

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI E-KOMIK PADA MATERI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN DAN KELANGKAAN SDA KELAS VII MTs NEGERI KOTA PAREPARE



OLEH

**MUH IKRAM
NIM: 19.1700.055**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

2024

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI E-KOMIK
PADA MATERI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN DAN
KELANGKAAN SDA KELAS VII MTs NEGERI
KOTA PAREPARE**



OLEH:

**MUH IKRAM
NIM: 19.1700.055**

Skripsi sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

2024

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Melalui E-Komik Pada Materi Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan SDA Kelas VII MTs Negeri Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Muh Ikram

Nomor Induk Mahasiswa : 19.1700.055

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor: 3226 Tahun 2022

Disetujui oleh :

Pembimbing Utama : Drs. Anwar, M.Pd
NIP : 19640109 199303 1 005

Pembimbing Pendamping : Nurleli Ramli, M.Pd
NIP : 19911104 202321 2 048



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Melalui E-Komik Pada Materi Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan SDA Kelas VII MTs Negeri Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Muh Ikram

Nomor Induk Mahasiswa : 19.1700.055

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah

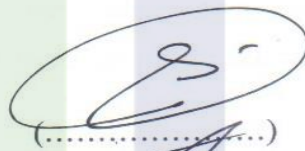
Dasar Penetapan Penguji : B.2558/In.39./FTAR.01/PP.00.9/07/2024

Tanggal Kelulusan : 08 Juli 2024

Disetujui oleh :

Drs. Anwar, M.Pd.

(Ketua)



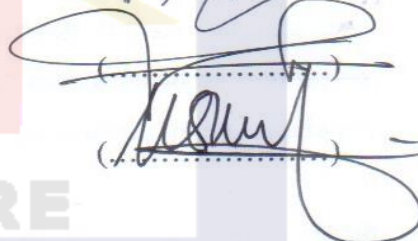
Nurleli Ramli, M.Pd.

(Sekretaris)



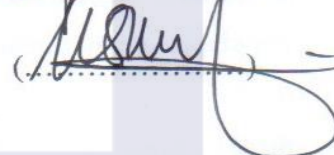
Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.

(Anggota)



Dr. Usman, M.Ag.

(Anggota)



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfan, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam. Salawat dan salahm semoga tercurahkan kepada Nabi dan Rasul yang paling mulia dan kepada keluarga dan para sahabatnya semua berkat hidayah, taufik dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Melalui Komik Digital Pada Materi Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan Kelas VII MTs Negeri Kota Parepare”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar “Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah” Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan serta do’a dari sebagian pihak. Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda tercinta Sitti Ramasiah dan Ayahanda tercinta Abdul Malik yang telah memberikan do’a tulusnya, sehingga penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan dan menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah, atas pengabdianya yang telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Drs. Anwar, M.Pd. selaku “Dosen Pembimbing Utama” dan Ibu Nurleli Ramli, M.Pd. selaku “Dosen Pembimbing Pendamping” atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan sejak awal hingga akhir penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

4. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial atas dukungan dan bantuannya terhadap penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
6. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh stafnya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare.
7. Bapak Rusman Madina, S.Ag., MA. selaku Kepala MTs Negeri Kota Parepare beserta jajarannya atas izin dan datanya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
8. Kepada keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan, motivasi dan do'anya selama saya menjalankan studi di IAIN Parepare.
9. Teman-teman seperjuangan semasa KKN yang telah kebersamai dan telah banyak membantu sekaligus memberikan support dalam menyelesaikan skripsi saya.
10. Teman-teman seperjuangan di Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Angkatan 2019 yang selalu ada dikala susah maupun senang selama menjalankan pendidikan di IAIN Parepare.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini, karena penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna akan tetapi besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Parepare, 25 Maret 2024
14 Ramadhan 1445

Penulis,



Muh. Ikram

NIM: 19.1700.055

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

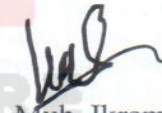
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muh. Ikram
NIM : 19.1700.055
Tempat/Tgl. Lahir : Pambo'borang, 23 September 2000
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Melalui E-Komik Pada Materi Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan SDA Kelas VII MTs Negeri Kota Parepare

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 25 Maret 2024

Penulis,



Muh. Ikram

NIM: 19.1700.055

ABSTRAK

MUH. IKRAM. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Melalui Komik Digital Pada Materi Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan Kelas VII MTs Negeri Kota Parepare.* (dibimbing oleh Anwar dan Nurleli Ramli).

Pembelajaran IPS dapat memanfaatkan sumber ataupun media pembelajaran bahkan mengembangkan media pembelajaran tersendiri yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran, seperti media audio (radio), media proyeksi (film bingkai), media tiga dimensi (3D), media berbasis manusia, media visual, dan media audio-visual. Terkait hal tersebut, peneliti memilih komik digital untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS karena dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan model pengembangan dan mengetahui penggunaan media komik digital pada pembelajaran IPS di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri Parepare.

Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan R&D (*Research & Development*) dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran IPS berbasis komik digital pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Komik yang telah dibuat kemudian diuji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar..

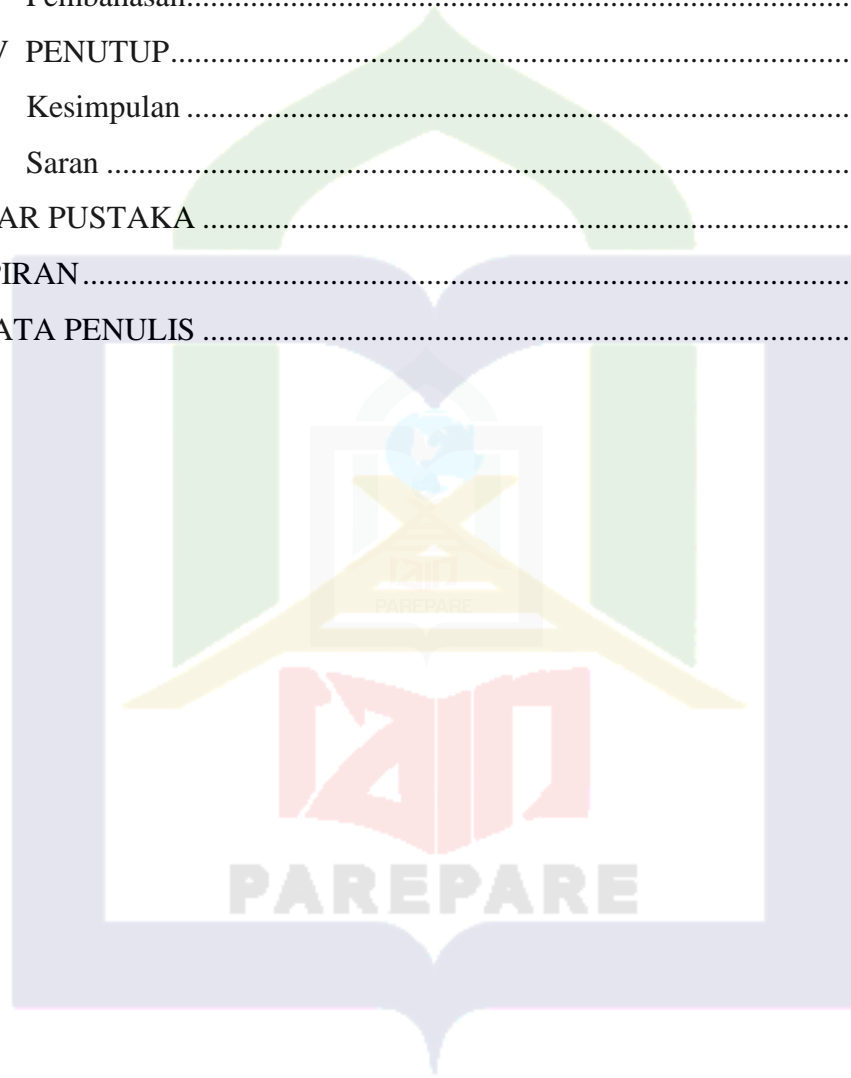
Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Model pengembangan yang digunakan yaitu media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPS dengan 4 tahap yakni tahap pendefinisian (*define*) yang terdapat 4 langkah yaitu Analisis awal; Analisis peserta didik; Analisis tugas; Analisis konsep. Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*Design*) yang terdiri dari tiga langkah yaitu Penyusunan Materi Pembelajaran; Pemilihan Media dan Rancangan Awal. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Develop*). 2) Berdasarkan uji validitas yang dilakukan, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPS pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Parepare layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan hasil uji validitas dari ahli media di peroleh 88,33 %, hasil uji validitas dari ahli bahasa diperoleh 90%, dan hasil uji validitas dari ahli materi diperoleh 88,89 % dengan kategori validitas sangat valid.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, IPS, Komik Digital*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PROPOSAL SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan	8
B. Tinjauan Teori.....	10
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	10
2. Pembelajaran IPS.....	27
3. Komik Digital	34
C. Kerangka Pikir	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	46
B. Subjek Penelitian	46
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
D. Prosedur Pengembangan.....	47
E. Responden.....	51

F. Instrumen Penelitian	52
G. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Penelitian	60
B. Pembahasan.....	85
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN.....
BIODATA PENULIS	I



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Penelitian Terdahulu	10
2.2	Kompetensi Dasar dan Indikator	30
3.1	Pembuatan Desain Media (<i>Storyboard</i>)	50
3.2	Instrumen Angket Penelitian	53
3.3	Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	53
3.4	Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	54
3.5	Kisi-kisi Instrumen untuk Guru	55
3.6	Kriteria Kevalidan Produk	57
3.7	Tabel Tingkat Keefektifan Produk	58
4.1	KD (Kompetensi Dasar dan Indikator)	63
4.2	Hasil Validator Ahli Materi	76
4.3	Hasil Validator Ahli Media	80
4.4	Hasil Nilai Peserta Didik <i>Pre-test</i>	82
4.5	Hasil Nilai Peserta Didik <i>Post-test</i>	83
4.6	Hasil Validasi oleh para ahli	88

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Tabel	Halaman
2.1	Model Penelitian Pengembangan	18
2.2	Langkah-langkah Pengembangan 4D	20
2.3	Langkah-langkah Pengembangan ADDIE	25
2.4	<i>Web browser pixton</i>	39
2.5	Halaman <i>login</i>	40
2.6	Halaman depan pixton	40
2.7	Pilihan <i>Layout</i>	41
2.8	<i>Create a comic strip</i>	41
2.9	Pilihan <i>background</i>	42
2.10	Pilihan jumlah karakter	42
2.11	Pilihan Karakter	42
2.12	Pengisian judul komik	43
2.13	Pembuatan karakter komik	43
2.14	Pengeditan karakter	44
2.15	Menambahkan karakter	44
2.16	Hasil komik digital	44
2.17	Tampilan untuk menyimpan hasil komik	45
2.18	Bagan Kerangka Pikir	45
4.1	Tema Komik Digital	66
4.2	Tokoh Komik Digital	67
4.3	tampilan awal pixton	68
4.4	Tampilan login akun	69
4.5	Tampilan halaman pendaftaran	69
4.6	Tampilan dashboard pixton	70
4.7	Tampilan awal pembuatan komik	70
4.8	Tampilan pembuatan <i>background</i>	71
4.9	Tampilan membuat karakter	71
4.10	Tampilan pembuatan pixton	72
4.11	Tampilan pembuatan pixton	72
4.12	Tampilan pembuatan pixton	73
4.13	Tampilan pembuatan balon percakapan	73
4.14	Tampilan akhir pembuatan komik	74

4.15	Komik Materi Pembangunan Berkelanjutan	76
4.16	Sampul komik	78
4.17	Bagian awal komik	78
4.18	Bagian Isi/pembahasan komik	79
4.19	Bagian Akhir Komik	79
4.20	Tema awal sebelum diperbaiki	90
4.21	Cover yang sudah diperbaiki	91
4.22	Kata pengantar	92
4.23	Penambahan Identitas Pengembang	93



DAFTAR LAMPIRAN

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
1	SK Penetapan Pembimbing	VI
2	Surat Izin Penelitian	VII
3	Surat Selesai Meneliti	IX
4	Surat Telah Meneliti	X



TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ya

ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda(‘).

2. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakaf, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dhomma	U	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
أُو	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ: Kaifa

حَوْلَ: Haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ / نَا	Fathah dan Alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إِي	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
أُو	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مات	: māta
رمى	: ramā
قيل	: qīla
يموت	: yamūtu

4. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>raudah al-jannah</i> atau <i>raudatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*. Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعْمٌ : *nu‘‘ima*

عَدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *Umirtu*

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

9. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnillah* بِاِلهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia

yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subhānahū wa ta‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun

QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/ ..., ayat 4
 HR = Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص = صفحة
 دم = بدون
 صلعم = صلى الله عليه وسلم
 ط = طبعة
 بن = بدون ناشر
 الخ = إلى آخرها / إلى آخره
 ج = جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pintu gerbang kemajuan suatu bangsa. Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang ada. Seperti yang kita ketahui pada era kemajuan ilmu pengetahuan teknologi, tentunya pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman yang ada, Karena pendidikan merupakan sarana untuk menuju kepada pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Pendidikan juga merupakan investasi sumber daya manusia yang akan berjangka panjang dengan mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban dalam dunia.

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan yang semakin pesat. Fenomena tersebut mengakibatkan persaingan dalam bidang kehidupan. Banyaknya persaingan tetapi salah satu di antaranya ialah dalam bidang pendidikan. Untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Dalam hal ini kesuksesan atau keberhasilan suatu pendidikan tidak terlepas dari peran sekolah tersebut, baik sekolah negeri ataupun sekolah swasta. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi ini, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media, komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran yang tidak biasa.¹

Pendidik dapat memanfaatkan sumber belajar yaitu dengan media pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang

¹ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2018), h.2.

digunakan untuk menyalurkan informasi dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dan pada akhirnya dapat menjadikan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yaitu dalam penyampaian materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik dan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar. Proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar serta mengubah peran pendidik ke arah yang lebih produktif.²

Pendidikan dapat menghubungkan antara Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk dijadikan sarana sebagai sumber tenaga pengajaran. Disisi lain juga perlu memanfaatkan kemajuan (IPTEK) agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.³ Untuk itu perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dapat memungkinkan peserta didik untuk menjadikan sumber proses belajarnya. Berdasarkan UU.No 11 Tahun 2019 tentang Sisnas IPTEK menjelaskan setiap orang berhak mengembangkan diri untuk memenuhi kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pembelajaran dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut.⁴

Aktivitas pembelajaran adalah usaha pembentukan diri sendiri melalui kegiatan-kegiatan dengan pendidik sebagai fasilitatornya. Sejalan dengan itu, Rousseau mengatakan bahwa aktivitas pembelajaran merupakan segala pengetahuan yang diperoleh sendiri oleh peserta didik melalui pengamatan, pengalaman serta penyelidikan dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis.⁵

² Rostina Sundayana, *Media Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran; Untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, Dan Para Siswa* (Bandung: Alfabeta, 2018), h.32.

³ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. VIII, no. 2 (2018): h.45.

⁴ Sisnas Iptek, *UURI No.11*, 2019.

⁵ Arsyi Miranda, *Mengelola Aktivitas Pembelajaran Di Sekolah Menengah Pertama* (Penerbit Provinsi Kalbar, 2019), h.7-8.

Pembelajaran IPS dapat memanfaatkan sumber ataupun media pembelajaran bahkan menciptakan media pembelajaran tersendiri yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang relevan dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik. Proses pembelajaran dibutuhkan suatu perantara untuk menyampaikan informasi. Hal ini dikarenakan media pembelajaran menempati posisi yang strategis. Yakni memudahkan pendidik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis media grafis yang dituangkan dalam bentuk komik digital.

Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga memudahkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Komunikasi yang terjadi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran dapat diefektifkan menggunakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dan teknik dalam pembelajaran. Suasana belajar di kelas lebih aktif, efektif, dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran Terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya yaitu media komik.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

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

Terjemahnya:

“Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar, seperti media audio (radio), media proyeksi (film bingkai), media tiga dimensi (3D), media berbasis manusia, media visual, dan media audio-visual. Untuk media pembelajaran IPS media yang paling tepat dan sangat dibutuhkan adalah peta,

atlas, dan globe. Terutama dalam pelajaran sejarah, geografi, ekonomi dan antropologi budaya.⁶

Komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena memiliki perpaduan kalimat narasi, susunan gambar dan warna, yang disatukan dalam satu media. Komik dapat berperan sebagai media yang menyampaikan informasi dalam bentuk visual yang menghibur. Komik dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, sehingga dapat memicu timbulnya motivasi belajar siswa dan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru untuk menciptakan variasi belajar yang menarik. Komik sangat berfungsi dalam penyampaian gagasan, ide dan kebebasan untuk berfikir. Isi pesan dari komik itu sendiri adalah sebuah kunci yang amat penting.⁷ Keberadaan media pembelajaran ini menjadi sangat efektif dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan Sosial (IPS). Pembahasan yang cukup banyak, mata pelajaran tersebut cocok untuk dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang berupa media komik.

Perkembangan teknologi di era sekarang ini dapat dikombinasikan dengan keunggulan komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Salah satunya dengan media komik digital.⁸ Salah satu media yang menarik bagi siswa adalah komik. Berdasarkan hasil pembuat media komik digital atau *e-comic*. Raharjo menjelaskan bahwa komik digital adalah teknologi media transformasi teknologi media komik yang awal buku komik dicetak ke komik digital dengan format elektronik. Sementara menggunakan software pembuat buku, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena mengandung display yang lebih menarik.⁹

⁶ Yulia Nuryanti Delavira Nur Luthfiah, Fitri Aulia, "Jenis Media Dalam Pembelajaran IPS," Teknologi Informasi STKIP Muhammadiyah Kuningan, 2020, news.upkm.ac.id, diakses pada 23 Agustus 2023.

⁷ Riska Dwi N dan M. Syaichudin, "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung," *Jurnal Pendidikan*, 2018, h.123-125.

⁸ Yuliana Siswandar, and Sudyanto, "Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk," 2017, h.31.

⁹ Rasiman dan Aginita Siska Pramasdyahsari, "Development of Matematics Learning Media," *Jurnal of Education and Research* Vol.2, no. 11 (2018): h.535.

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional karena komik merupakan suatu bacaan yang rata-rata digemari oleh siswa. Menurut Pranata, seseorang akan belajar secara maksimal jika berkomunikasi atau berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya.¹⁰ Komik berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, di mana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. Media pembelajaran komik digital ini cocok untuk digunakan pada semua pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu seperti dalam penelitian Yuliana Siswandari yaitu penggunaan media komik digital dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran akuntansi.¹¹

Penggunaan media komik dalam belajar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardawati yang mengatakan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran di SMP dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar.¹²

Terkait hal tersebut, peneliti memilih komik digital untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS karena pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran wajib yang memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik sebagai warga yang baik bagi bangsa dan negara. Sedangkan pembelajaran IPS pendidik hanya menggunakan media konvensional sehingga membuat pembelajaran menjadi bosan dan tidak menarik jika tanpa adanya suatu rangsangan, maka perlu adanya suatu media yang menarik dan menyenangkan seperti komik digital.

