsyad, 1990).

Media pengajaran secara luas dapat diartikan, setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Achsini, 1986). Dari beberapa pengertian media tersebut memiliki beberapa persamaan diantaranya bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

2. Fungsi Media dalam Pembelajaran IPS

Pada umumnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar atau mengajar, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang abstrak dan

mempertinggi daya serap atau retensi belajar (Miarso, 1986). Sejalan dengan semakin mantapnya konsep tersebut, fungsi media tidak lagi hanya sebagai alat bantu melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran kepada siswa. Menurut Arif S. Sadiman media pendidikan mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti obyek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, model, dan sebagainya.
- c) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi mampu mengatasi sikap pasif anak didik (Sadiman, 1996).

Abdul Alim (1971) menjelaskan bahwa media pengajaran sangat penting, karena media pengajaran dapat membangkitkan rasa senang dan gembira pada para siswa sehingga dapat memperbaharui semangat mereka. Rasa suka hati mereka untuk ke sekolah akan timbul, dapat memantapkan pengetahuan pada benak para siswa, menghidupkan pelajaran karena pemakaian media pengajaran membutuhkan gerak dan karya (Arsyad, 1990). Media pengajaran digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada pelajar (Suwarna, 1998).

Media dapat membuat proses belajar mengajar yang ilustratif. Ilustrasi yang sesuai dengan isi, tujuan, bahan buku teks membuat bahan pelajaran lebih menarik dan dapat memperjelas hal-hal yang dibicarakan.

Ada pameo bahwa gambar lebih jelas daripada seribu kata. Dengan gambar lebih mengkonsentrasikan indera penglihatan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pendidikan mempunyai fungsi dan manfaat yang sangat besar apabila digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan siswa dalam belajar. Media pendidikan juga mampu membantu guru dalam mengatasi kesulitan dalam pembelajaran serta membantu mengefektifkan kegiatan pembelajaran di kelas.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Al Ikhwan yang beralamat di Jl.Veteran Banjarmasin. Pelaksanaan penelitian pada Bulan Agustus 2019-Okttober 2019.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development (R & D)*. Pengertian penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk (Ranberg, 1974).

Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009). Menurut Puslitjaknov (2008) model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu

untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media *cartoon story maker* pada mata pelajaran yang menggunakan model pengembangan menurut Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip (2001) dengan langkah-langkah yang dilakukan, yaitu :

1. Planning (Perencanaan)

- a) Menentukan kebutuhan dan tujuan, kebutuhan dan tujuan meliputi apa yang akan diketahui atau bisa dilakukan siswa setelah pembelajaran.
- b) Mengumpulkan sumber, sumber seperti buku teks, buku referensi, materi-materi sumber asli, maupun pengetahuan orang lain di bidang tersebut yang mendukung pembuatan program *cartoon story maker*.
- c) Menghasilkan gagasan, merupakan curah pendapat (brainstorming) untuk menghasilkan gagasan kreatif dalam pengembangan.

2. Design (Tujuan)

- a) Membuat *flowchart*, pembuatan *flowchart* untuk mempermudah jalannya program khususnya operasi pelaksanaan pada komputer.
- b) Membuat *storyboard* secara tertulis, tahap ini meliputi merencanakan (drafting), menulis dan merivisi *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, dan musik, kemudian memvalidasinya.

- c) Mempersiapkan skrip, tahap ini meliputi perencanaan narasi, instrumen, animasi pada *cartoon story maker*.

3. Development (Pengembangan)

- a) Memproduksi media dengan *cartoon story maker*, dalam tahap ini pembuatan tampilan, animasi, grafik, musik, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung pengembangan *cartoon story maker*.
- b) Memprogram materi, tahap ini merupakan tahap penggabungan semua materi yang dikembangkan termasuk aplikasi program yang akan digunakan.
- c) Meyiapkan komponen pendukung.
- d) Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Arikunto (2010) adalah orang, atau benda atau hal yang melekat pada variabel penelitian. Objek penelitian adalah Sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah kelayakan dari pengembangan pembelajaran dengan media interaktif *cartoon story maker*.