¹⁰ Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana* Vol.7, no. 1 (2020): h.45.

¹¹ Yuliana Siswandari, "Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK," *Skripsi Universitas Sebelas Maret*, 2018.

¹² Wardawati A., "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi SPLTV," *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* Vol.7, no. 1 (2018): h.3-12.

Berdasarkan observasi diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran sudah memanfaatkan media yang ada namun cenderung masih menggunakan media konvensional. Peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Aktifitas pembelajaran didominasi guru, sedangkan peserta didik cenderung pasif. Pembelajaran yang terjadi cenderung searah dimana guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Hal-hal tersebut menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran, sebagai akibatnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah dan tujuan pembelajaran belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan itu peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis komik digital untuk meningkatkan daya tarik peserta didik. Dari sini peneliti mengetahui bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS masih tergolong rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti memberikan solusi alternatif agar tercapainya tujuan pembelajaran. Peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Melalui Komik Digital Pada Materi Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan Kelas VII MTs Negeri Kota Parepare”.

B. Rumusan Masalah

Melihat uraian pada latar belakang, maka perlu dirumuskan sebuah masalah guna memberikan fokus terarah pada penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana model pengembangan e-komik pada pembelajaran IPS di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri Parepare?
2. Bagaimana penggunaan media komik e-pada pembelajaran IPS di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri Parepare?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan model pengembangan e-komik pada pembelajaran IPS di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri Parepare.
2. Untuk mengetahui penggunaan media e-komik pada pembelajaran IPS di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri Parepare.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, kegunaan atau manfaat yang diharapkan adalah :

1. Manfaat teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan bagi pemecahan masalah dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPS. Selain itu pengembangan media menjadi salah satu cara memupuk rasa nasionalisme dan patriotisme melalui komik yang dihasilkan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti, dan memperluas ilmu di bidang pengembangan pembelajaran. .

- b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat mempermudah dalam belajar IPS, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik sehingga tidak cepat bosan dan penyerapan materi pembelajaran lebih baik Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif untuk mempermudah guru dalam mengajarkan materi, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif dan lebih hidup, dan membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan penelitian relevan atau sering juga disebut dengan tinjauan pustaka merupakan telaah terhadap hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan objek penelitian yang sedang dikaji. Sebelum merencanakan penelitian ini maka penulis mengkaji beberapa referensi penelitian yang relevan. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan referensi bagi para peneliti untuk melanjutkan penelitian mereka seperti yang diharapkan. Ada tiga penelitian yang peneliti pilih untuk dicantumkan pada tinjauan hasil penelitian yang relevan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nila Maharotunnisa dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbentuk Komik Digital Pada Materi Kondisi Alam Indonesia Untuk Siswa SMP Tahun Ajaran 2021/2022” pada tahun 2022. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran IPS berbentuk komik digital pada materi kondisi alam Indonesia, dan untuk menguji keefektifan penggunaan produk pengembangan media pembelajaran IPS berbentuk komik digital pada materi kondisi alam Indonesia untuk siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan produk pengembangan media pembelajaran IPS berbentuk komik digital telah tervalidasi oleh ahli dan guru IPS sehingga layak untuk digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran IPS di kelas VII; dan media pembelajaran IPS berbentuk komik digital efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS di kelas VII.¹³

Pada penelitian yang dilakukan oleh M.Miftakul Huda, Dkk dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit” pada tahun 2022. Tujuan dari

¹³ Nila Maharotunnisa, “*Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbentuk Komik Digital Pada Materi Kondisi Alam Indonesia Untuk Siswa SMP Tahun Ajaran 2021/2022*” (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2022), h.8.

penelitian tersebut adalah untuk (1) Menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu komik kisah awal berdirinya Majapahit; (2) Mendeskripsikan respon praktisi pembelajaran IPS dan peserta didik terhadap kegunaan dan manfaat media komik kisah awal berdirinya Majapahit pada pembelajaran IPS; (3) Mengetahui efektivitas media yang dikembangkan yakni komik berdirinya Majapahit sebagai upaya meningkatkan berpikir kritis siswa. Hasil dari penelitian tersebut memperlihatkan adanya ketidaksamaan yang berarti dari hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penelitian telah berhasil dilaksanakan dan media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran IPS.¹⁴

Pada penelitian yang dilakukan oleh Fitra Yurisma Kanti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember” pada tahun 2018. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital yang menarik, efisien, dan efektif pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital menarik, efisien, dan efektif.¹⁵

¹⁴ M.Miftakul Huda Nasution, Prasetyo, Ketut Stiawan, dan Agung, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit,” *Dialektika Pendidikan IPS* Vol.2, no. 2 (2022): h.156.

¹⁵ Fitra Yurisma Kant Bambang Suyadi, dan Wiwin Hartanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial* Vol.12, no. 1 (2018): h.135-141.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbentuk Komik Digital Pada Materi Kondisi Alam Indonesia Untuk Siswa SMP Tahun Ajaran 2021/2022	Penelitian sebelumnya mengambil materi tentang kondisi alam Indonesia, sedangkan penelitian ini membahas tentang ekonomi.	Penelitian sebelumnya dengan penelitian ini memiliki kesamaan pada tingkatan jenjang yang diteliti yaitu di tingkat SMP.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit	Penelitian sebelumnya dilakukan untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada materi sejarah. Sedangkan penelitian ini untuk mengetahui implikasi dari media komik digital.	Penelitian sebelumnya dengan penelitian ini memiliki kesamaan pada metode yang digunakan yaitu metode <i>Research and Development</i> serta memiliki kesamaan pada materi yang digunakan yaitu pembelajaran IPS.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember	Penelitian sebelumnya dilaksanakan di sekolah tingkat SMA/MAN. Sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SMP/MTs.	Penelitian sebelumnya dan penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik digital .

Sumber: Data penelitian terdahulu

B. Tinjauan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Definisi Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Secara istilah, pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan

dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.¹⁶ Pengembangan dapat merujuk pada proses atau hasil dari aktivitas meningkatkan atau memperluas sesuatu. Secara umum, pengembangan dapat mengacu pada proses pengembangan atau pertumbuhan dalam berbagai konteks, termasuk dalam hal pengembangan pribadi, produk atau layanan, pengembangan organisasi, komunitas, dan pengembangan teknologi. dalam konteks apapun, pengembangan melibatkan upaya aktif untuk mencapai perubahan positif atau peningkatan dalam hal tertentu. Yang dimana sering melibatkan perencanaan, implementasi, dan evaluasi untuk memastikan bahwa tujuan pengembangan tercapai dengan baik.

Sedangkan, kata media sebagai bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara atau pengantar. Jadi media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹⁷

Association Of Education and Communication Technology (AECT) memberikan definisi tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Hal ini mengandung makna dari kata medium. Sedangkan mediator yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak yang berkaitan dalam proses pembelajaran peserta didik dan materi pelajaran. Tidak jarang pulang istilah alat bantu atau media digunakan secara bergantian. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, gubungan komunikasi dapat berjalan lancar

¹⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h.277.

¹⁷ Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2012), h.11.

dan hasil yang maksimal. Sedangkan menurut Reiser dan Gagne media dapat berupa buku, kaset, televisi, radio, film, video, *slide* dan computer.¹⁸

Adanya paparan dari berbagai sumber tentang media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kedudukan yang integral dalam pendidikan. Melalui penggunaan media dalam pembelajaran pendidik diharapkan lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Adanya media tentu juga akan mempermudah peserta didik dalam menerima materi pelajaran, media pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien tentu akan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Secara tidak langsung penggunaan media pembelajaran yang baik juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu, menyalurkan, menyampaikan. Pesan materi dari pendidik kepada peserta baik berupa alat, gambar, tulisan dan lain sebagainya. Sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, dan meningkatkan berbagai jenis media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada peserta didik dalam konteks pembelajaran. Dimana didalamnya melibatkan penggunaan teknologi, alat, dan sumber daya lainnya untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman, retensi, dan penerapan materi pembelajaran oleh peserta didik.

b. Fungsi dan Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran juga mempunyai fungsi yaitu sebagai berikut:

¹⁸ Nizwardi Jalinur & Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), h.3.

- 1). Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio.
- 2). Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.
- 3). Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.¹⁹

Dari paparan diatas dapat diartikan bahwa pengembangan media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi peserta didik.

Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1). Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2). Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami peserta didik, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3). Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, peserta didik tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

¹⁹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), h.70-72.

- 4). Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

c. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Arif Sadiman, dkk memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:²⁰

1). Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Kebutuhan dalam proses pembelajaran adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Setelah kita menganalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki siswa sebelumnya.

Cara mengetahuinya yaitu dengan tes atau dengan yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topiktopik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan mana tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indra mana yang diperlukan (audio, visual, gerak atau diam). Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, yaitu:

- a) Tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa. Artinya tujuan instruksional itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan.

²⁰ Arif Sadiman, *Media Pendiidkan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h.157.

b) Tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku atau perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

2). Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.²¹

3). Mengembangkan alat ukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan seyogyanya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Dan alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan materi-materi pembelajaran yang disajikan.

Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku. Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. Misalnya instrumen pengukurnya tes, maka siswa nanti akan diminta mengerjakan materi tes tersebut.

Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah siswa menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakannya atau dari materi yang dipelajarinya melalui sajian media. Jika tidak maka dimanakah letak kekurangannya. Dengan demikian, maka siswa dimintai

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h.254.

tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektifitas penyajiannya.²²

4). Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media.

5). Mengadakan tes uji coba dan revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Suatu program media yang oleh pembuatnya dianggap telah baik, tetapi bila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang ditujunya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik.

Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.²³

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diartikan bahwa langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk ditampilkan. akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setelah disebar atau disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian medianya (gambar atau

²² Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), h,75.

²³ Munir, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), h.173.

suara) maka dalam kasus seperti ini dapat pula dilakukan perbaikan (revisi) terhadap aspek yang dianggap kurang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga para penggunanya akan mudah menerima pesan-pesan yang disampaikan melalui media tersebut.

d. Model pengembangan media

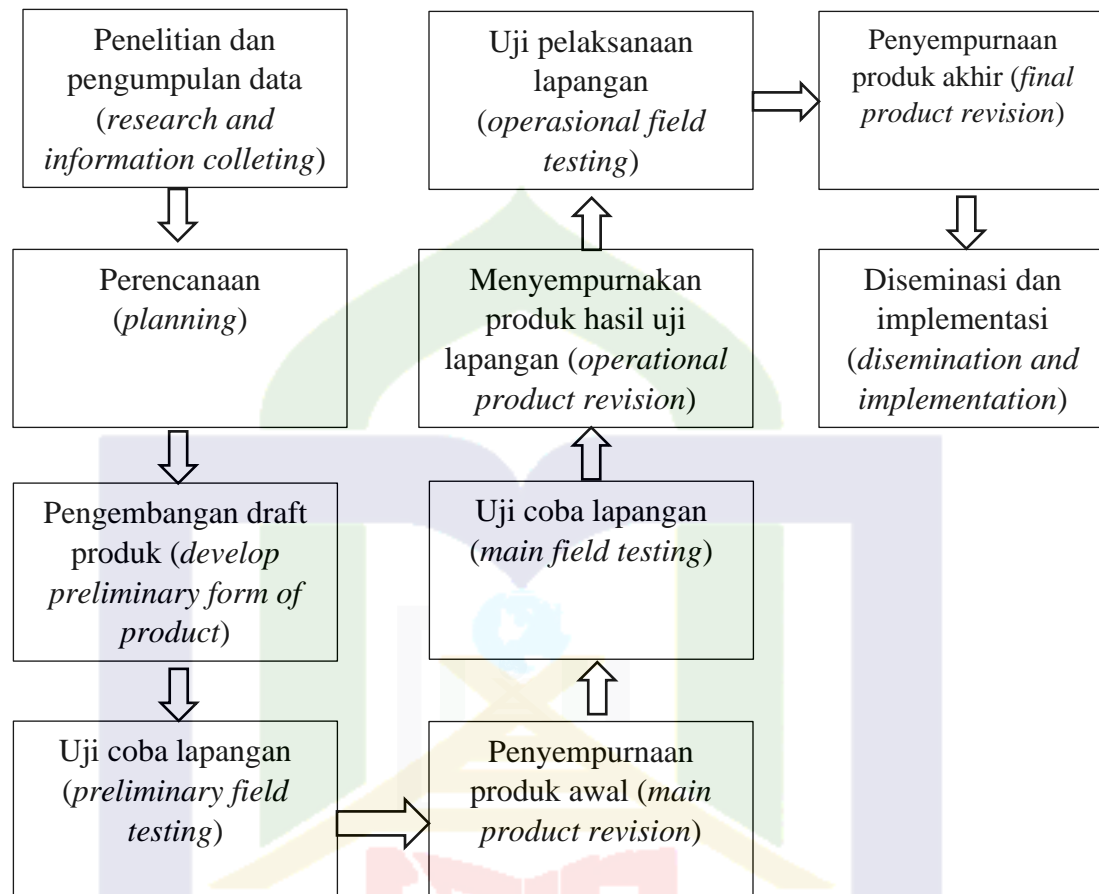
1) Model Pengembangan Borg dan Gall

Menurut Borg & Gall model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (*waterfall*) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan:

- (a) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*),
- (b) Perencanaan (*planning*),
- (c) Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*),
- (d) Uji coba lapangan (*preliminary field testing*),
- (e) Penyempurnaan produk awal (*main product revision*),
- (f) Uji coba lapangan (*main field testing*),
- (g) Menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*),
- (h) Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*),
- (i) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan
- (j) Diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*)²⁴

²⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), h.73.

Langkah tersebut ditunjukkan pada bagan berikut:



Gambar 2.1. Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall)

Tahap yang dilaksanakan pada pengembangan penelitian ini secara rinci sebagai berikut:²⁵

- (a) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data melalui survei), termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian

²⁵Kustandi, C., & Darmawan, D., *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidid Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Prenada Media, 2020), h.71.

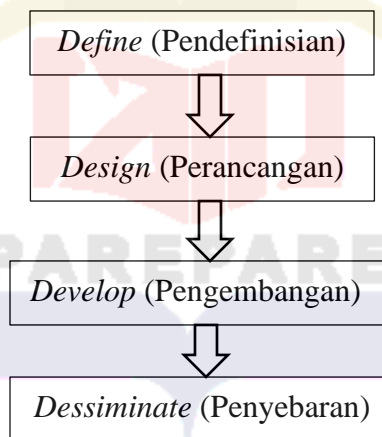
- (b) *Planning* (perencanaan), termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas
- (c) *Develop preliminary form of product* (pengembangan bentuk permulaan dari produk), yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung
- (d) *Preliminary field testing* (ujicoba awal lapangan), yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Dengan melibatkan subjek sebanyak 6 – 12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket
- (e) *Main product revision* (revisi produk), yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicobakan lebih luas
- (f) *Main field testing* (uji coba lapangan), uji coba utama yang melibatkan seluruh peserta didik
- (g) *Operational product revision* (revisi produk operasional), yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi
- (h) *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional), yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan
- (i) *Final product revision* (revisi produk akhir), yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final)

10) *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarkan produk/model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan.

Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan dari model ini yaitu mampu menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi dan mendorong proses inovasi produk yang tiada henti, sedangkan untuk kelemahan dari model ini yaitu memerlukan waktu yang relatif panjang, karena prosedur relatif kompleks dan memerlukan sumber dana yang cukup besar.

2) Model Pengembangan 4D

Menurut (Thiagarajan, 1974) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama *Define* atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah *Design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga *Develop*, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap *Disseminate*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.²⁶



Gambar 2.2 Langkah-langkah Pengembangan 4D

²⁶Kustandi, C., & Darmawan, D., *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Prenada Media, 2020), h.73.

Adapun rincian tahapan pengembangan sebagai berikut:

(a) Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan.

Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap *define*, yakni meliputi:

(1) *Front-end Analysis* (Analisa Awal)

Analisa awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan. Dengan melakukan analisis awal peneliti/pengembang memperoleh gambaran fakta dan alternatif penyelesaian. Hal ini dapat membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

(2) *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)

Analisa peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang dimaksud ialah berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format, dan bahasa.

(3) *Task Analysis* (Analisa Tugas)

Analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini, pendidik menganalisa

tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

(4) *Concept Analysis* (Analisa Konsep)

Dalam analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Analisa konsep selain menganalisis konsep yang akan diajarkan juga menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

(5) *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisa konsep (*concept analysis*) dan analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian.

(b) Tahap Design (Perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni *constructing criterion-referenced test* (penyusunan standar tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), dan *initial design* (rancangan awal).

(1) *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes)

Penyusunan standar tes adalah langkah yang menghubungkan tahap definisi dengan tahap perancangan. Penyusunan standar tes didasarkan pada hasil analisa spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisa peserta didik. Dari hal ini disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik dan penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat panduan penskoran dan kunci jawaban soal.

(2) *Media Selection* (Pemilihan Media)

Secara garis besar pemilihan media dilakukan untuk identifikasi media pembelajaran yang sesuai/relevan dengan karakteristik materi. Pemilihan media didasarkan kepada hasil analisa konsep, analisis tugas, karakteristik

peserta didik sebagai pengguna, serta rencana penyebaran menggunakan variasi media yang beragam. Pemilihan media harus didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran.

(3) *Format Selection* (Pemilihan Format)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bertujuan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran.

(4) *Initial Design* (Rancangan Awal)

Rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilakukan. Rancangan ini meliputi berbagai aktifitas pembelajaran yang terstruktur dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar (*Microteaching*).

(c) Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu expert appraisal (penilaian ahli) yang disertai revisi dan delopmental testing (uji coba pengembangan).

(1) *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli)

Expert appraisal merupakan teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli. Penilaian ahli diharapkan membuat perangkat pembelajaran lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi.

(2) *Delopmental Testing* (Uji Coba Pengembangan)

Uji coba pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, para pengamat atas perangkat pembelajaran yang sudah disusun. Uji coba dan revisi

dilakukan berulang dengan tujuan memperoleh perangkat pembelajaran yang efektif dan konsisten.

(d) Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D ialah tahap penyebarluasan. Tahap akhir pengemasan akhir, difusi, dan adopsi adalah yang paling penting meskipun paling sering diabaikan.

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Terdapat tiga tahap utama dalam tahap disseminate yakni *validation testing*, *packaging*, serta *diffusion and adoption*.

Dalam tahap *validation testing*, produk yang selesai direvisi pada tahap pengembangan diimplementasikan pada target atau sasaran sesungguhnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya setelah diterapkan, peneliti/pengembang perlu mengamati hasil pencapaian tujuan, tujuan yang belum dapat tercapai harus dijelaskan solusinya agar tidak berulang saat setelah produk disebarluaskan.

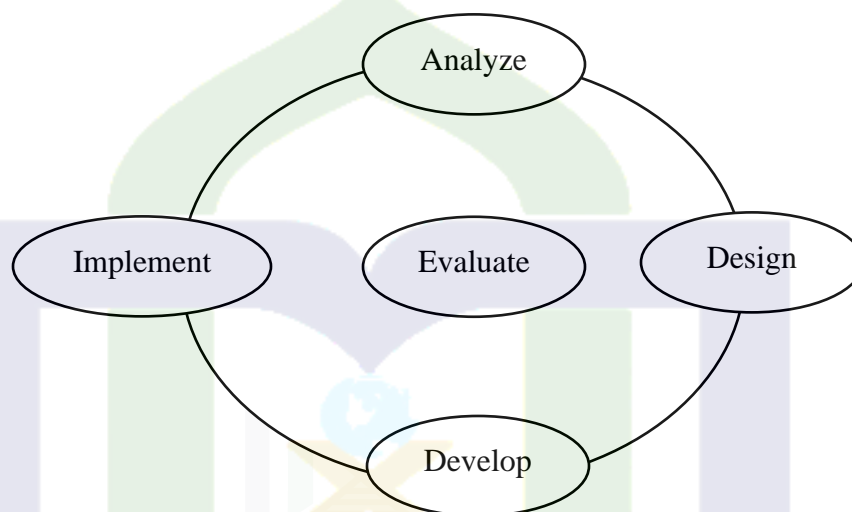
Pada tahap *packaging* serta *diffusion and adoption*, pengemasan produk dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan yang selanjutnya disebarluaskan agar dapat diserap (difusi) atau dipahami orang lain dan dapat digunakan (diadopsi) pada kelas mereka. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan diseminasi/penyebarluasan adalah analisa pengguna, strategi dan tema, pemilihan waktu penyebaran, dan pemilihan media penyebaran.

Kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu yang realtif lama, karena tahapan relatif tidak terlalu kompleks. Kelemahan Model 4D yaitu di dalam model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja, dan tidak ada evaluasi, dimana evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas

produk yang telah diujikan, uji kualitas produk dilakukan untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk.

3) Model Pengembangan ADDIE

Menurut Dick mengembangkan model model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan.²⁷



Gambar 2.3 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE

Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations.*

Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE

(1) Analysis

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah

²⁷Kustandi, C., & Darmawan, D., *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Prenada Media, 2020), h.75.

dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

(2) *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya

(3) *Development*

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

(4) *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

(5) *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh

produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

2. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Kata pembelajaran sendiri berasal dari kata instruction yang berarti serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Dalam pembelajaran dalam segala kegiatan berpengaruh langsung pada proses belajar siswa, ada interaksi siswa yang tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik lahiriah, akan tetapi siswa dapat berinteraksi dan belajar melalui media cetak elektronik, media kaca dan televisive, serta radio. Dalam suatu pengertian pembelajaran dapat dikatakan sebagai upaya untuk peserta didik dalam bentuk kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode dan strategi yang optimal untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.²⁸

Pembelajaran juga dapat di definisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/peserta didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek pembelajar dapat mencapai segala tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.²⁹

Sedangkan dalam Undang-undang pasal 1 butir 20 nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Terdapat lima komponen pembelajaran yaitu interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar.

Pembelajaran atau pengajaran IPS merupakan kegiatan guru menciptakan situasi agar siswa belajar. Pendidikan IPS mempunyai arti bahwa merupakan seleksi dan rekonstruksi dari disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu pendidikan dan

²⁸ Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h.42.

²⁹ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstektual* (Bandung: Refika Aditama, 2011), h.3.

disiplin ilmu sosial, humaniora, yang diorganisir dan disajikan secara psikologi dan ilmiah untuk tujuan pendidikan.³⁰

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang IPS yang telah dipelajari.

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

Supardi berpendapat bahwa dalam pengembangan program pembelajaran IPS di sekolah, karakteristik pembelajaran IPS harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1). IPS harus disesuaikan dengan usia, kematangan dan kebutuhan peserta didik. Misalnya, dalam mengkaji tentang demokrasi, pembelajaran IPS di SMP lebih menekankan kesadaran untuk bersikap demokratis dibandingkan mempelajari sejarah dan teori demokrasi.
- 2). Selalu berhubungan dengan hal-hal yang nyata dalam kehidupan masyarakat atau dekat dengan kehidupan peserta didik. Misalnya, mengkaji masalah pengangguran, banjir, penyakit sosial, pasar, dan sebagainya.
- 3). Berdasarkan pengetahuan kekinian atau kontekstual yang dapat mewakili pengalaman, budaya, dan kepercayaan serta norma hidup manusia. Sebagai contoh selalu mendekati masalah-masalah pembelajaran dengan lingkungan kehidupan peserta didik.
- 4). Dapat membantu peserta didik dalam menggambarkan pengalaman belajar, baik dalam kegiatan kelompok besar, kelompok kecil maupun mandiri.
- 5). Bersifat multiple resource, yakni menggunakan atau memanfaatkan berbagai macam sumber (termasuk hal-hal yang ada dan terjadi di masyarakat) dan menerapkan berbagai metode.

³⁰ Yesi Budiarti, "Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran," *Pendidikan Ekonomi FKIP, Universitas Muhamadiyah Metro* Vol.3, no. 1 (2015): h.62.

- 6). Mengangkat contoh kasus, isu dan masalah-masalah sosial dalam rangka mendalami konsep dan materi IPS.
- 7). Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kegiatan inkuiri. Oleh karena itu, proses pembelajarannya di usahakan tidak terlalu kaku (formal), tetapi banyak mengembangkan partisipasi, misalnya menggunakan role playing atau inkuiri.

Pembelajaran IPS yang sangat luas ruang lingkungannya, membahas berbagai fenomena sosial memerlukan sarana untuk melakukan kegiatan praktik, seperti mengamati atau menganalisis fenomena sosial. Oleh karena itu, diperlukan laboratorium IPS.³¹

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di Masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi.

Awan mutakim merumuskan tujuan IPS, sebagai berikut:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang di adaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

³¹ Anik Widiastutik, *Konsep Dasar Dan Manajemen Laboratorium IPS* (Yogyakarta: UNY Press, 2019), h.13-14.

- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-maslah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu Membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.³²

Sedangkan tujuan pembelajaran IPS menurut Hartomo yaitu peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan sosial. mampu membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, mampu bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, baik secara nasional maupun global.³³

d. Materi Pembelajaran IPS

Materi pembelajaran IPS yang digunakan pada penelitian ini yaitu tentang pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan yang meliputi karakteristik dan tujuan pembangunan berkelanjutan, kelangkaan sumber daya alam, kelangkaan tenaga kerja, kelangkaan modal, kelangkaan keterampilan kewirausahaan dan faktor yang menyebabkan kelangkaan.

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	3.3 Memahami konsep pembangunan berkelanjutan dan karakteristik serta tujuan pembangunan berkelanjutan	3.3.1 Menjelaskan pengertian pembangunan berkelanjutan 3.3.2 Mengidentifikasi karakteristik pembangunan berkelanjutan 3.3.3 Mengidentifikasi Tujuan pembangunan berkelanjutan

³² Lathif AR Ni'matuz Zuhro, Alfina Yuli Efiyanti, *Pengembangan Materi Dan Metodologi Pembelajaran IPS* (Bogor: Guemedia, 2021), h.121-122.

³³ Anik Widiastutik, *Konsep Dasar Dan Manajemen Laboratorium IPS* (Yogyakarta: UNY Press, 2019), h.12.

Lanjutan tabel 2.2

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
2	4.3 Menjelaskan tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas yang meliputi kelangkaan sumber daya alam, tenaga kerja, modal, keterampilan kewirausahaan, faktor yang menyebabkan kelangkaan, dampak ekonomi atas kelangkaan dan langkah pencegahan kelangkaan.	4.3.1 Keterampilan melaksanakan diskusi dan presentasi tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas 4.3.2 Mempresentasikan hasil diskusi kelangkaan dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas

Sumber: RPP IPS kelas VII MTs Negeri Kota Parepare

Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran peserta didik mampu :

- a) Menjelaskan pengertian, tujuan dan karakteristik pembangunan berkelanjutan
- b) Mengidentifikasi faktor yang menyebabkan kelangkaan sumber daya alam
- c) Mengidentifikasi dampak atas kelangkaan sumber daya alam
- d) Menganalisis langkah pencegahan kelangkaan
- e) Mempresentasikan hasil diskusi tentang pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan.

Materi Pembelajaran

- 1). Pembangunan Berkelanjutan

Pembangunan berkelanjutan merupakan upaya untuk memenuhi kebutuhan masa kini dengan meminimalkan dampak buruk terhadap lingkungan sehingga kualitas kehidupan saat ini tidak terganggu dan sumber daya alam akan tetap terjaga untuk menopang kehidupan generasi mendatang.

Pembangunan berkelanjutan menjadi perdebatan karena sulit dimengerti dan dinilai menghambat pembangunan, terutama pertumbuhan ekonomi.

Adapun tujuan pembangunan berkelanjutan ada 17 berdasarkan hasil deklarasi SDGs yang kemudian dikelompokkan menjadi 4 pilar. Keempat pilar tersebut yaitu pilar sosial, ekonomi, lingkungan hidup, dan tata kelola. Satu pilar berhubungan dengan pilar lainnya, misalnya pilar lingkungan terkait dengan pilar ekonomi karena perlunya menjaga keberlanjutan lingkungan hidup.

Karakteristik pembangunan berkelanjutan berbeda dengan pembangunan lainnya. Ciri-ciri tersebut antara lain setiap tindakan harus memperkirakan dampak terhadap kesehatan dan kelestarian lingkungan hidup; mendorong perilaku manusia yang mendukung pemanfaatan dan manajemen sumber daya alam secara berkesinambungan; menjunjung tinggi rasa tanggung jawab terhadap alam, berperan aktif dalam menjaga alam dalam melakukan kegiatan sosial dan ekonominya; peningkatan kualitas manusia dimasukkan agar manusia memiliki pengetahuan, kemampuan yang berdaya saing untuk menguasai teknologi dan memanfaatkan alam secara efisien dan bertanggung jawab; dan intervensi kebijakan dan fokus kegiatan saling memperhatikan keterkaitan antartujuan.

2). Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia yang Tidak Terbatas

Salah satu masalah ekonomi yang akan terus terjadi dan terus berlangsung adalah kelangkaan. Kelangkaan terjadi ketika sumber daya alam yang tersedia tidak dapat memenuhi kebutuhan manusia. Kelangkaan tidak akan terjadi jika sumber daya yang tersedia melimpah, memiliki kualitas yang baik serta ditemui dimanapun dan kapan saja. Namun kenyataannya, manusia hampir tidak pernah puas dan tidak mampu mengimbangi ketersediaan sumber daya.

a) Kelangkaan Sumber Daya Alam

Kelangkaan sumber daya alam merupakan salah satu kelangkaan yang tidak dapat dihindari. Sumber daya alam yang jumlahnya terbatas saat ini tidak akan mampu untuk memenuhi kebutuhan populasi manusia yang semakin bertambah pada masa mendatang. Semakin bertambahnya populasi manusia di dunia dan sumber daya yang jumlahnya terbatas menyebabkan kelangkaan. Sehingga diperlukan inovasi dan perbaikan dalam segala bidang agar kelangkaan ini dapat diatasi dan kebutuhan manusia tetap dapat terpenuhi.

b) Kelangkaan Tenaga Kerja

Kelangkaan tenaga kerja terjadi ketika sulit menemukan tenaga kerja yang kompeten untuk menjalankan proses produksi, baik barang maupun jasa. Jika keadaan ini terus berlanjut maka produksi akan terganggu dan menyebabkan masalah ekonomi pada suatu daerah. Selain tenaga produksi perusahaan juga membutuhkan tenaga ahli.

c) Kelangkaan Modal

Kelangkaan dapat terjadi dalam bentuk penyediaan modal. Modal tidak hanya berbentuk uang tunai melainkan gedung, peralatan, dan mesin produksi. Modal yang terbatas akan memengaruhi kelangsungan proses produksi. Salah satu bentuk kelangkaan modal adalah penggunaan mesin produksi dengan kualitas rendah.

d) Kelangkaan Keterampilan Kewirausahaan

Keterampilan kewirausahaan adalah keterampilan yang mampu mengkombinasikan sumber daya alam, tenaga kerja dan modal. Seseorang dengan keterampilan kewirausahaan dapat meminimalkan biaya produksi dan memaksimalkan kuantitas produksi dengan keterbatasan sumber daya yang dimiliki. Keterampilan ini bertugas untuk mengelola faktor-faktor produksi sehingga menghasilkan produk yang bermutu, harga yang dapat bersaing serta mampu memenuhi kebutuhan akan produksi tersebut.

3). Faktor yang menyebabkan kelangkaan

- a) Pertumbuhan penduduk yang meningkat
- b) Alat pemuas kebutuhan yang berasal dari alam jumlahnya terbatas
- c) Kerusakan ekosistem alam
- d) Kecakapan sumber data manusia
- e) Potensi sumber daya alam yang beragam
- f) Perkembangan iptek yang tidak merata

Kelangkaan sumber daya memberikan dampak bagi perekonomian suatu negara, diantaranya adalah:

- a) Produksi menurun; ketika sumber daya alam sebagai sumber bahan baku langka maka bahan baku produksi akan berkurang dan terjadi penurunan jumlah produksi. Penurunan jumlah produksi ini akan memengaruhi daya beli dan masyarakat tidak mampu memenuhi kebutuhan atas barang tersebut.
- b) Harga barang meningkat, ketika jumlah barang yang tersedia di pasar sedikit sedangkan jumlah kebutuhan barang tersebut meningkat akan mengalami kenaikan harga dan memengaruhi kondisi ekonomi.
- c) Pendapatan masyarakat yang menurun, perusahaan yang mengurangi jumlah produksinya akan mengurangi jumlah tenaga kerja.

Langkah-langkah pencegahan kelangkaan sumber daya dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Mengelola sumber daya alam yang berkelanjutan
- b) Meminimalkan penggunaan sumber daya yang tidak terbarukan
- c) Menggunakan teknologi yang tepat guna
- d) Mencari alternatif sumber daya pengganti

3. Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Menurut Nana Sudjana mendefinisikan komik 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.³⁴

Komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan dimana tempat masing-masing komik tersebut berada. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cagam. Scond Mc Cloud berpendapat bahwa komik memiliki arti gambar-gambar serta lambang atau simbol lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.³⁵

Kesimpulannya bahwa komik tersebut dapat diartikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan urutan baca tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya.

Media digital adalah setiap media yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan dipelihara pada perangkat elektronik digital. Perkembangan media digital dan pengaruhnya yang luas terhadap masyarakat mengarah kepada awal era baru ke masyarakat tanpa kertas, dimana semua media diproduksi dan dikonsumsi di komputer.

Komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan urutan baca tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin.

³⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2018), h.37.

³⁵ Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran," *Jurnal Nirmala* Vol.7, no. 1 (2015): h.51.

b. Macam-macam Komik Digital

1) Digital *Production*

Digital *production* mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini dilakukan 10% *on screen*, tidak sekedar proses manipulasi dan oleh digital semata.³⁶

2) Digital *Form*

Digital form mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spira. Kemampuan kedua dari bentuk komik secara digital adalah factor waktu yang terhubung *timeless*. Jika komik berbentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, dan bisa di transfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedangkan kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.³⁷

3) Digital *Delivery*.

Digital *delivery* mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak sekali rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya sari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Istilah *only one dicks away*. Sedangkan fitur

³⁶ Ayuni Dwi Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP" (Skripsi: UNEJ, 2007), h.38.

³⁷ Setiawan G. Sasongko, *Panen Duit Dari Kartun, Komik, Ilustras* (Klaten: Pustaka Wasilah, 2013), h.75.

high mobility bisa terlaksana, karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital dibawa ke dalam gadget yang kecil dan efisien. Di lain pihak, hal-hal yang sebaliknya diperhatikan dalam digital *delivery* adalah distribusi data digital yang berbeda bentuk dan system dengan distribusi analog. Misalnya distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan kecepatan akses dan *bandwith*, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat kecil dan efisien.³⁸

4) Digital *Convergence*

Digital *convergence* adalah pengembangan komik dalam tautan media lainya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai genre, animasi, film, mobile content, dan sebagainya. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang berbentuk digital berbasis elektronik yang tak hanya menampilkan alur cerita saja, melainkan didalamnya dapat disisipkan genre, animasi, film, atau aplikasi yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpananya dapat dilakukan secara online maupun melalui gadget tertentu.³⁹

c. Kelebihan dan Kelemahan Komik Digital

1) Kelebihan

Kelebihan dari media komik digital ini menurut penelitian terdahulu bahwa melalui interaksi tertulis dan visual komik menempatkan wajah manusia pada subjek tertentu sehingga muncul lah hubungan emosional antara siswa dan tokoh-tokoh dalam cerita komik ini. Adapun kelebihan nya pertama, komik dapat diterapkan disemua mata pelajaran, kedua komik menarik peserta

³⁸ Puji Suciarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Di MTs N 1 Kota Bengkulu," *Skripsi IAIN Bengkulu*, 2021, h.46.

³⁹ M Ubaidillah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII Di SMP Kyai Hasyim Tenggilis Surabaya)," *Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya*, 2017, h.39.

didik tanpa memandang usia. Selanjutnya isi komik sering berwarna-warni sementara gaya tulisan tidak serumit seperti yang ada dibuku.⁴⁰

2) Kelemahan

Disamping itu ada beberapa kekurangan dari komik digital sendiri yakni, pertama dan terpenting itu memakan waktu, terutama dalam proses penciptaannya, tetapi juga di tutorial pembuatannya. Perlunya waktu untuk merencanakan komik dengan hati hati sebelum didesain kedalam computer.⁴¹

d. Langkah-langkah Pembuatan Komik Digital

Berikut langkah-langkah pembuatan media pembelajaran komik digital dengan aplikasi *canva* yaitu sebagai berikut :

- 1). Langkah pertama, yaitu buka aplikasi *canva*
- 2). Kemudian, tekan tombol warna biru yang bertuliskan buat Desain.
- 3). Selanjutnya akan muncul halaman pendaftaran. Jika belum mendaftar menjadi anggota web di *canva*, silahkan mendaftar terlebih dahulu menjadi anggota. Untuk menjadi anggota, dapat menggunakan akun *google*, *facebook* dan *email*.
- 4). Apabila telah memiliki akun dapat langsung mengklik *log in*, kemudian isi username dan passwordnya apabila menggunakan email atau menggunakan *google* dan *facebook*.
- 5). Setelah log in akan muncul menu untuk membuat gambar, anda dapat memilih sesuai kebutuhan. Misalkan memilih *education*
- 6). Selanjutnya akan muncul tampilan sendiri seperti gambar, kemudian anda dapat memilih untuk tema membuat komik yang dapat diklik pada *template*.
- 7). Kemudian akan tampil menu untuk membuat tampilan animasi yang akan di buat yang terdiri dari 5 pilihan yaitu presentasi,video,produk cetak,pemasaran,kantor.

⁴⁰ Veraci, "How Comic Books Can Change the Way Our Student See Literature One Teacher's Perspective" Vol.9, no. 1 (2010): h.61-65.

⁴¹ Melor Md Yunus, "Engineering and Technology," *Jurnal of Applied Science* Vol.4, no. 18 (2012): h.3462-3465.