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh individu yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenal generalisasi (Tulus Winarsunu, 2006). Menurut Sugiyono (2006) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu

yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTS) Al Ikhwan yang terdiri dari empat kelas, yaitu kelas VII A, VII B, VII C dan VII D. Jumlah siswa secara rinci dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3.1. Jumlah Populasi Siswa Kelas VII (MTS) Al Ikhwan

No	Kelas	Jumlah Populasi
1	VII A	34 siswa
2	VII B	35 siswa
3	VII C	34 siswa
4	VII D	35 siswa
	Jumlah	134 siswa

Sumber: MTS Al Ikhwan Banjarmasin, 2019

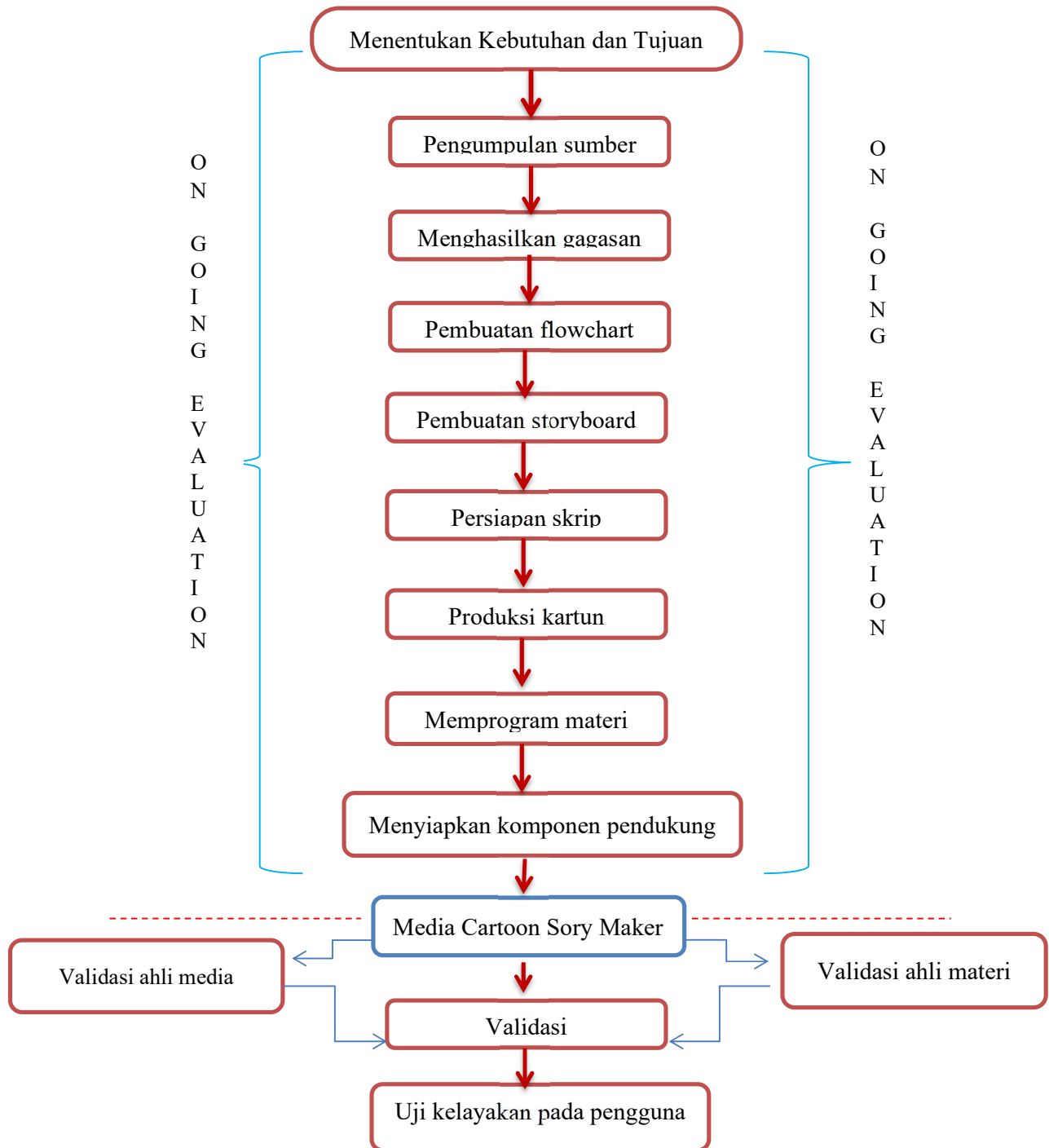
2. Sampel

Menurut Sukardi (2008), sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* atau sampel bertujuan. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas VII D dengan jumlah 35 siswa. Penggunaan teknik *purposive sampling* karena sampel pada penelitian ini memiliki masalah dengan kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan. Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila di kelas tersebut terdapat minimal 85% siswa yang mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan. Sedangkan dari data yang didapat menyatakan bahwa hanya sekitar 71% saja siswa yang mampu mencapai nilai sesuai dengan kriteria.

D. Prosedur Penelitian

Pada gambar berikut dapat dilihat prosedur penelitian pengembangan.

Gambar 3.1. Skema Prosedur Penelitian



Adapun penjelasan prosedur tersebut sebagai berikut :

1. Planning (Perencanaan)

a). Menentukan Kebutuhan dan Tujuan

Analisis kebutuhan dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan alasan yang mendasari sehingga media ini dibutuhkan. Dengan tujuannya untuk memenuhi kebutuhan akan media yang diinginkan.

b). Mengumpulkan Sumber

Sumber yang dikumpulkan didapat dari buku teks seperti modul pembelajaran, buku referensi, jobsheet, film maupun pengetahuan dari seseorang yang ahli dibidang media dan materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada masa Islam”.

c). Menghasilkan Gagasan

Gagasan didapat dari beberapa ahli media dan materi baik teman maupun dosen yang dikumpulkan dan ditelaah sebelum memulai pembuatan perangkat media.