Dapat memilih tampilan animasi sesuai kebutuhan. Disini pengembangan memilih tampilan cartoon.

- 8). Selanjutnya akan muncul tampilan awal dari jendela awal editor untuk membuat animasi.
- 9). Pada panel sebelah kiri dapat dilihat bahwa anda dapat menambah slide baru dan menghapus slide yang tidak digunakan.
- 10). Panel yang ditengah digunakan untuk memasukkan gambar, teks, dan lain sebagainya sesuai kebutuhan dan keinginan.
- 11). Setelah komik yang ingin dibuat pengembang dapat mengatur sesuai keinginan
- 12). Setelah di save maka komik dapat di simpan dengan cara memilih PNG, JPG atau PDF.

Berikut langkah-langkah pembuatan media pembelajaran komik digital dengan aplikasi *pixton* yaitu sebagai berikut :⁴²

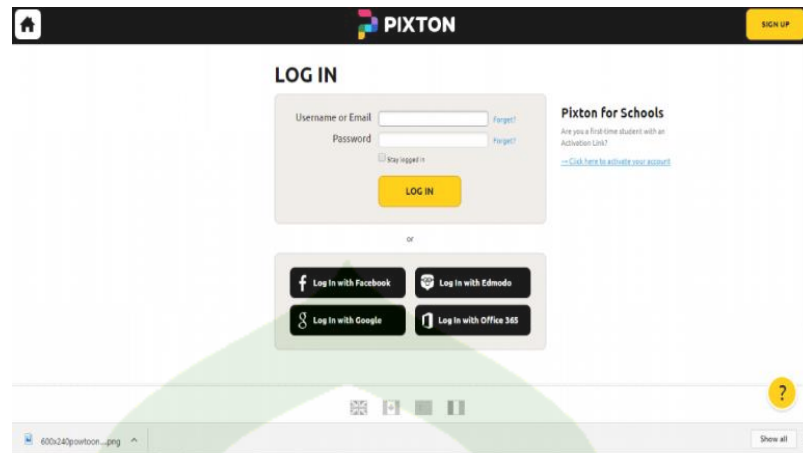
- 1). Buka *web browser*, ketiklah www.pixton.com.



Gambar 2.4 *web browser pixton*

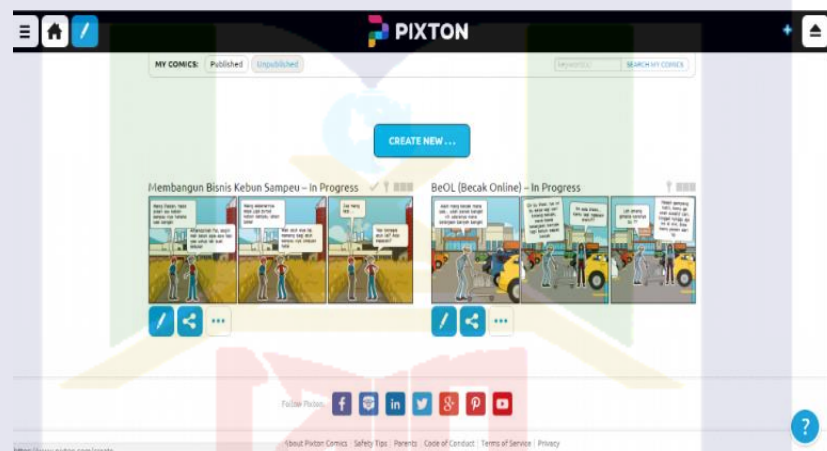
- 2). Kemudian *sign in* jika telah memiliki akun Pixton. Jika belum maka anda diharuskan membuat akun terlebih dahulu dengan mengklik *sign up*

⁴² Firdau Solihin, Risky, "Tutorial Pixton," Matchstix, diakses pada 25 Agustus 2023 di <https://dokumen.tips/design/tutorial-membuat-komik-strip-pixton.html>.



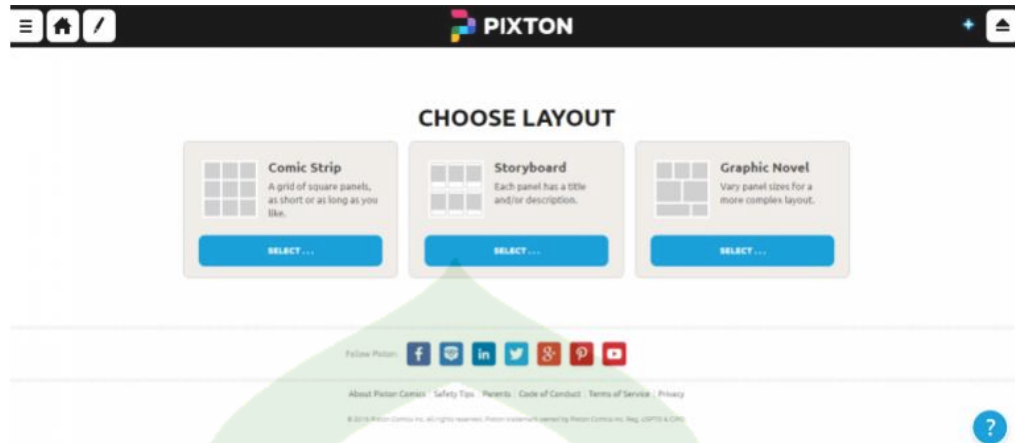
Gambar 2.5 Halaman *login*

- 3). Setelah anda melakukan login, klik “*Create new*” untuk membuat cerita baru.



Gambar 2.6 Halaman depan pixton

- 4). Pilih *layout* cerita yang akan anda gunakan. Selain membuat komik strip, Pixton juga bisa digunakan untuk membuat *storyboard* maupun novel bergambar.



Gambar 2.7 Pilihan *Layout*

- 5). Pilih jenis komik strip yang akan dipakai. Untuk pilihan Basic hanya bisa mengubah karakter, *background* dan menulis teks. Jika pilihan Advanced maka anda bisa membuat komik strip tanpa batasan.



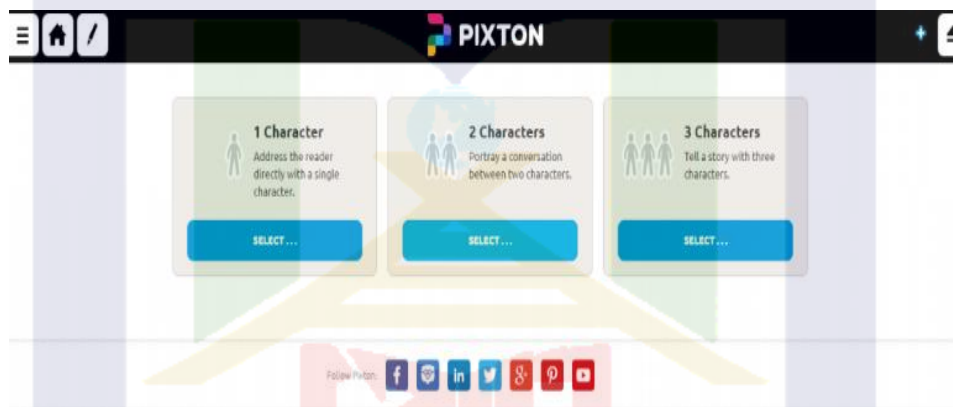
Gambar 2.8 *Create a comic strip*

- 6). Pilih *background* yang akan dipakai.



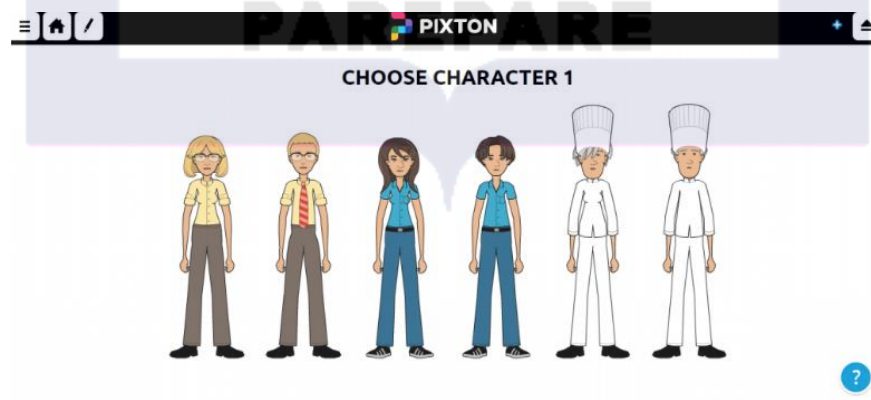
Gambar 2.9 Pilihan *background*

- 7). Pilih jumlah karakter yang akan dipakai dalam komikstrip.



Gambar 2.10 Pilihan jumlah karakter

- 8). Pilih karakter yang akan dimasukkan dalam komikstrip.



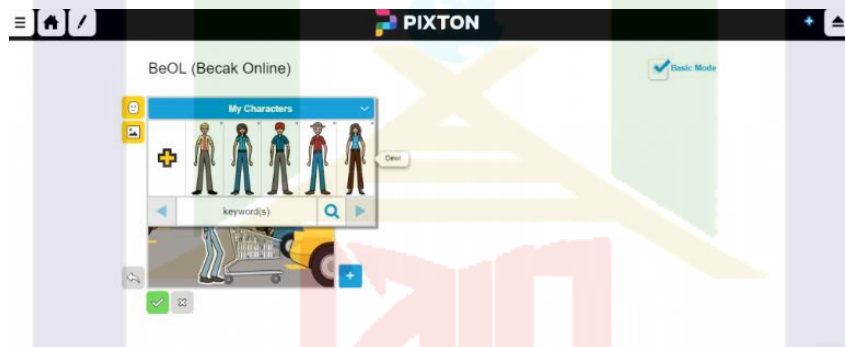
Gambar 2.11 Pilihan Karakter

- 9). Kemudian isi judul komik strip pada bagian atas panel gambar. Untuk mengisi teks percakapan cukup mengklik kotak percakapan yang sudah disediakan.



Gambar 2.12 Pengisian judul komik

- 10). Untuk menambah karakter anda bisa mengklik tombol yang bersimbol wajah berwarna kuning putih pada sebelah kiri panel gambar.



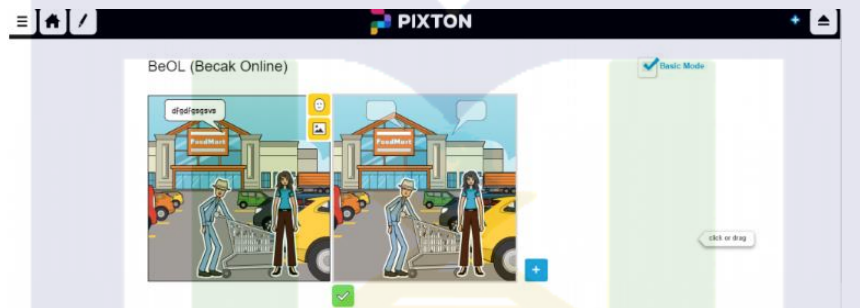
Gambar 2.13 Pembuatan karakter komik

- 11). Setelah menambahkan karakter, anda juga bisa mengedit karakter tersebut seperti bentuk ekspresi dan gerakan, dan bisa juga dihapus dengan mengklik karakter yang akan diedit, kemudian mengklik salah satu tombol yang akan anda gunakan di sebelah bawah panel gambar.



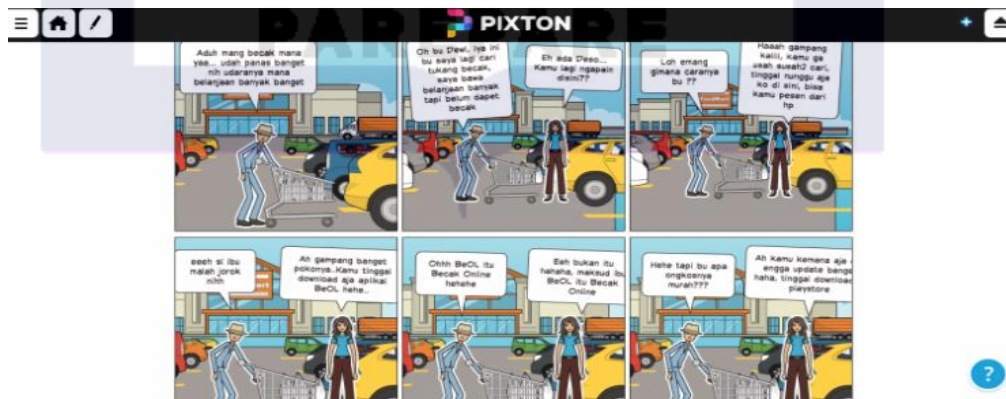
Gambar 2.14 Pengeditan karakter

- 12). Untuk menambah panel gambar, anda bisa mengklik tanda plus (+) pada sebelah kanan panel.

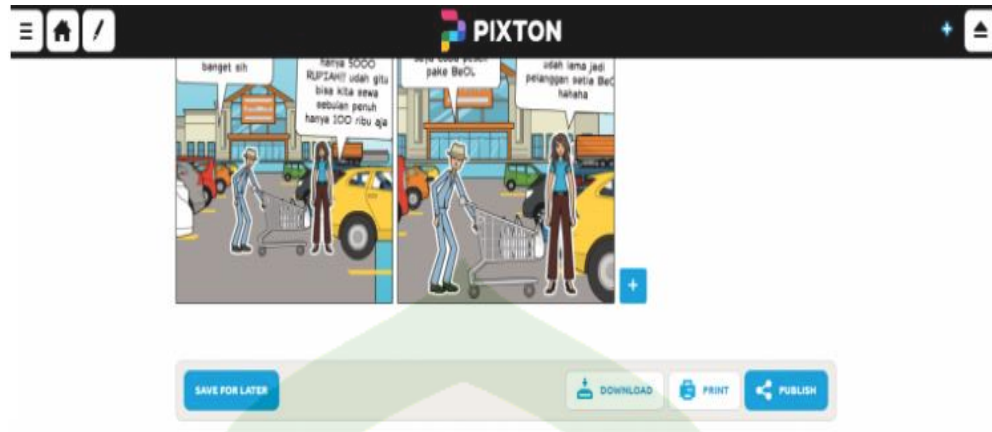


Gambar 2.15 Menambahkan karakter

- 13). Setelah panel gambar diperbanyak dengan menambahkan karakter dan teks percakapan, maka komik strip sudah selesai dibuat. Anda bisa menyimpan sementara dengan mengklik “save for later”.



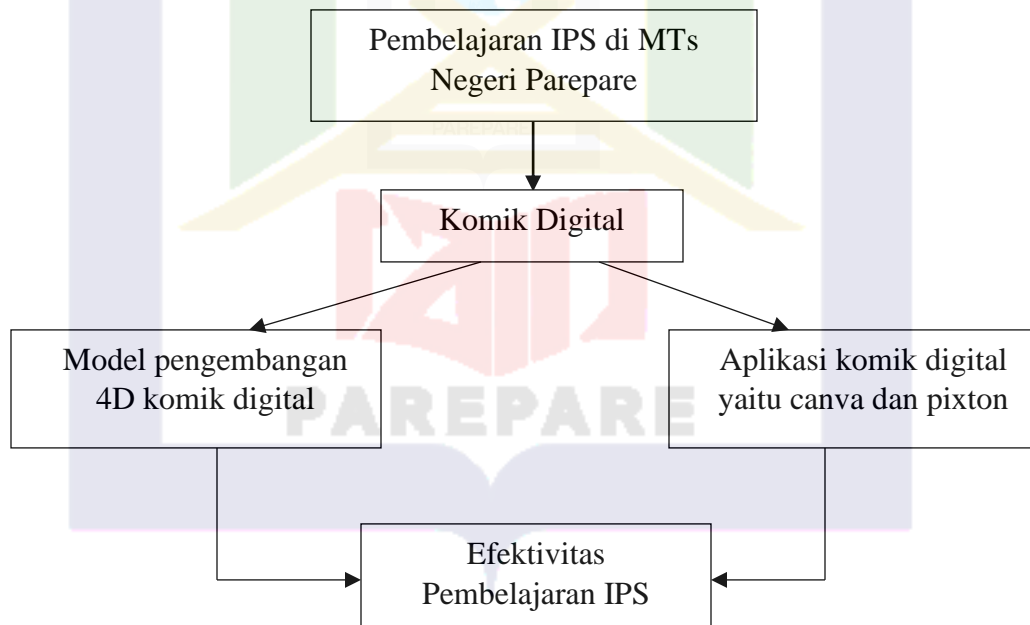
Gambar 2.16 Hasil komik digital



Gambar 2.17 Tampilan untuk menyimpan hasil komik

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan kajian pustaka yang telah diuraikan sebelumnya, maka secara sistematis kerangka pikir penelitian ini dapat dituliskan sebagai berikut:



Gambar 2.18 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baru serta dapat digunakan dalam menguji keefektifan produk tersebut.⁴³ Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis komik digital. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui implikasi media komik digital pada pembelajaran IPS. Produk ini tidak selalu berbentuk benda (*hardware*). Seperti alat tulis, buku, indera pembelajaran lainnya. Namun, bisa juga berbentuk *software* (perangkat lunak).

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi satu orang ahli materi sebagai evaluator pada materi terkait dengan Ilmu Pengetahuan Sosial dan dua orang sebagai ahli media dan bahasa yang akan menguji serta mengevaluasi penggunaan media komik digital. Kemudian peserta didik sebanyak 31 siswa yang nantinya menilai media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan dari aspek berdasarkan materi, desain, serta bahasa yang digunakan.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian terletak di MTs Negeri Kota Parepare tepatnya di Jl. Jenderal Ahmad Yani KM.3, Bukit Harapan, Kota Parepare. Waktu penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu kurang lebih 3 bulan untuk memperoleh informasi dan pengumpulan data disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Termasuk tahap observasi, wawancara, sampai pada pelaksanaan penelitian dilapangan.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi Dilegkapi Dengan Metode R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007), h.33.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital akan disesuaikan dengan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Adapun pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:⁴⁴

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Tahap ini diawali dengan analisis tujuan dalam kebutuhan peserta didik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Fase ini meliputi lima langkah pokok, yaitu: analisis awal (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specification of objectives*):⁴⁵

a. Analisis awal (*Front-end Analysis*)

Pada tahap analisis awal ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat. Selain itu dilakukan juga analisis pendahuluan kurikulum yang digunakan dalam pelajaran IPS MTs Negeri Kota Parepare yaitu kurikulum 2013. Bagian yang dipelajari meliputi KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) dari materi yang dikembangkan yaitu pada KD.

b. Analisis peserta didik (*Learner Analysis*)

Pada tahap ini, melakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan subjek yang nantinya akan menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital yang dapat membantu peserta didik dalam proses

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), h.45.

⁴⁵ Hizkia Yoga Adhitama, Zuhdan Kun Prasetyo, Yuliati "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ipa Interaktif Pada Materi Rangka Dan Otot Manusia Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Smp Kelas VIII," *TRACK-IPA Technological Pedagogical Content Knowledge* Vol 5, No (2016): h.4.

pembelajaran. Pada analisis ini peserta didik menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan media pembelajaran karena media dirancang berpusat kepada peserta didik. Dengan adanya analisis ini dapat mempermudah peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital.

c. Analisis tugas (*Task Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan konsep materi yang akan disajikan dalam media yang dikembangkan agar bertujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam suatu pembelajaran yang terpenuhi. Analisis konsep yang dimaksud yaitu berupa Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) materi yang akan dikembangkan dalam Kurikulum 2013.

d. Analisis konsep (*Concept Analysis*)

Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk melakukan analisis terhadap pemenuhan tugas yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga dapat memudahkan guru dalam merumuskan tujuan-tujuan yang hendak dicapai.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran (*Specification of Objectives*)

Pada tahap ini sebelum peneliti melakukan pengembangan media yang hendak dikembangkan diperlukan perumusan tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat sedang mengembangkan media pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini menetapkan format media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, membuat rancangan isi media pembelajaran berbasis komik digital yang meliputi kegiatan-kegiatan pada setiap submateri yang tercantum dalam media pembelajaran.

a. Penyusunan materi pembelajaran

Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis komik digital pada materi pembangunan berkelanjutan sebagai berikut:

- 1) Pengertian pembangunan berkelanjutan
- 2) Karakteristik dan tujuan pembangunan berkelanjutan

b. Pemilihan Media

Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis komik digital pada materi pembangunan berkelanjutan.

Pemilihan media pembelajaran media ini disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi oleh peneliti.

c. Pemilihan Format

Format yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media pembelajaran digital dengan jenis digital *convergence* yang dimana dalam penelitian digunakan media digital animasi dan materi disesuaikan dengan sumber pembelajaran yang digunakan yakni buku pelajaran kelas VII.

d. Rancangan Awal

Pada tahap ini merupakan rancangan awal mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital sebelum di uji cobakan dengan cara menyiapkan dan format media serta rancangan instrumen yang akan digunakan.

1) Pemilihan format

Rancangan format ini merupakan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan meliputi tema, profil penulis, materi, gambar/kartun, daftar Rujukan.

Tabel 3.1 Pembuatan Desain Media (*Storyboard*)

Menu	Isi
Materi	Pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan
Tujuan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian, tujuan dan karakteristik pembangunan berkelanjutan 2. Mengidentifikasi faktor yang menyebabkan kelangkaan sumber daya alam 3. Mengidentifikasi dampak atas kelangkaan sumber daya alam 4. Menganalisis langkah pencegah kelangkaan 5. Mempresentasikan hasil diskusi tentang pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan
Media pembelajaran	Komik digital
Daftar rujukan	Buku IPS terpadu kelas 7 SMP/MTs

Sumber: Guru IPS kelas VII MTs Negeri Parepare

2) Rancangan instrumen

Pada tahap instrumen ini meliputi instrumen validasi ahli atau uji ahli. Rancangan Instrumen berupa angket ini berisi pernyataan maupun pertanyaan, angket yang diisi oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi, digunakan sebagai acuan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Peneliti pada prosedur ini sudah memulai memproduksi komik digital dengan mengganti catatan sebagai sebuah lukisan atau dengan tulisan. Ketika saat ini alat belajar menggunakan komik digital, terlebih dahulu diberikan penilaian oleh validasi oleh validator sebelum dilaksanakan pengimplementasian secara eksklusif pada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi produk bisa menampilkan validator ahli yang mendalami pada bidangnya serta memiliki pemahaman pada validasi produk bisa dilakukan dengan

menghadirkan para ahli atau pakar yang bergelut di bidangnya serta berpengalaman pada penelitian dan pengembangan yakni mahir desain, mahir bahasa dan mahir pokok materi.

Setelah desain media di setuju melalui diskusi oleh para pakar yang memahami bidangnya pakar lainnya lalu akan diketahui berbagai kelemahan serta kelebihan media yang dikembangkan. Jika terdapat kelemahan maka setelahnya dicoba dan ditangani melalui cara membetulkan desain, selanjutnya dijadikan produk.

Pada tahap pengembangan dilakukan dengan menyempurnakan media pembelajaran berbasis komik digital yang telah disusun. Proses ini dilakukan dengan cara merevisi media pembelajaran yang telah dibuat. Sebelum dilakukannya revisi, media pembelajaran berbasis komik digital terlebih dahulu dinilai oleh tim ahli media, ahli bahasa dan ahli materi hingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.

4. Tahap *Dissmination* (Penyebaran)

Tahap penyebaran merupakan tahap penyebarluasan produk hasil penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini merupakan tahap apa yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Namun peneliti tidak melakukan tahap penyebaran dikarenakan tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan dan implikasi media komik digital pada pembelajaran IPS di MTs Negeri Kota Parepare.

E. Responden

Pengumpulan data dilakukan kepada responden yang memvalidasi dan responden sebagai subjek uji coba media pembelajaran komik digital yang peneliti lakukan. Dalam pengembangan ini responden yang terlibat sebagai berikut:

1. Ahli materi

Ahli materi adalah seorang ahli yang memberikan penilaian terkait materi yang disajikan dalam media pembelajaran komik digital materi kegiatan

ekonomi. Ahli materi yang terlibat dalam penelitian ini adalah Dosen Tadris IPS Institut Agama Islam Negeri Parepare.

2. Ahli media

Ahli media adalah seorang ahli yang memberikan penilaian terkait kelayakan media pembelajaran komik digital materi kegiatan ekonomi. Ahli media yang terlibat dalam penelitian ini adalah Dosen Institut Agama Islam Negeri Parepare.

3. Pengguna

Pengguna dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs Negeri Kota Parepare yang menggunakan media pembelajaran komik digital. Pengguna terlibat dalam tahap analisis awal, analisis peserta didik dan analisis tugas. Keterlibatan peserta didik diharapkan akan adanya masukan-masukan yang membuat model pembelajaran menjadi lebih baik.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang di digunakan yaitu angket validasi, observasi, wawancara dan tes. Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berbentuk *checklist* dengan penilaian skor pada setiap aspek menggunakan likert 1-5. Instrumen pengumpulan data akan diuraikan sebagai berikut:⁴⁶

1) Angket validasi

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.⁴⁷ Untuk itu angket ini disebarkan kepada responden (orang yang menjawab pertanyaan).

⁴⁶ Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik* (Jember: STAIN Press, 2015), h.121.

⁴⁷ Iwan Hernawan, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Method* (Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019), h.75.

Tabel 3.2 Instrumen Angket Penelitian

Aspek yang diamati	Instrumen	Data yang diamati	Sumber data
Kevalidan	Angket	Kevalidan media pembelajaran komik digital	Ahli media, Ahli materi, Guru

Sumber: Hasil angket validasi ahli materi: Ahmad Suhudi

a) Validasi Instrumen untuk Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh salah seorang dosen Prodi Tadris Ilmu Pendidikan Sosial Institut Agama Islam Negeri Parepare. Validasi ahli media ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan pernyataan, ahli media memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan.⁴⁸

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik	1
		Pemilihan grafis <i>background</i>	1
		Ukuran teks dan jenis huruf	1
		Warna dan grafis	1
		Gambar pendukung	1
		Sajian animasi	1
		Sajian video	1
		Suara terdengar dengan jelas	1
		Kejelasan uraian materi	1
		Kejelasan petunjuk	1

⁴⁸ Riska Susiila Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh", Skripsi, (Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2019), h.34.

Lanjutan tabel 3.3

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
2.	Pemrograman	Penempatan dan penggunaan <i>button</i>	1
		Kemudahan penggunaan media	1

Sumber: Modifikasi Riska Susila Putri, 2019

b) Validasi Instrumen untuk Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh salah seorang dosen Prodi Tadris Ilmu Pendidikan Sosial Institut Agama Islam Negeri Parepare. Adapun tujuan validasi ahli materi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran tentang materi kegiatan ekonomi masyarakat yang meliputi kegiatan Produksi, Distribusi dan Konsumsi.⁴⁹

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Pembelajaran	Relevansi materi	1
		Materi yang disajikan sistematis	1
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa	1
2.	Isi Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
		Kejelasan uraian materi	1
		Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
Jumlah			10

Sumber: Modifikasi Riska Susila Putri, 2019

⁴⁹ Riska Susiila Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh”, Skripsi, (Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2019), h.33.

c) Validasi Instrumen untuk Guru

Validasi ini dilakukan oleh salah seorang guru kimia di MTs Negeri Parepare. Validasi ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek materi maupun aspek tampilan dan program. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan-pernyataan, guru memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan.

Tabel. 3.5 Kisi-kisi Instrumen untuk Guru

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Materi	Relevansi materi dengan KD	1
		Materi yang disajikan sistematis	1
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa	1
		Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
		Kejelasan materi pembangunan berkelanjutan	1
		Cakupan materi dengan sub tema yang dibahas	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
		Contoh yang diberikan sesuai materi	1
2.	Tampilan dan Program	Teks dapat terbaca dengan baik	1
		Pemilihan grafis <i>background</i>	1
		Ukuran teks dan jenis huruf	1
		Warna dan grafis	1
		Gambar pendukung	1
		Sajian animasi	1
		Sajian video	1
		Suara terdengar dengan jelas	1
		Kejelasan uraian materi	1
		Kejelasan petunjuk	1
		Penempatan dan penggunaan <i>button</i>	1
		Kemudahan penggunaan media	1
Jumlah			22

Sumber: Modifikasi Riska Susila Putri, 2019

2) Tes

Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posstest*. Penggunaan *pretest* sebagai instrument pengumpulan data hasil belajar ranah kognitif sebelum peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan komik digital. Tujuan dilakukannya *pretest* adalah untuk menguji tingkat pengetahuan peserta didik awal menggunakan media pembelajaran komik digital, sedangkan *posttest* sebagai instrument pengumpulan data hasil belajar ranah kognitif setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah deskriptif kualitatif yang diperoleh dari angket yang berisi pertanyaan yang dirancang oleh peneliti.

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Analisis data hasil validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran peserta didik yang akan dikembangkan. Teknik analisa data yang digunakan yakni teknik perhitungan presentase dan teknik deskriptif kualitatif, dengan rumus yang diadopsi dari Sa'dun Akbar sebagai berikut:⁵⁰

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

Keterangan:

P = Nilai presentase

Xi = Total skor empiric yang didapatkan dari penilaian ahli

X = Skor maksimum untuk semua kriteris

Ketepatan dalam menganalisis data yang telah dihitung dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan kemudian diubah menjadi data

⁵⁰ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h.83.

kualitatif untuk menentukan apakah media pembelajaran komik digital yang dikembangkan terdapat revisi ataupun tidak ada revisi. Terdapat kriteria uji kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan dalam tabel 3.6

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Produk

Presentase (%)	Kategori
81-100	Sangat valid
61-80	Valid
41-60	Kurang valid
21-40	Tidak valid
0-20	Sangat tidak valid

Sumber: Sa'dun Akbar; 2015

Berdasarkan tabel 3.6 dapat disimpulkan bahwa apabila hasil yang diperoleh berbeda pada kualifikasi tidak valid atau kualifikasi sangat tidak valid, maka perlu dilakukan revisi besar terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Apabila yang diperoleh kurang valid maka cukup dilakukan revisi kecil pada media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Analisis Data Keefektifan Uji Coba

Menganalisis keefektifan data didapat dari hasil belajar peserta didik yang berupa *post-test* dan *pre-test* yang berikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah diberikan treatment media pembelajaran berbasis komik digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi kegiatan ekonomi.

Data keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa yang telah diperoleh. Setelah itu diolah dan di analisis dari peserta didik setelah mengerjakan soal *pre-test* dan *pos-test* yang menggunakan penskoran soal. Setelah itu menghitung banyaknya peserta didik yang lulus menggunakan Kriterion Ketuntasan Maksimal (KKM). Presentase ketuntasan maksimal menggunakan rumus sebagai berikut:⁵¹

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

⁵¹Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h.84.

Keterangan:

P = Presentase Klasikal

T = Total Nilai yang diperoleh

n = Jumlah Nilai Maksimum

Tabel 3.7 Tabel Tingkat Keefektifan Produk

Kriteria pencapaian	Tingkat keefektifan	Keterangan
85,01%-100%	Sangat Efektif	Dapat dipergunakan tanpa perbaikan
70,01%-85,00%	Efektif	Dapat digunakan namun ada perbaikan kecil
50,01%-70,00%	Kurang Efektif	Dapat digunakan namun ada perbaikan besar
01,00 % - 50,00%	Sangat Kurang Efektif	Tidak Dapat digunakan

Sumber: Sa'dun Akbar 2015

Pada tabel 3.7 dapat disimpulkan bahwa apabila hasil yang diperoleh berada pada kualifikasi sangat efektif produk dapat digunakan namun tidak ada perbaikan, apabila hasil yang diperoleh berada pada kualifikasi kualifikasi efektif maka produk dapat digunakan tetapi ada perbaikan kecil. Sedangkan yang diperoleh berbeda pada kualifikasi kurang efektif maka produk dapat digunakan namun ada perbaikan besar. Apabila yang diperoleh sangat kurang efektif maka produk tidak bisa dikembangkan terhadap media pembelajaran.

3. Analisis Uji T

Uji-t pada penelitian ini diperoleh dari data hasil tes ketercapaian sebuah pemahaman seorang siswa (*pre-test* dan *post-test*) uji coba ini dilakukan dikelas VII dengan materi kegiatan ekonomi dan teknik analisisnya menggunakan data *pre-test* dan *post-test*. Tahap uji-t ini menggunakan *paired samples t-test* yaitu prosedur pengujian berasal dari subyek yang sama dengan mengambil dua mean yang berbeda.

Paired samples t-test ini dianggap cocok untuk digunakan pada penelitian ini mengacu dengan desain eksperiment yang digunakan yaitu *one-grup pretest-*

posttest design dengan meneliti satu kelompok dengan memberikan satu perlakuan dan mengambil dua mean yang berbeda berbeda yaitu dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilaksanakan maka analisis dengan uji-t *paired samples t-test* ini cocok digunakan pada penelitian ini. Tahap ini juga dibantu oleh aplikasi SPSS.23. Kriteria uji-t digunakan untuk memperkuat data dan rumus yang dapat digunakan dengan tingkatan 0,05 sebagai berikut:

$$t = \frac{D}{\sqrt{d^2}} \sqrt{N(N - 1)}$$

Keterangan:

t = uji t

D = diferent ($X_2 - X_1$)

d^2 = variansi

N = jumlah sampel

Uji-t ini untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan yaitu sebelum diberikan media pembelajaran dan sesudah diberikan perlakuan atau diberikan media pembelajaran. Maka hasil ujicoba dibandingkan dengan *t-table* dengan menggunakan taraf 0,05 atau 5%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data Uji Coba

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran IPS yang menggunakan komik digital pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Media pembelajaran yang digunakan tersebut digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep IPS peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development and Dessiminate*). Data hasil dari penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan sebagai berikut:

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahapan menganalisis dan mengidentifikasi masalah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan Media komik digital yang akan dikembangkan. Tahap pendefinisian ini berisi fakta dan serangkaian kebutuhan dalam pembelajaran IPS di MTs Negeri Parepare. Dalam tahap *define* (pendefinisian) dibagi menjadi beberapa langkah. Adapun penjelasan yang lebih rinci terkait langkah-langkah pada tahap *define* adalah sebagai berikut:

1) Analisis awal (*Front-end Analysis*)

Pada tahap analisis pendahuluan ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat. Pada tahap ini peneliti melaksanakan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS yang ada di MTs Negeri Parepare yaitu Ibu Herliah, SE, Serta peneliti melakukan observasi awal melalui wawancara kepada salah satu peserta didik pada tanggal 15 Januari 2024.

Hasil yang didapat peneliti ketika melakukan observasi menggambarkan bahwa di sekolah tersebut sudah familiar dengan adanya

digitalisasi, namun media pembelajaran masih terbatas pada *power point* dan guru masih mengguakan metode pembelajaran langsung dikelas. Sedangkan diketahui bahwa tidak semua peserta didik memiliki gaya belajar yang sama, sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat mengakomodir gaya belajar siswa.

Kemampuan pendidik dalam mengoprasikan laptop terbilang cukup baik karena pendidik yang mengajar di MTs Negeri Parepare mampu mengoprasikan laptop. Sarana prasarana di sekolah juga cukup memadai seperti terdapat Lab computer, proyektor, LCD, maupun WiFi.

Untuk itu diperlukan media yang tepat untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas dan lengkap. Media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut yaitu media pembelajaran berbasis komik digital. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk komik digital yang dapat membantu proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang sedang di ajarkan.

2) Analisis Peserta Didik (*LearnerAnalysis*)

Analisis peserta didik yaitu dengan cara melakukan analisis awal yang bertujuan untuk menentukan subjek yang nantinya akan menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital. Analisis awal peserta didik ditemukan bahwa peserta didik sudah bisa menggunakan *handphone* dalam pembelajaran dan sudah memiliki akses internet yang baik. Pada tahap ini peneliti melakukan telaah tentang karakteristik masing-masing peserta didik yang sesuai dengan racangan dan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan oleh peserta didik kelas VII MTs.

Analisis ini dilakukan dengan cara observasi kepada peserta didik kelas VII yang berumur 12-13 tahun untuk mengetahui kendala serta kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi IPS. Menurut Joen Pieget tahap perkembangan kognitif umur 12 tahun keatas bahwa peserta

didik mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak dan sudah mampu memahami bentuk argument dan tidak dibingungkan oleh argument.⁵²

Berdasarkan hasil observasi kepada peserta didik diperoleh bahwa perlunya pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik digital dalam pembelajaran IPS dengan materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan dikelas dan dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital sebagai media pembelajaran.

3) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas yaitu gabungan dari beberapa prosedur dalam menentukan isi dalam suatu sumber belajar untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis besar. Analisis ini memiliki tujuan untuk menentukan tugas-tugas pokok yang nantinya akan diberikan kepada siswa supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hasil analisis yang didapat yaitu berupa gambaran mengenai garis besar materi yang diperlukan dalam pembelajaran yang sesuai dengan KI dan KD yang akan dijadikan acuan dalam mendesain media pembelajaran menggunakan komik digital.

4) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti membuat isi untuk media pembelajaran melalui komik digital berdasarkan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013 pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Berdasarkan (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Pada media pembelajaran berbasis komik digital terdapat penjelasan terkait pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan dengan gambar dengan tujuan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi tersebut.

⁵² Fatimah Iibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Jurnal Intelektualita* Vol.3, no. 5 (2015): h.17.

5) Perumusan Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Pada tahap ini sebelum peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang hendak dibuat, maka diperlukannya perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan indikator yang telah dibuat berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum 2013. Tujuan pembelajaran pada materi kedatangan bangsabangsa barat di Indonesia.