2. Design (Tujuan)

a). Membuat flowchart

Pembuatan flowchart disini untuk mempermudah pembuatan program flash yang digunakan sebagai komponen pendukung untuk menampilkan media yang tersedia.

b). Membuat *storyboards* secara tertulis.

Dimulai dari merencanakan (drafting), kemudian pembuatan *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, dan musik, kemudian direvisi dan divalidasi oleh ahli materi dan media.

c). Mempersiapkan skrip

Tahap ini diawali dengan perencanaan narasi, instrumen, dan animasi pada program.

3. Development (Pengembangan)

a) Memproduksi Media

Dalam tahap ini selain pembuatan media pembuatan tampilan, animasi, grafik, musik, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

b) Memprogram Materi

Merupakan proses penterjemahan apa yang sudah ditulis menjadi suatu rangkaian media yang mampu dibaca komputer atau para pengguna.

c) Meyiapkan Komponen Pendukung

Berjalannya media ini tentu tidak terlepas dari program-program aplikasi yang mendukung berjalannya media ini. Pada tahap ini komponen-komponen adalah program aplikasi *cartoon story maker*.

d) Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

Prosedur ini disebut juga tinjauan ulang. Setelah media dikembangkan selanjutnya pengembang akan menentukan kualitas media pembelajaran ini dengan memvalidasi dengan ahli materi mengolah materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada masa Islam”, ahli media

pembelajaran, dan guru mata pelajaran. Pengembang akan mengetahui layak tidaknya media pembelajaran ini dengan melihat pendapat yang diberikan siswa. Tahap ini meliputi pengujian dan pengesahan.

4. On Going Evaluation

Evaluasi secara berkala dan terus menerus sampai didapatkan produk yang sesuai dan mengikuti perkembangan jaman. *On going evaluation* dilakukan pada setiap tahap pengembangan walaupun produk sudah divalidasi oleh para ahli, dan akan berakhir apabila produk pengembangan sudah pada tahap pelabelan atau mastering.

E. Metode Pengambilan Data

Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap media *cartoon story maker*. Observasi digunakan melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan.

1. Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data/keterangan. Berdasarkan bentuknya, angket dapat berbentuk terbuka dan tertutup. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah angket tertutup dengan jenis skala jawaban yaitu skala likert. Angket tertutup memiliki jawaban yang sudah disediakan dan tidak memberi peluang responden menambah keterangan lain (Mulyatiningsih, 2011).

2. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara langsung serta sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum diadakannya penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis, sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006). Instrumen dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 4 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 4 (Sugiyono, 2010). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan siswa Madrasah Tsanawiyah (MTS) Al Ikhwan kelas VII D sebagai respondennya.

1. Instrumen Kelayakan Media Ditinjau dari Media Pembelajaran

Instrumen yang digunakan untuk ahli media pembelajaran berupa angket tertutup yaitu angket yang berisikan pernyataan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah tersedia. Angket untuk ahli media berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek kaidah, aspek tata laksana, dan aspek pembuatan naskah (Achsani, 2010). Kisi-kisi instrumen untuk ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Ditinjau dari Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir
1	Kaidah	Tujuan	Memperjelaskan dan mempermudah Keterbatasan ruang dan waktu digunakan secara tepat	1, 2, 3 4, 5, 6, 7
1	Kaidah	Karakteristik	Kejelasan pesan dan berdiri Sendiri Kemudahan penggunaan representasi isi Visualisasi dengan gambar	1, 2, 3 4, 5, 6, 7
1	Kaidah	Kriteria	Digunakan secara klasikal atau individual tipe materi Durasi waktu Format sajian Ketentuan teknis	8, 9
1	Kaidah	Kriteria	Digunakan secara klasikal atau individual Tipe materi Durasi waktu Format sajian Ketentuan teknis	10
1	Kaidah	Kriteria	Digunakan secara klasikal atau individual Tipe materi Durasi waktu Format sajian Ketentuan teknis	11
1	Kaidah	Kriteria	Digunakan secara klasikal atau individual Tipe materi Durasi waktu Format sajian Ketentuan teknis	12, 13
2	Penyajjian Media	Kualitas gambar		14
2		Kualitas suara		15

		Perpaduan gambar		16
		Animasi		17
3	Prosedur pengembangan media pembelajaran	Mengidentifikasi program		18
		Sinopsis		19
		Format gambar		20
		Editing gambar	Finalisasi hasil kartun	21
4	Tata laksana	Ide program	Program pembelajaran	22
		Sasaran program	Kelas	23
			Konsentrasi terhadap media	24
			Bahasa yang digunakan	25
			Karakteristik sasaran program	26
		Rumusan tujuan program	Tujuan pembelajaran umum	27
			Tujuan pembelajaran khusus	28
			Pengembangan silabus	29
		Materi program	Sinopsis keseluruhan materi	30
		Sinopsis	Format program	31
		Treatment	Visualisasi ide	32
5	Pembuatan naskah	Unsur suara	Suara narator	33
			Suara musik	34
			Suara sound effect	35
5	Pembuatan naskah	Unsur visual	Gambar	36
			Animasi	37
			Grafis	38
			Format naskah dan penyajian	39
5	Pembuatan Naskah	Sistematika		40
Jumlah item				40

Sumber: Diadaptasi dari Cheppy Riyana (2007), Azhar Arsyad (2004)

2. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Ditinjau dari Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli media pembelajaran berupa angket tertutup yaitu angket yang berisikan pernyataan yang mengharapkan

responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah tersedia. Angket untuk ahli materi berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari relevansi materi dari silabus dengan standar kompetensi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Ditinjau Dari Materi

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir
1	Relevansi materi dengan silabus	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati • Menanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Kehidupan masyarakat Indonesia pada saat masuknya Islam • Pengaruh kebudayaan Islam bagi Indonesia di bidang politik • Pengaruh kebudayaan Islam bagi Indonesia di bidang sosial 	1 2 3,4,5 6,7,8 9 10,11,12,13 14,15,16,17
1	Relevansi materi dengan silabus	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data/informasi • Mengasosiasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh kebudayaan Islam bagi Indonesia di bidang pendidikan 	18 19 20 21
		<ul style="list-style-type: none"> • Menalar • Mengkomunikasikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh kebudayaan Islam bagi Indonesia di bidang sastra dan bahasa • Pengaruh kebudayaan Islam bagi Indonesia di bidang arsitektur dan kesenian 	22 23 24 25, 26, 27
		Keruntutan materi		28
		Kejelasan materi		29
		Kelengkapan materi		30
		Sistematika materi		31
Jumlah item				31

Sumber: Silabus Madrasah Tsanawiyah (MTS) Al Ikhwan.

3. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Guru

Angket untuk guru berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek materi serta aspek media pembelajaran (Achsas, 2010). Kisi-kisi instrument untuk guru dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Guru

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir
1	Relevansi materi dengan silabus	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati • Menanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Kehidupan masyarakat Indonesia pada saat masuknya Islam • Pengaruh kebudayaan Islam bagi Indonesia di bidang politik • Pengaruh kebudayaan Islam bagi Indonesia di bidang sosial 	1 2 3,4,5 6,7,8 9 10,11,12,13 14,15,16,17
1	Relevansi materi dengan silabus	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data/informasi • Mengasosiasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh kebudayaan Islam bagi Indonesia di bidang pendidikan 	18 19 20 21
		<ul style="list-style-type: none"> • Menalar • Mengkomunikasikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh kebudayaan Islam bagi Indonesia di bidang sastra dan bahasa • Pengaruh kebudayaan Islam bagi Indonesia di bidang arsitektur dan kesenian 	22 23 24 25, 26, 27
		Keruntutan materi		28
		Kejelasan materi		29
		Kelengkapan materi		30
		Sistematika materi		31
Jumlah item				31

Sumber: Silabus Madrasah Tsanawiyah (MTS) Al Ikhwan.

4. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Siswa

Angket untuk siswa berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek materi, aspek media pembelajaran, dan luaran.output yang diharapkan (Achsas, 2010). Kisi-kisi instrumen siswa dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Kelayakan Dari Penilaian Siswa

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
1	Materi	Relevansi dengan silabus	<ul style="list-style-type: none"> • Kehidupan masyarakat Indonesia pada saat masuknya Islam. • Pengaruh kebudayaan Islam bagi Indonesia di bidang politik, sosial, pendidikan, sastra dan bahasa serta arsitektur dan kesenian. 	1 2 3 4 5 6 7 8
		Kejelasan materi		9
2	Media pembelajaran	Tujuan	Memperjelas dan mempermudah Keterbatasan ruang dan waktu	10, 11 12
		Karakteristik	Kejelasan pesan dan berdiri sendiri Kemudahan penggunaan	13,14 15
		Kriteria	Digunakan secara klasikal atau individual Ketentuan teknis Daya tarik Durasi waktu	16 17,18,19,20 21,22 23
		Unsur visual	Gambar	24
		Unsur suara	Suara sound effect Musik Narator	25 26 27
		Penggunaan bahasa		28
3	Luaran / output	Peningkatan motivasi		29
		Peningkatan kemampuan		30
		Peningkatan keterampilan		31
Jumlah item				31

Sumber : Silabus Madrasah Tsanawiyah (MTS) Al Ikhwan kelas VII.

G. Validasi dan Revisi

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli media, dan ahli materi. Media kartun yang telah divalidasi oleh para ahli maka akan diketahui kesalahan, dan kekurangan dari media tersebut. Dari kesalahan dan kekurangan yang didapat perlu dilakukan revisi atau perbaikan sehingga media tersebut layak untuk digunakan.

H. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan pada 35 siswa dari 133 populasi. Kelas yang digunakan untuk uji coba instrumen merupakan kelas yang menjadi uji penelitian. Baik buruknya instrumen akan berpengaruh terhadap benar tidaknya data yang diperoleh. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan yang penting yaitu valid dan reliabel. Uji coba yang dilakukan berupa non-tes yaitu angket pendapat siswa terhadap kelayakan media pembelajaran. setelah mendapat validitas ahli media dan materi selanjutnya uji coba terhadap siswa.