Tabel 4.1 KD (Kompetensi Dasar dan Indikator)

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.3 Memahami konsep pembangunan berkelanjutan dan karakteristik serta tujuan pembangunan berkelanjutan	3.3.1 Menjelaskan pengertian pembangunan berkelanjutan 3.3.2 Mengidentifikasi karakteristik pembangunan berkelanjutan 3.3.3 Mengidentifikasi Tujuan pembangunan berkelanjutan
2.	4.3 Menjelaskan tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas yang meliputi kelangkaan sumber daya alam, tenaga kerja, modal, keterampilan kewirausahaan, faktor yang menyebabkan kelangkaan, dampak ekonomi atas kelangkaan dan langkah pencegah kelangkaan.	4.3.1 Keterampilan melaksanakan diskusi dan presentasi tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas 4.3.2 Mempresentasikan hasil diskusi kelangkaan dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas

Sumber: RPP IPS kelas VII MTs Negeri Kota Parepare

Berdasarkan tabel 4.1 maka dapat dirumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Melalui kegiatan pembelajaran peserta didik mampu:

- 1) Menjelaskan pengertian, tujuan dan karakteristik pembangunan berkelanjutan
- 2) Mengidentifikasi faktor yang menyebabkan kelangkaan sumber daya alam
- 3) Mengidentifikasi dampak atas kelangkaan sumber daya alam
- 4) Menganalisis langkah pencegahan kelangkaan
- 5) Mempresentasikan hasil diskusi tentang pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan.

b. Tahapan Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perencanaan merupakan tahap menetapkan format media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun dalam membuat rancangan dari media pembelajaran dilakukan ada beberapa langkah, antara lain:

b. Penyusunan materi pembelajaran

Penyusunan materi pembelajaran berdasarkan analisis KD, Indikator dan perumusan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Adapun materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis komik digital dengan materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan kelas VII yang didalamnya membahas tentang pengertian pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan, ciri-ciri pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan, tujuan pembangunan berkelanjutan, contoh pembangunan berkelanjutan dan penyebab terjadinya kelangkaan.

Adapun materi yang disajikan didalam media pembelajaran tersebut terdiri atas :

- 1) Kegiatan pembelajaran I : Kegiatan Pembelajaran ini dilakukan di MTs Negeri Parepare di kelas VII dengan berikan tugas awal (*pre-test*) pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan.
- 2) Kegiatan belajar II : Menampilkan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan.
- 3) Kegiatan belajar III : Kegiatan Pembelajaran ini dilakukan di MTs Negeri Parepare di kelas VII dengan berikan tugas akhir (*posttest*) pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan.

c. Pemilihan Media

Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran komik digital. Dalam proses pemilihan media ini didasarkan atas analisis pendahuluan dan kebutuhan serta tujuan pembelajaran. Media pembelajaran komik digital ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *pixton*, aplikasi ini dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital yang berupa kegrafikan dan memasukkan materi dalam media tersebut. Proses pemilihan bahan ajar berupa modul ini didasarkan atas analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran sebagai bahan belajar mandiri, dimana dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan tanpa dengan guru serta dapat digunakan dimanapun.

d. Rancangan Awal

Kegiatan awal yang akan dilakukan yaitu merancang media pembelajaran komik digital sebelum dilakukan uji coba yakni dengan cara menyiapkan rancangan pemilihan dan format media pembelajaran serta instrument yang akan digunakan.

1) Pemilihan Format

Pemilihan format untuk mengembangkan media tersebut dengan cara merancang komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi online yaitu Canva dan *pixton* untuk mendesain slide, animasi/gambar dan fitur-fitur lainnya yang perlu dimanfaatkan.

2) Rancangan format awal produk

Rancangan awal dilakukan untuk mengetahui konsep design produk yang akan peneliti kembangkan. Rancangan format awal produk dapat dilihat sebagai berikut:

a) Menentukan Tema dalam Komik Digital



Gambar 4.1 Tema Komik Digital

Berdasarkan gambar 4.1 yaitu hasil pada tahap pembuatan cover, maka tema yang sesuai pada KD 3.4 yaitu Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan. Pada Tahap ini yaitu pembuatan cover atau sampul komik. Pada sampul depan komik dipilih salah satu karakter komik sebagai penggambaran dari isi komik.

b) Tokoh Komik Digital



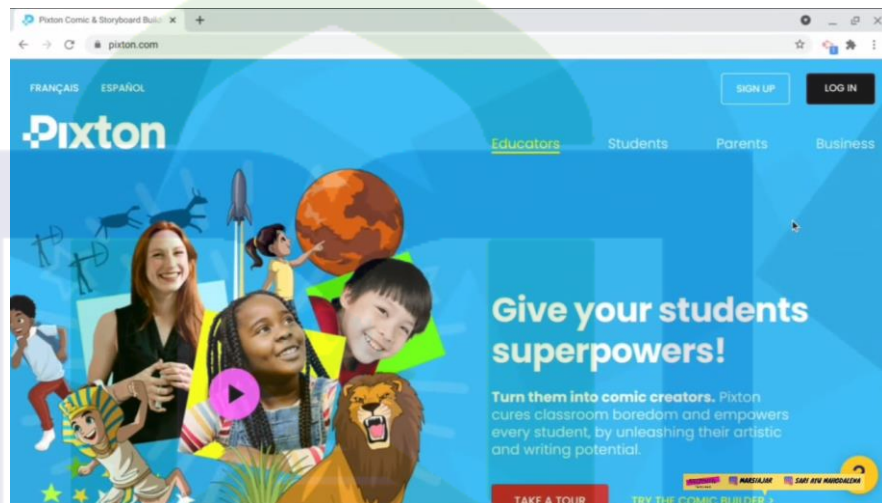
Gambar 4.2 Tokoh Komik Digital

Berdasarkan gambar 4.2 dapat dilihat bahwa pada media komik ini berjudul “Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan”. Beberapa tokoh dalam media komik digital ini antara lain Ibu Harliah (Perempuan) sebagai guru yang bercerita kepada siswanya tentang arti dan penyebab kelangkaan, Aldi (laki-laki) dikenal sebagai salah satu siswa yang menanyakan terkait materi sebelumnya yang dijelaskan oleh guru yakni materi tentang pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan, dan Icha (Perempuan) sebagai salah satu siswa yang menjelaskan materi sebelumnya kepada Andi sebagai temannya.

c) Menyusun Komik Digital

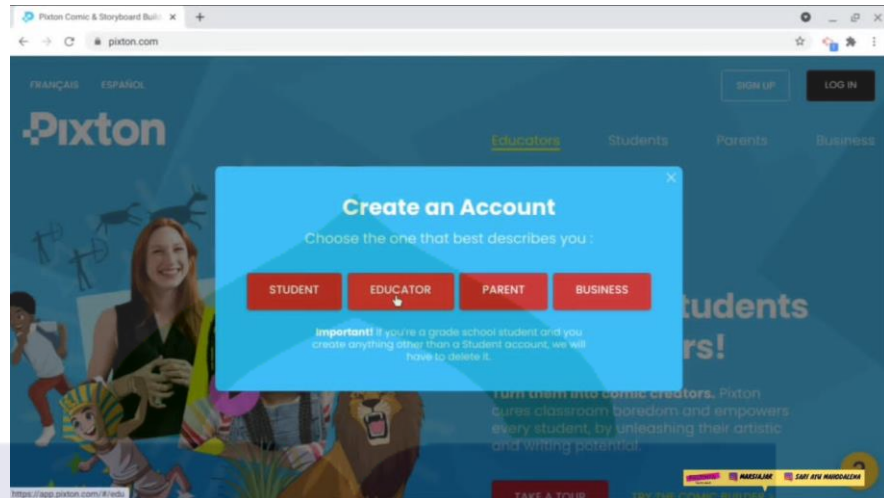
Langkah-langkah desain media pembelajaran komik digital adalah sebagai berikut :

- (1) Buka google chrome, lalu ketik dibagian pencarian situs “pixton.com”



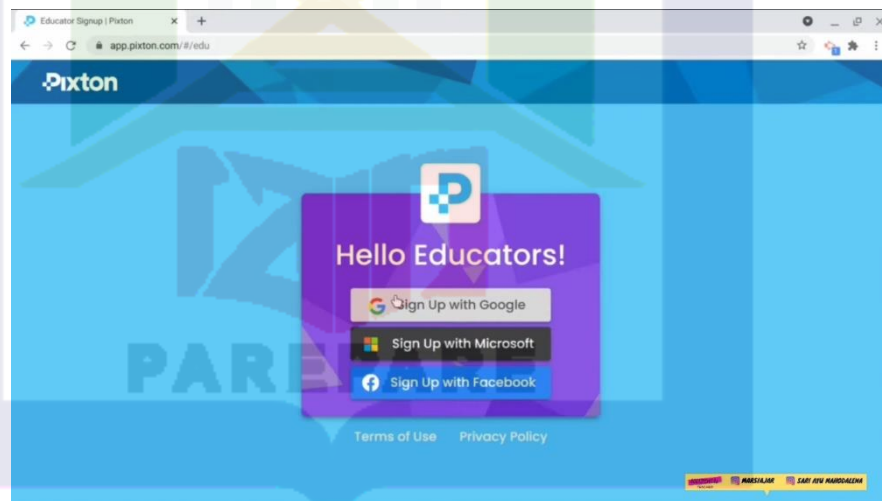
Gambar 4.3 tampilan awal pixton

- (2) Selanjutnya jika kita sudah mempunyai akun di pixton, pilih login. Namun jika belum maka bisa klik sign up lalu pilih *educator* atau pendidikan. Selain membuat akun sebagai pelajar, kita juga bisa buat akun sebagai orangtua, bisnis, dan juga peserta didik.



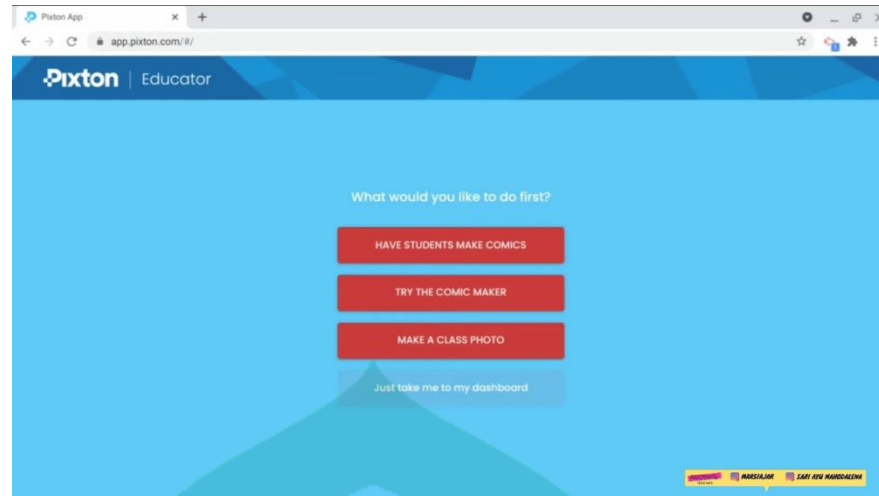
Gambar 4.4 Tampilan login akun

(3) Pada halaman pendaftaran bisa menggunakan akun gmail, microsoft ataupun langsung menggunakan akun facebook anda.



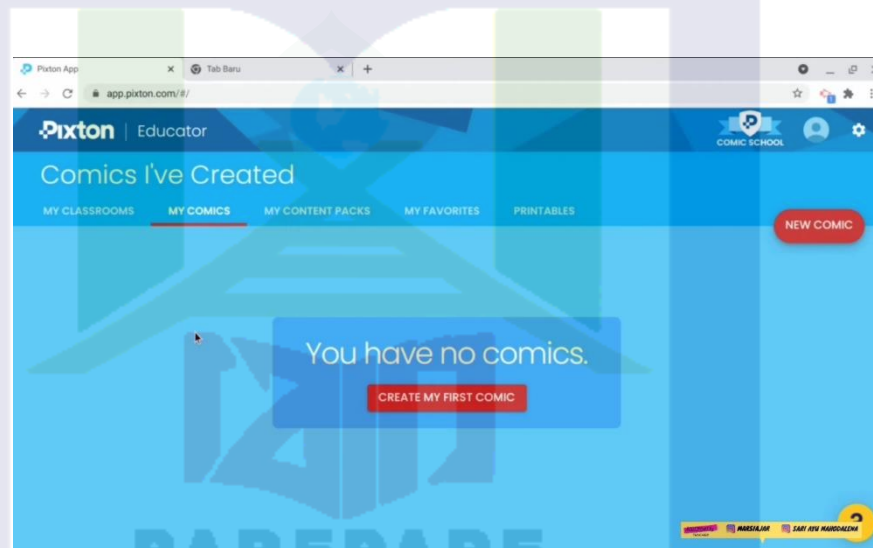
Gambar 4.5 Tampilan halaman pendaftaran

(4) Selanjutnya pilih bagian bawah untuk menuju kehalaman dashboard.



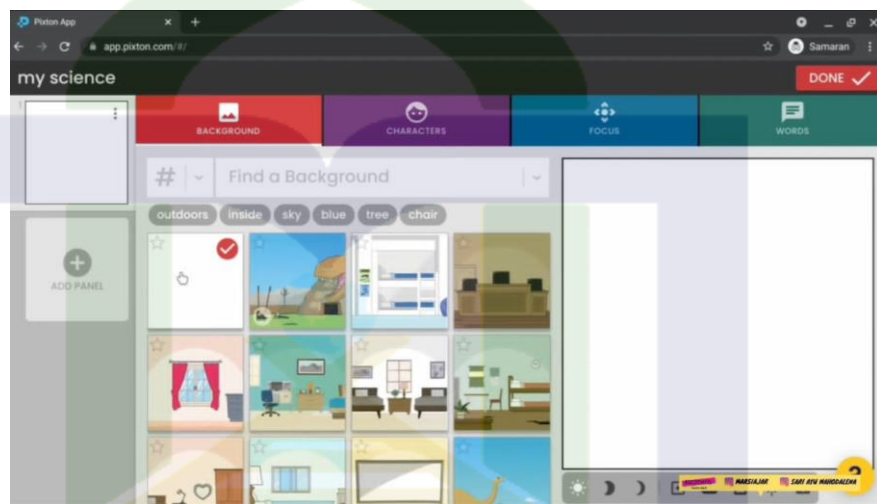
Gambar 4.6 Tampilan dashboard pixton

- (5) Pada bagian dashboard kita bisa memilih untuk langsung membuat komik di bagian *my comic* lalu klik *create my first comik*.

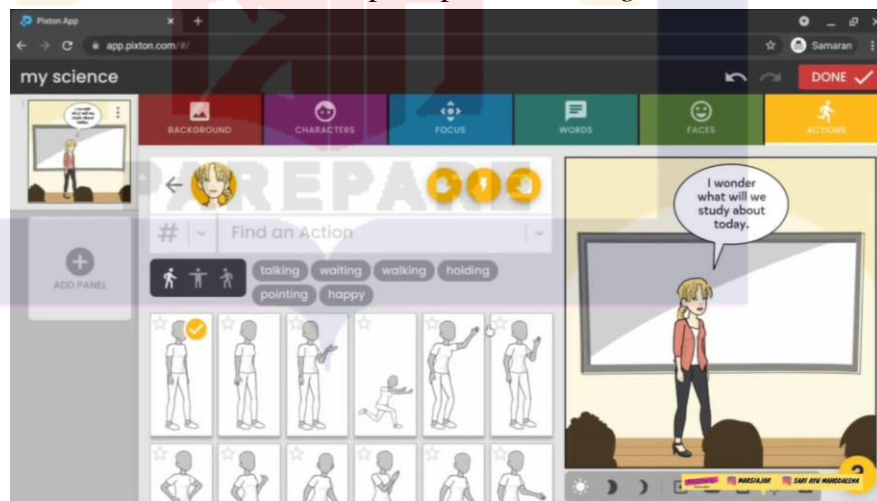


Gambar 4.7 Tampilan awal pembuatan komik

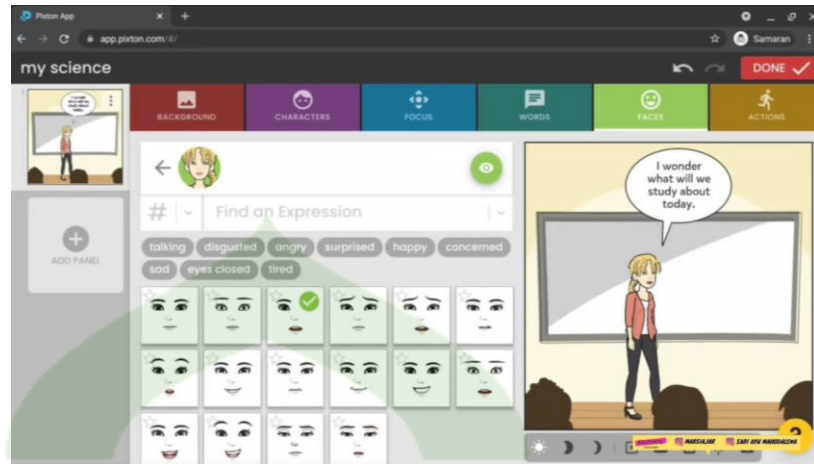
- (6) Jika sudah mendapatkan halaman pembuatan komik di pixton, kita bisa bereksplorasi dengan fitur-fitur yang ada di pixton, kita bisa memilih bagian background untuk mengganti background, karakter untuk membuat karakter, focus, action untuk memilih gerakan yang akan dilakukan karakter komik kita, faces untuk mengganti raut wajah dan words untuk membuat balon kata.