I. Uji Validitas

Instrumen dikatakan valid apabila memiliki kejituan dan ketelitian terhadap aspek yang hendak diukur. Uji validitas instrumen diperoleh dari penilaian para ahli (judgment expert) yaitu 2 orang Dosen FKIP ULM Banjarmasin. Cara ini untuk menganalisis dan mengevaluasi secara sistematis apakah butir instrumen telah memenuhi apa yang hendak diukur. Butir-butir kuesioner tersebut disusun dan diuji validitasnya apakah butir-butir tersebut valid dan reliabel atau tidak valid dan tidak reliabel. Butir soal yang tidak valid dan tidak reliabel akan gugur dan tidak digunakan.

J. Pengujian Instrumen

1. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas mempunyai pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena

instrument tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2002). Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus alfa cronbach. Pengujian validitas dan reliabilitas dengan menggunakan bantuan program SPSS 16. Dari hasil pengujian pertama, butir yang tidak valid tidak dimasukkan dalam pengujian selanjutnya. Pengujian dengan Teknik Alfa Cronbach menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_t^2} \right)$$

dengan:

r_{11} adalah koefisien reliabilitas

n adalah banyaknya butir soal.

s_i^2 adalah varians skor soal ke-i.

s_t^2 adalah varians skor total.

Pedoman untuk menginterpretasikan koefisien menurut sugiyono (2010:257) dijelaskan pada tabel 3.6.

Tabel 3.6. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval koefisien (r)	Tingkat hubungan
0,80 sampai dengan 1,000	Sangat tinggi
0,60 sampai dengan 0,799	Tinggi
0,40 sampai dengan 0,599	Sedang
0,20 sampai dengan 0,399	Rendah
0,00 sampai dengan 0,199	Sangat rendah

Hasil uji validitas dan reliabilitas didapatkan bahwa instrumen yang digunakan untuk menguji kelayakan oleh 35 siswa valid dan sah.

Sedangkan uji reliabilitas menunjukkan hasil 0.960 sedangkan r tabel menunjukkan 0,367 sehingga instrumen dikatakan reliabel untuk digunakan sebagai instrument penelitian. Apabila diinterpretasikan dengan tabel interpretasi diatas maka instrumen tersebut mempunyai tingkat hubungan yang sangat tinggi.

2. Pengujian Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2002). Menurut Sutrisno Hadi (1997) bahwa instrumen dikatakan valid apabila mempunyai unsur kejituan dan kejelian. Jitu artinya instrumen tersebut dapat memberi fungsi sebagai mana mestinya dan teliti apabila instrumen tersebut memberikan hasil yang sesuai dengan besar kecilnya gejala atau sebagai mana gejala itu diukur.

Menurut Sugiyono (2006) validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan apabila valid, validitasnya rendah berarti instrumen kurang valid. Untuk menguji validitas suatu instrumen dilakukan dengan validitas kostruk yaitu dengan dikonsultasikan dengan para ahli. Untuk validasi ini dapat digunakan pendapat para ahli (judgment experts). Selanjutnya dilakukan uji coba pada sampel dimana populasi tersebut diambil. Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian pada penelitian ini digunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan

r_{xy} : Koefisien validitas

N : Banyaknya subjek

X : Nilai pembanding

Y : Nilai dari instrument yang akan dicari validitasnya.

Kriteria = pengujian kuadrat butir dikatakan sah apabila koefisien korelasi (xy) berharga positif dan lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikan 5%. Pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer program statistika SPSS 16.

K. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa kartun, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada kompetensi membuat komik dengan *cartoon story maker*. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Data mengenai pendapat

atau tanggapan peserta diklat yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7. Kategori Skala Likert

Skor nilai	Interprestasi
4	Sangat layak
3	Layak
2	Tidak layak
1	Sangat tidak layak

Untuk skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai pada skala 4 (Djemari Mardapi, 2008) yang diperhatikan seperti tabel 3.8.

Tabel 3.8. Tabel Pengkategorian Skor Penilaian

Interval skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < x < Mi$	Tidak layak
$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Sangat tidak layak

Rerata ideal (Mi) dan simpangan deviasi (SDi) diperoleh dengan rumus:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SDi = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap media pembelajaran menggunakan tabel 3.8. Tabel di atas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari validitas ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan uji coba pada siswa agar mempermudah dalam pemberian suatu kriteria nilai bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan dengan multimedia interaktif menggunakan *cartoon story maker* melalui beberapa tahap antara lain: a) *planning* dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan alasan yang mendasari sehingga dalam media ini dibutuhkan sumber dari buku teks, dan menyusun gagasan beserta draft. Kemudian b) *design* yaitu pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan skrip kemudian memvalidasi dan merevisi. Selanjutnya, c) *development* yaitu produksi media kartun berdasarkan skrip yang sudah divalidasi. Pada tahap ini perangkat pendukung untuk media kartun juga dipersiapkan. Setelah tersusun dan menjadi media pembelajaran, maka media kartun divalidasi para ahli agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan diujicobakan kepada peserta didik. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100%, dan penilaian ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100% sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada peserta didik.
2. Hasil pengujian kelayakan untuk multimedia interaktif menggunakan *cartoon story maker* dari peserta didik MTS Al Ikhwan Banjarmasin

kelas VII D adalah meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek luaran/output pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan kategori layak sebesar 36,2%. Sedangkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif menggunakan *cartoon story maker* sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di MTS Al Ikhwan Banjarmasin kelas VII D.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa media dengan multimedia interaktif menggunakan *cartoon story maker* berdasarkan pengujian hasil dari peserta didik layak untuk digunakan, oleh karena itu dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di sekolah.
2. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut terhadap efektivitas penggunaan media dengan multimedia interaktif menggunakan *cartoon story maker* pada MTS Al Ikhwan Banjarmasin kelas VII D, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani, H.M & Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alessi, S.M. & Trollip, S.R. 2001. *Multimedia for Learning: Methods and Development*. 3rd ed. USA: Pearson Education.
- Arif S Sadiman. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Alim, Abdul, 1971. *Didaktik Metodik pendidikan Umum*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Asnawir & Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Azhar Arsyad, 2003. *Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Educational Research*. New York, London: Longman.
- Bovee, Courland, 1997, *Business Communication Today*, (New York: Prentice Hall).
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Cloud, Sood Mc. 2001. *Understanding Comics Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, Mudjiono.2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Jakarta: Mitra Cendekia Press.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Harian *Kompas*. Edisi 26 Mei 2003.

- Ibrahim R dan Nana Syaodih. 1993. *Perencanaan Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kurf dan Meirer, 1986. *Membina Minat Baca*. Bandung: Remaja Karya.
- Moh. Ayip S. 2003. "Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika." *Skripsi* pada UPI Bandung. Tidak Diterbitkan.
- Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- _____. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Porter, Bobbi De & Mike Hernacki, (1992). *Quantum Learning*. terj. Alwiyah Abdurrahman, Bandung: Kaifa.
- Riduwan dan Akdon. 2001. *Rumus dan Data dalam Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. 1993. *Perencanaan Pengajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta.
- Soetomo. 2003. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Sugiyono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Suryo Subroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. 1990. *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai Dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Sadiman, Arif. S. dkk, 1996, *Media Pendidikan Pengertian, Pemahaman, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rifai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- 1989. *Analisis dan Desain Eksperimen*. Bandung: Sinar Baru.
- Sofa, 2010. *Pengertian, Ruang Lingkup dan Tujuan IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syarif. 2005. *Metode Dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung; Nusantara Press.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. edisi Kedua. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Walter R. Borg & Meredith Damien Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*. Longman Publishing Group.
- Winarno Surakhmad. 1996. *Pengantar Interaksi Mengajar_Belajar (Dasar dan Teknik Metodologi Mengajar)*. Bandung: Tarsito.
- Wingkel, W. S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia
- Yusuf Hadi Miarso dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Rajawali.
- Zuhdan K. Prasetyo. 2012. "Pengembangan Berbasis Penelitian (Research and Development)". *Prosiding Kuliah Umum pada Dosen Pembimbing Tesis dan Mahasiswa Magister Pendidikan Sains*; Surakarta, 14 Juni 2012. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Sebelas Maret.