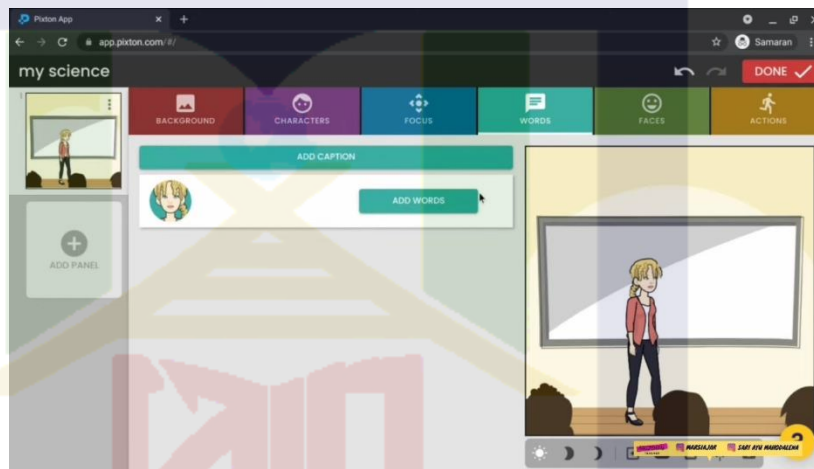
Gambar 4.8 Tampilan pembuatan *background*



Gambar 4.9 Tampilan membuat karakter

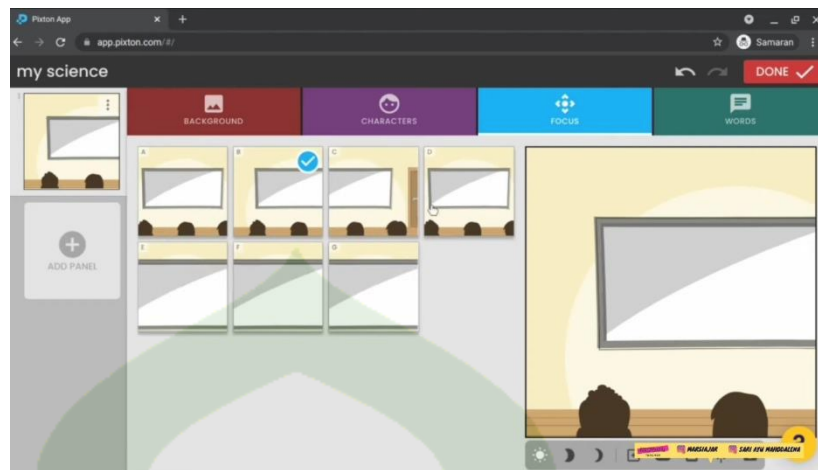


Gambar 4.10 Tampilan pembuatan pixton



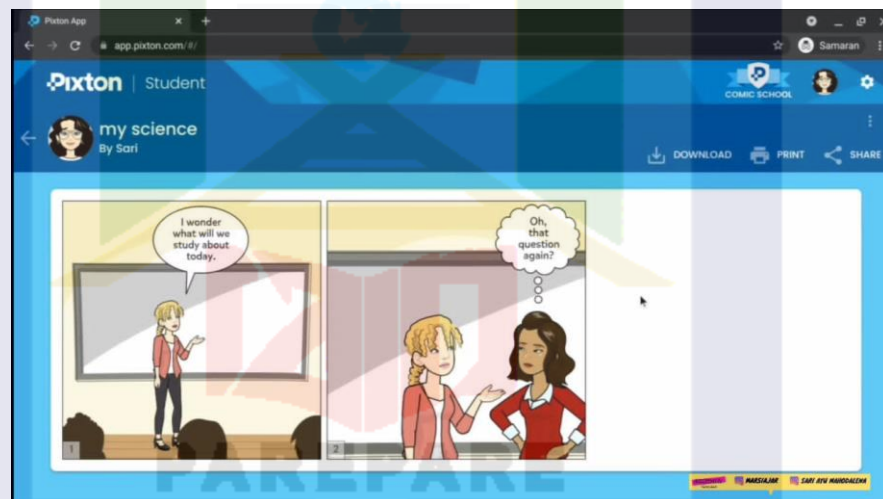
Gambar 4.11 Tampilan pembuatan pixton





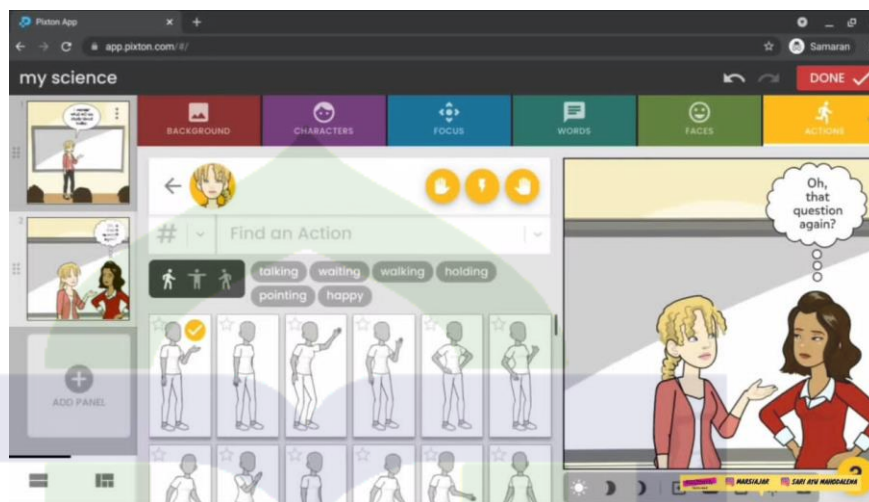
Gambar 4.12 Tampilan pembuatan pixton

(7) Jika komik yang dirancang telah selesai, kita bisa klik done pada bagian kanan atas.



Gambar 4.13 Tampilan pembuatan balon percakapan

- (8) Selanjutnya kita bisa download komik yang kita buat di bagian download.



Gambar 4.14 Tampilan akhir pembuatan komik

3) Rancangan Instrumen

Rancangan instrumen adalah pedoman dalam pembuatan instrumen validasi ahli materi dan ahli desain/media pembelajaran serta keefektifan dalam pembelajaran menggunakan *pre-test* dan *post-test*.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran berbasis komik digital. Proses ini dilakukan dengan cara merevisi media pembelajaran berbasis komik digital, maka dari itu sebelum melakukan revisi media pembelajaran akan terlebih dahulu dinilai oleh tim ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.

a) Validasi Ahli

Pada tahap ini media pembelajaran berbasis komik digital dinilai atau di validasi oleh tim ahli. Media pembelajaran berbasis komik digital ini divalidasi oleh tiga ahli yaitu:

- 1) Ibu Fawziah Zahrawati B, M.Pd., sebagai ahli materi
- 2) Bapak Ahmad Zuhudy, M.Pd., sebagai ahli media

Dalam memilih para ahli sebagai tim ahli adalah karena memiliki kemampuan ahli kompetensi dan sesuai bidangnya sehingga dapat menilai produk dari segi materi dan media. Berikut penjelasan hasil validasi.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji validitas dari segi materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis komik digital pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Ahli materi diharapkan mampu memberikan penilaian dan saran terhadap produk yang dikembangkan dengan peneliti. Materi divalidasi dengan cara mengisi lembar angket penilaian dan memberikan tanggapan sebagai dasar untuk revisi produk.

Ahli materi sebagai validator media pembelajaran berbasis komik digital adalah Dosen Institut Agama Islam Negeri Parepare yaitu Ibu Fawziah Zahrawati B, M.Pd yang ahli dalam memahami terkait desain media pembelajaran berbasis komik digital. Berikut gambar materi yang dicantumkan dalam komik digital:



Gambar 4.15. Komik Materi Pembangunan Berkelanjutan

Angket validasi materi terdiri atas dua aspek yaitu aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian materi. Hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Validator Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Jumlah Butir				
			5	4	3	2	1
1.	Pembelajaran	Relevansi materi dengan Indikator		√			
2.		Materi yang disajikan sistematis	√				
3.		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa	√				
4.	Isi Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan		√			
5.		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	√				
6.		Kejelasan uraian materi		√			

Lanjutan tabel 4.2

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Jumlah Butir				
			5	4	3	2	1
7.	Isi Materi	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas		√			
8.		Materi jelas dan spesifik		√			
9.		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	√				
Jumlah			40				
Presentase			88,89%				

Sumber: Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh data dari validator ahli materi yang kemudian peneliti olah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{x_i}{x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai presentase

Xi = Total skor empiric yang didapatkan dari penilaian ahli

X = Skor maksimum untuk semua kriteria

Perhitungan penilaian validator I menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Skor tertinggi (ST) : 5

Jumlah pertanyaan : 9

Jumlah responden : 1

Skor ideal : $ST \times JP \times JR$

$$= 5 \times 9 \times 1$$

$$= 45$$

Jumlah skor (x) = 40

$$= \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$= 0,8889 \times 100\%$$

= 88,89%

Hasil dari perhitungan rumus validasi oleh validator I diperoleh 88,89%. Hal ini menunjukkan bahwa uji materi media pembelajaran yang berbasis komik digital pada materi Pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan termasuk kategori “Sangat Valid” karena berada pada rentang 81-100 sesuai dengan kriteria kevalidan dari tabel 3.6.

c) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan cara menguji kevalidan dari segi aspek penyajian dan segi kegrafisan yang terdapat dalam media pembelajaran yang berbasis komik digital pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Ahli media diharapkan untuk memberikan nilai dan saran terhadap produk yang telah dikembangkan penelitian. Media pembelajaran divalidasi dengan mengisi lembar angket penelitian dan memberikan tanggapan serta saran bagi peneliti untuk merevisi produk.

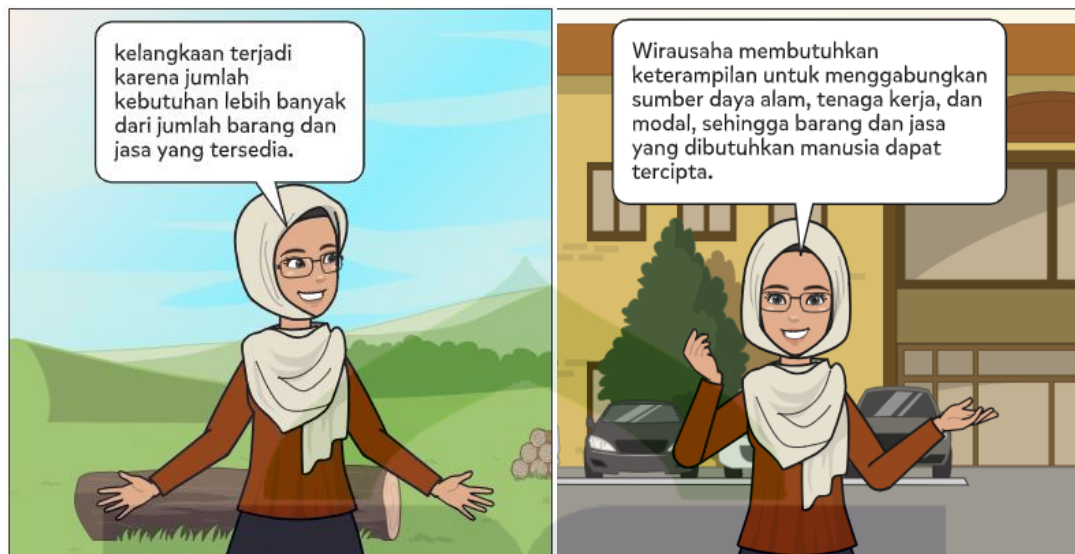
Ahli desain sebagai validator media pembelajaran berbasis komik digital adalah dosen IAIN Parepare. Kriteria dosen sebagai validator ahli yaitu dengan pendidikan minimal S2 yang ahli dalam desain/media terkait pembelajaran yaitu bapak Ahmad Zuhudy, M.Pd. Untuk melihat desain dari komik digital mengenai pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan, maka dapat diakses melalui link berikut <https://online.fliphtml5.com/rvexj/fvcg/> atau dapat juga dilihat gambar berikut:



Gambar 4. 16 Sampul komik



Gambar 4. 17 Bagian awal komik



Gambar 4.18 Bagian Isi/pembahasan komik



Gambar 4. 19 Bagian Akhir Komik

Angket validasi desain terdiri atas dua aspek yaitu aspek kelayakan penyajian dan aspek kegrafisan yang terdiri atas 12 butir pertanyaan. Hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validator Ahli Media

Aspek Penilaian	Kriteria	Skala
Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik	4
	Pemilihan grafis <i>background</i>	4
	Ukuran teks dan jenis huruf	4
	Warna dan grafis	5
	Gambar pendukung	5
	Sajian animasi	5
	Sajian karakter	5
	Alur cerita terlihat jelas	5
	Kejelasan uraian materi	4
	Kejelasan petunjuk	4
Pemrograman	Penempatan dan penggunaan <i>button</i>	5
	Kemudahan penggunaan media	4
Jumlah		53
Presentase		88,33%

Sumber: Hasil Validasi oleh Ahli Media

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh data dari validator ahli desain/media (validator II) kemudian peneliti mengolah data dengan rumus yang telah peneliti tetapkan. Perhitungan penilaian validator II menggunakan perhitungan sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Nilai presentase

Xi = Total skor empiric yang didapatkan dari penilaian ahli

X = Skor maksimum untuk semua kriteria

Perhitungan penilaian validator I menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Skor tertinggi (ST) : 5

Jumlah pertanyaan : 12

Jumlah responden : 1

Skor ideal : $ST \times JP \times JR$

$$= 5 \times 12 \times 1$$

$$= 60$$

Jumlah skor (x) = 53

$$= \frac{53}{60} \times 100\%$$

$$= 0,8833 \times 100\%$$

$$= 88,33\%$$

Hasil dari perhitungan rumus validasi oleh validator II diperoleh 88,33%. Hal ini menunjukkan bahwa uji media pembelajaran yang berbasis komik digital pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan yang dikembangkan peneliti termasuk dalam kategori “Sangat Valid” karena berada pada rentang 81-100 berdasarkan kriteria kevalidan yang ada pada tabel 3.6.

Pengembangan media pembelajaran yang berbasis komik digital pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat di Indonesia telah melalui tahap validasi oleh para ahli materi dan ahli media. Dilihat dari hasil presentasi rata-rata total yang diberikan oleh dua validator atau para ahli terhadap media pembelajaran berbasis komik digital pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan 88,61%. Hal ini yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan termasuk dalam kategori “Sangat valid”.

d) Kepraktisan

Media pembelajaran berupa komik digital dikatakan praktis jika memenuhi indikator berikut:

- 1) Hasil angket validasi dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital berada pada kriteria baik.
 - 2) Observer dalam lembar observasi menyatakan media dapat digunakan oleh guru dan siswa.
- e) Revisi Produk

Revisi Produk merupakan perbaikan produk yang dilakukan ketika memperoleh saran dan masukan oleh validator ahli. Berikut peneliti paparkan beberapa komentar baik masukan maupun komentar dari validator ahli:

- a. Revisi Produk oleh validator Desain
 - 1) Perbaikan Tema Awal Dalam Komik Digital



Gambar 4.20 Tema awal sebelum diperbaiki

Berdasarkan gambar 4.20 bahwa pada slide pertama dalam media komik digital ini seharusnya untuk tema awal diberikan tema yang akan digunakan dalam media komik, dituliskan kelas serta menggunakan huruf kapital.



Gambar 4.21 Cover yang sudah diperbaiki

Berdasarkan gambar 4.21 bahwa hasil cover yang sudah diperbaiki dari sebelumnya sudah diberikan tema dan kelas yang akan digunakan dalam media pembelajaran berbasis komik digital.

2) Penambahan Kata Pengantar

Kata Pengantar

KOMIK pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan merupakan hasil dari observasi sekaligus penelitian yang dilaksanakan di Mts Negeri Kota Parepare. Dengan adanya media komik digital yang didalamnya terdapat materi tentang pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan untuk kelas VII ini diharapkan mampu mengembangkan minat belajar siswa agar lebih giat belajar.

Penulis menyambut baik dan gembira atas respon para pelajar, mahasiswa, guru ataupun dosen yang berminat untuk mengaplikasikan komik ini dalam proses belajar mengajar. Penerbitan komik ini bertujuan untuk memberi alternatif belajar mengajar mengenai pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan yang menarik dan fun bagi anak-anak dan remaja. Pembuat komik membuat cerita pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan dalam sebuah sekolah dengan gambar-gambar yang menarik. Kami berharap para pembaca dapat memetik pengetahuan dan manfaat setelah membaca komik ini.

Selamat membaca!!! Selamat Berpetualang!!

Selasa, 30 Januari 2024

MUH IKRAM

Gambar 4.22 Kata pengantar

Berdasarkan hasil revisi dari validator media, perlu ditambahkan kata pengantar dalam komik yang dibuat. Oleh sebab itu, revisi media pembelajaran berbasis komik digital sebelumnya belum terdapat kata pengantar yang dicantumkan dan setelah direvisi maka kata pengantar ditambahkan dalam komik digital.

3) Penambahan Identitas Pengembang



Gambar 4.23 Penambahan Identitas Pengembang

Berdasarkan hasil revisi dari validator media, perlu ditambahkan identitas pengembang dalam komik yang dibuat. Oleh sebab itu, revisi media pembelajaran berbasis komik digital sebelumnya belum terdapat identitas pengembang yang dicantumkan dan setelah direvisi maka identitas pengembang ditambahkan dalam komik digital. Yang dimana pada identitas pengembang berisikan judul, volume, nama tokoh/pengarah, dan identitas penanggung jawab.

f) Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan ini dilakukan di MTs Negeri Parepare pada peserta didik kelas VII. Uji coba ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu uji coba skala kecil yang dilakukan sebanyak 7 peserta didik dan uji coba skala besar yang dilakukan sebanyak 31 peserta didik.

Uji coba pengembangan ini dilakukan dengan cara memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik yang berisi 5 butir pertanyaan dan meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan kriteria yang sudah ditentukan. Uji keefektifan ini untuk mengetahui hasil dari media pembelajaran yang berbasis komik digital serta untuk memudahkan dalam pemahaman materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Penelitian ini untuk mengumpulkan data uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dilakukan secara langsung di MTs Negeri Parepare.

1) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Januari 2024, uji coba skala kecil ini menggunakan *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital. Uji coba skala kecil ini melibatkan 7 peserta didik kelas VII yang dipilih secara acak oleh guru dengan kriteria siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Hasil uji *Pre-test* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Nilai Peserta Didik *Pre-test*

No	Nama	Total Skor	Keterangan
1	Nurhafidzah Aswar	55	Belum Tuntas
2	Nur Asyifa Rasni	58	Belum Tuntas
3	Salsabila Firdaus	65	Belum Tuntas
4	Muhahmmad Azhar Pratama	68	Belum Tuntas
5	Daffa Sumantri	50	Belum Tuntas
6	Azzahra Cahya Putri	63	Belum Tuntas
7	Nurul Taqiyyah Zainal	50	Belum Tuntas
Jumlah		409	Belum Tuntas
Mean (Rata-Rata)		58,42%	

Sumber: Hasil Nilai Peserta Didik *Pre-test*

Analisis data dari tabel 4.4 diketahui bahwa skor peserta didik dalam *pre-test* dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presenstase Klasikal

T = Total Nilai yang diperoleh

n = Jumlah Nilai Maksimum

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{409}{700} \times 100\%$$

$$= 0,5842 \times 100\%$$

$$= 58,42\%$$

Hasil uji coba skala kecil diatas menunjukkan bahwa hasil *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital dengan materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan dengan rata-rata

sebesar 58,42 % (Kurang Efektif). Sehingga perlu dilakukan pemberian *treatment* berupa media pembelajaran berbasis komik digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan.

2) Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala kecil dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 Februari 2024, uji coba skala kecil ini menggunakan *Post-test* yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital. Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan yang dikembangkan peneliti. Uji coba skala besar ini melibatkan 25 peserta didik kelas VII.

Hasil uji *Post-test* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Nilai Peserta Didik *Post-test*

No	Nama	Total Skor	Keterangan
1	Afif Rahman Bin Rusmin	90	Tuntas
2	Alghansyah Wisata	85	Tuntas
3	Andi Dhafa Bastian	90	Tuntas
4	Andi Naldi	80	Tuntas
5	Chaerul Octaviansyah	70	Belum Tuntas
6	Daffa Sumantri	70	Belum Tuntas
7	Muhammad Ahsan Syukur	80	Tuntas
8	Muhammad Azhar Pratama	90	Tuntas
9	Muhammad Fiqry Al Buchory	70	Belum Tuntas
10	Muhammad Rafiq Abi Zaheer	85	Tuntas
11	Zulfikhar	90	Tuntas

Lanjutan Tabel 4.5

No	Nama	Total Skor	Keterangan
12	Aini Alifah Adam	70	Belum Tuntas
13	Ariani Ariandari Djamil	80	Tuntas
14	Aura Nur Anisyah	90	Tuntas
15	Azzahra Cahya Putri Haris	80	Tuntas
16	Citra Diva Nurmala Zain	85	Tuntas
17	Halisa Ratumahendra	90	Tuntas
18	Huriyah Salsabil	80	Tuntas
19	Izzah Nur Zafirah	95	Tuntas
20	Nur Asyifa Rasni	90	Tuntas
21	Nur Azizah Zahra	80	Tuntas
22	Nur Syifa Aini	80	Tuntas
23	Nur Hijra	80	Tuntas
24	Nur Qisyah Aimy	100	Tuntas
25	Nur Zhalsabila Jibran	60	Belum Tuntas
26	Nurhafidzah Aswar	80	Tuntas
27	Nurul Taqiyyah Zainal	85	Tuntas
28	Salsabila Firdaus	80	Tuntas
29	Salsabila Lomban Wahyu	90	Tuntas
30	Siti Nur Azzahra	80	Tuntas
31	Tierza Firdausa	90	Tuntas
Jumlah		2565	
Rata-Rata		82,74	

Sumber: Hasil Nilai Peserta Didik *Post-test*

Pada tabel 4.5 nilai total yang diperoleh adalah untuk mengetahui hasil keefektifan suatu produk yang telah digunakan maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{T}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{2562}{3100} \times 100\% \\
 &= 0,8274 \times 100\% \\
 &= 82,74\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.5 bahwa hasil uji coba skala besar di atas menunjukkan bahwa hasil uji coba skala besar dengan menggunakan *post-test* terhadap media pembelajaran berbasis komik digital pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan dengan rata-rata sebesar 82,74 % dikategorikan “Sangat Efektif”.

d. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Pada tahap ini merupakan tahap penyebaran produk yang telah dikembangkan pada skala lebih luas dengan tujuan agar dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Melalui jurnal yang akan dipublikasikan oleh peneliti dan juga melalui *flipbook* yang dapat diakses melalui link <https://online.fliphtml5.com//rvexj/fvcg/>.

B. Pembahasan

Media pembelajaran komik digital dikembangkan sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah pengembangan melalui tahap analisis (*analyze*), tahap perencanaan (*planning*), tahap design (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Proses pengembangan media komik digital pembelajaran IPS mulai dikembangkan pada bulan Desember 2023 yang diawali dengan penyusunan konten materi hingga dapat diselesaikan pada akhir Januari 2024. Faktor pendukung yang melatar belakangi pengembangan produk media pembelajaran komik digital ini karena peserta didik bosan belajar menggunakan buku dan metode pembelajaran langsung dan mereka lebih suka belajar menggunakan gambar sehingga materi mudah dipelajari.

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital melibatkan kinerja beberapa program atau *software computer* seperti *canva*, *flipbook*, dan *pixton*. Komponen media pembelajaran ini terdiri dari teks, dan gambar. Keluaran (*output*) dari produk media pembelajaran ini yakni berupa media pembelajaran komik digital.

Mengukur kelayakan serta kepraktisan produk media pembelajaran ini, telah dilakukan validasi dan uji coba yang melibatkan berbagai pihak, dengan hasil yang dicapai yakni berupa produk media pembelajaran yang valid dan praktis berdasarkan penilaian tim ahli dan siswa. Hal ini tidak terlepas dari kelebihan produk media video pembelajaran sebagai multimedia seperti yang dikemukakan oleh Latuheru, yang mendasari media pembelajaran yakni pengembangan media pembelajaran dalam suatu sistem multimedia yang mengkomunikasikan dari berbagai medium, dimana kombinasi tersebut dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran.

Pada tahap validasi oleh ahli media pembelajaran di peroleh kualifikasi sangat baik yang terdiri dari penilaian pada aspek tampilan, aspek pembelajaran dan aspek pengoperasian. Aspek tampilan terdiri dari kualitas tampilan/ desain media, ketepatan penggunaan animasi, ukuran dan jenis huruf yang digunakan, kesesuai pemilihan warna, dan ketepatan penggunaan bahasa. Aspek pembelajaran terkait dengan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Kemudian aspek pengoprasian yaitu terkait kemudahan operasional. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan media, sedangkan data berupa saran dan komentar digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

Tahap validasi selanjutnya yaitu validasi isi/materi oleh ahli yang diperoleh kualifikasi sangat baik yang hanya melihat pada aspek pembelajaran yaitu relevansi materi dengan indikator, materi yang disajikan sistematis, ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa, materi sesuai dengan yang dirumuskan, materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, kejelasan uraian materi, cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas, materi jelas dan spesifik. Data diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan materi berlangsung, siswa tampak antusias dan serius belajar, pada uji coba kelompok kecil yang diambil sebagai subjek dari uji coba kelompok kecil ini adalah siswa MTs Negeri Parepare yang berjumlah 7 orang dengan prestasi belajar tinggi, prestasi belajar sedang, dan prestasi belajar rendah. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil berada pada kategori kurang efektif yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan perlu direvisi.

Media pembelajaran yang telah direvisi kemudian dinilai kembali oleh guru mata pelajaran IPS dan ahli materi maupun ahli media. Aspek penilaian media pembelajaran komik digital memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, memudahkan kebutuhan siswa, media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan, penggunaan bahasa yang baku dan komunikatif, kesesuaian warna dengan tampilan media, kualitas font, gambar, dan animasi yang digunakan dalam media. Hasil yang telah direvisi tersebut berada pada kualitas sangat baik..

Keterbatasan dari penelitian pengembangan media komik digital yang dikembangkan yaitu penelitian ini tidak mengukur tingkat efektivitas produk media komik digital, namun sebatas mengetahui respon dan kebermanfaatannya

produk media komik digital dilihat dari bobot validasi dan kepraktisan dari setiap uji coba yang dilakukan.

Adapun kekurangan dari produk media pembelajaran berbasis komik digital yang dikembangkan ini antara lain, pertama terletak pada penyajian dalam proses pembelajaran, karena ketika ingin mempresentasikan media pembelajaran ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan media tersebut.

Pengembangan media video pembelajaran ini, peneliti banyak mengalami kendala mulai dari proses pengembangan hingga selesainya produk, namun kendalakendala tersebut dapat terselesaikan sehingga dihasilkan sebuah media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang sudah teruji kualitasnya. Pengembangan media video pembelajaran ini, peneliti mendapatkan perbaikan dari ahli media pembelajaran yaitu perbaikan pada sampul komik, penambahan kata pegantar dan identitas penyusun komik.

Penerapan media pembelajaran ini di MTs Negeri Parepare sangat cocok digunakan, karena dengan melihat respon guru dan siswa yang sangat antusias dalam menggunakan media ini terkhusus pada Mata Pelajaran IPS, media ini layak digunakan di sekolah tersebut karena sekolah tersebut memiliki fasilitas yang cukup memadai, yang dapat menunjang penggunaan berbagai media. Keberhasilan ini didukung oleh pendapat pendapat Hamalik mengemukakan bahwa:

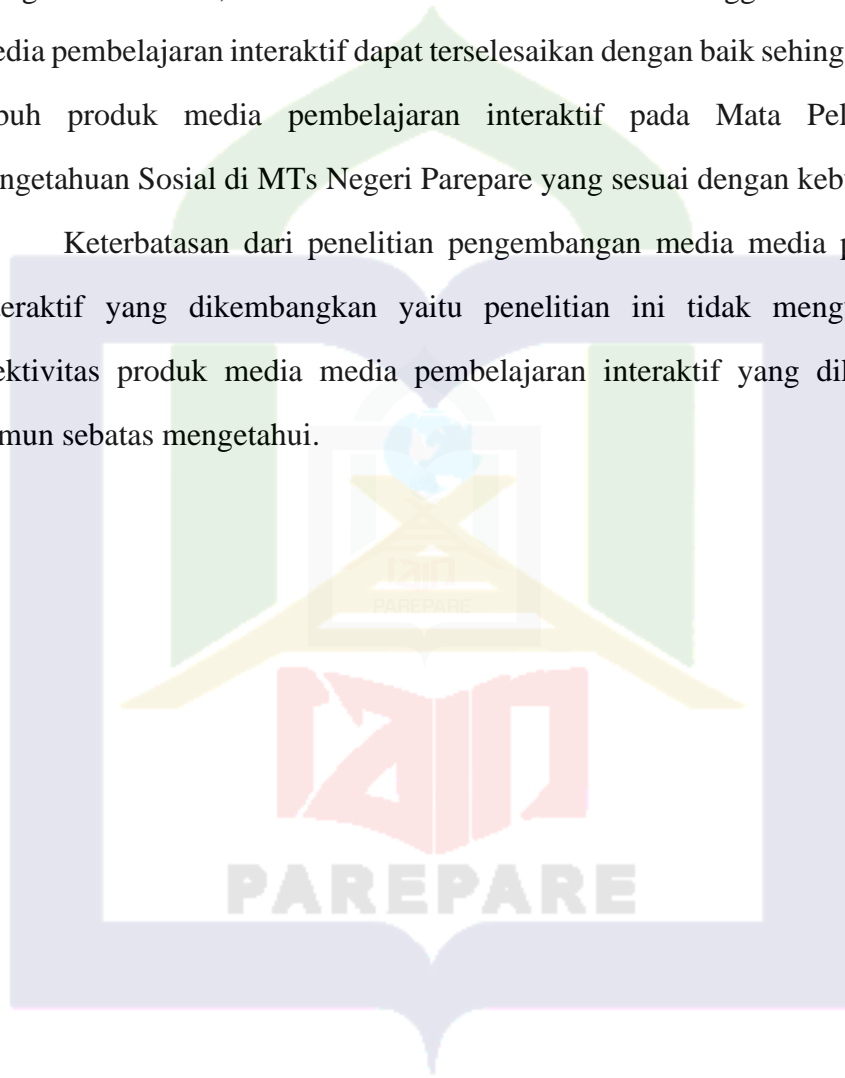
Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka media yang dikembangkan terbukti valid dan praktis karena melihat angket respon tanggapan

siswa yang berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga memungkinkan media tersebut digunakan secara berkelanjutan di sekolah MTs Negeri Parepare.

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini, peneliti banyak mengalami kendala, namun kendala-kendala dari awal hingga selesainya produk media pembelajaran interaktif dapat terselesaikan dengan baik sehingga dihasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Negeri Parepare yang sesuai dengan kebutuhan.

Keterbatasan dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan yaitu penelitian ini tidak mengukur tingkat efektivitas produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, namun sebatas mengetahui.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPS pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Parepare dapat disimpulkan bahwa :

1. Model pengembangan media pembelajaran berbasis e-komik pada mata pelajaran IPS pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan SDA untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Parepare dimulai dengan langkah-langkah melalui tahap analisis, perencanaan, desain, dan pengembangan. Perangkat yang digunakan dalam membuat e-komik yaitu Canva, Flipbook, dan Pixton. Untuk mengukur kelayakan dan kepraktisan produk media pembelajaran e-komik ini maka dilakukan validasi dan uji coba yang melibatkan berbagai pihak, kelayakan media pembelajaran ini di nilai oleh validator ahli media dan ahli materi yang terdiri dari penilaian pada aspek tampilan, aspek pembelajaran dan aspek pengoperasian. Aspek tampilan terdiri dari kualitas tampilan/desain media, ketepatan penggunaan animasi, ukuran dan jenis huruf yang digunakan, kesesuaian pemilihan warna, dan ketepatan penggunaan bahasa. Aspek pembelajaran terkait dengan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan materi pembelajaran. Kemudian aspek pengoperasian yaitu terkait kemudahan operasional.
2. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPS pada materi

pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan untuk siswa kelas VII di MTs Negeri Parepare layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan hasil uji validitas dari ahli media di peroleh 88,33 % dan hasil uji validitas dari ahli materi diperoleh 88,89 % dengan kategori validitas sangat valid.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, beberapa saran yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis komik digital yang dikembangkan dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPS berfokus pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan, untuk itu diharapkan adanya pengembangan media pembelajran berbasis komik digital yang serupa dengan materi yang berbeda.
2. Pengembangan media pembelajran berbasis komik digital pada mata pelajaran IPS pada materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan ini berfokus pada kelas VII, sehingga diharapkan adanya pengembangan media pembelajran berbasis komik digital yang serupa dengan inovasi yang lebih menarik.
3. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajran berbasis komik digital yang serupa dengan menggunakan audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Ahmad Susanto. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Ali Hamzah dan Muhlissarini. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Ali Muhson. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. VIII, no. 2 (2018): h.45.
- Anggraeni, Ayuni Dwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP." UNEJ, 2007.
- Anik Widiastutik. *Konsep Dasar Dan Manajemen Laboratorium IPS*. Yogyakarta: UNY Press, 2019.
- Arsyi Miranda. *Mengelola Aktivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Penerbit Provinsi Kalbar, 2019.
- Asnawir. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2012.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Bambang Suyadi, dan Wiwin Hartanto, Fitra Yurisma Kant. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember." *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial* Vol.12, no. 1 (2018): h.135-141.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.
- Delavira Nur Luthfiah, Fitri Aulia, Yulia Nuryanti. "Jenis Media Dalam Pembelajaran IPS." *Teknologi Informasi STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 2020. news.upkm.ac.id.
- Fatimah Iibda. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Jurnal Intelektualita* Vol.3, no. 5 (2015): h.17.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Heru Dwi Waluyanto. "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran." *Jurnal Nirmala* Vol.7, no. 1 (2015): h.51.
- . "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana* Vol.7, no. 1 (2020): h.45.

- Hizkia Yoga Adhitama, Zuhdan Kun Prasetyo, Yuliati. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ipa Interaktif Pada Materi Rangka Dan Otot Manusia Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Smp Kelas VIII." *TRACK-IPA Technological Pedagogical Content Knowledge* Vol 5, No (2016): h.4.
- Iwan Hernawan. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Method*. Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019.
- Kokom Komalasari. *Pembelajaran Konstektual*. Bandung: Refika Aditama, 2011.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendi Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Maharotunnisa, Nila. "Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbentuk Komik Digital Pada Materi Kondisi Alam Indonesia Untuk Siswa SMP Tahun Ajaran 2021/2022." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Melor Md Yunus. "Engineering and Technology." *Jurnal of Applied Science* Vol.4, no. 18 (2012): h.3462-3465.
- Munir. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018.
- Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2018.
- Nasution, Prasetyo, Ketut Stiawan, dan Agung, M.Miftakul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit." *Dialektika Pendidikan IPS* Vol.2, no. 2 (2022): h.156.
- Ni'matuz Zuhro, Alfina Yuli Efiyanti, Lathif AR. *Pengembangan Materi Dan Metodologi Pembelajaran IPS*. Bogor: Guemedia, 2021.
- Nizwardi Jalinur & Ambiyar. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Rasiman dan Aginita Siska Pramasdyahsari. "Development of Matematics Learning Media." *Jurnal of Education and Research* Vol.2, no. 11 (2018): h.535.
- Riska Dwi N dan M. Syaichudin. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung." *Jurnal Pendidikan*, 2028, h.123-125.

- Riska Susiila Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2019.
- Rostina Sundayana. *Media Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran; Untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, Dan Para Siswa*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sa'dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Sadiman, Arif. *Media Pendiidkan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sahlan. *Evaluasi Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*. Jember: STAIN Press, 2015.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Sasongko, Setiawan G. *Panen Duit Dari Kartun, Komik, Ilustras*. Klaten: Pustaka Wasilah, 2013.
- Sisnas Iptek. *UURI No.11*, 2019.
- Siswandar, and Sudiyanto, Yuliana. "Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk," 2017.
- Siswandari, Yuliana. "Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK." *Skripsi Universitas Sebelas Maret*, 2018.
- Solihin, Risky, Firdau. "Tutorial Pixton." Matchstix, 2023.
- Suciarti, Puji. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Di MTs N 1 Kota Bengkulu." *Skripsi IAIN Bengkulu*, 2021, h.46.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- . *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019.
- Ubaidillah, M. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII Di SMP Kyai Hasyim Tenggilis Surabaya)." *Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya*, 2017, h.39.
- Veraci. "How Comic Books Can Change the Way Our Student See Literature One Teacher's Perspective" Vol.9, no. 1 (2010): h.61-65.


- Wardawati A. “Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi SPLTV.” *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* Vol.7, no. 1 (2018): h.3-12.
- Yesi Budiarti. “Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran.” *Pendidikan Ekonomi FKIP, Universitas Muhamadiyah Metro* Vol.3, no. 1 (2015): h.62.
- Zubair, Muhammad Kamal, dkk. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare Tahun 2020*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.2020



LAMPIRAN



SURAT IZIN PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-5188/In.39/FTAR.01/PP.00.9/12/2023 11 Desember 2023
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: MUH.IKRAM
Tempat/Tgl. Lahir	: PAMBOBORANG, 23 September 2000
NIM	: 19.1700.055
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Tadris IPS
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: KEL. LAKASSI KEC. SOREANG KOTA PAREPARE


Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah KOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI KOMIK DIGITAL PADA MATERI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN DAN KELANGKAN KELAS VII MTS NEGERI KOTA PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Desember sampai selesai.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

SRN IP000006



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 6/IP/DPM-PTSP/1/2024

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
 3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADA
 NAMA : **MUH. IKRAM**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
 Jurusan : **TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

ALAMAT : **DUSUN MARANGGAPA, KAB. PASANGKAYU**
 UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI KOMIK DIGITAL PADA MATERI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN DAN KELANGKAAN KELAS VII MTs NEGERI KOTA PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **KEMENTERIAN AGAMA KOTA PAREPARE (MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI KOTA PAREPARE)**

LAMA PENELITIAN : **29 Desember 2023 s.d 19 Maret 2024**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
 b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
 Pada Tanggal : **02 Januari 2024**

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE



Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
 Pembina Tk. 1 (IV/b)
 NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

■ UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1

■ Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
 ■ Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
 ■ Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)



VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI KOMIK DIGITAL PADA MATERI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN DAN KELANGKAAN UNTUK

AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ips Melalui Komik Digital Pada Materi Pembangunan Berkelanjutan Dan Kelangkaan Kelas VII Mts Negeri Kota Parepare

Sasaran Program : Siswa Kelas VII Mts Negeri Kota Parepare

Penyusun : Muh Ikram

Validator : Ahmad Zuhudy, M.Pd

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran berbasis digital yang sedang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Sangat Kurang 4 = Baik
2 = Kurang 5 = Sangat Baik
3 = Cukup
3. Mohon diberi tanda *check list* (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih banyak.

A. Aspek Media

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
	Aspek Grafis					
1.	Pemilihan grafis <i>background</i>					
2.	Ukuran teks dan jenis huruf					
3.	Warna dan grafis					
5.	Gambar pendukung					
6.	Sajian animasi					
7.	Sajian karakter					
8.	Alur cerita terlihat jelas arahnya					
9.	Penempatan dan penggunaan <i>button</i>					
	Aspek Pembelajaran					
1.	Kejelasan uraian materi					
2.	Kemudahan penggunaan media					

B. Komentar/saran

- + Cover perbaikan +
- + Kata pengantar → Tujuan komik, dan identitas penerbit
- + Golongan Percepatan tidak menutupi tokoh.
- + Nomor Halaman

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan: *)

2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Parepare, 24 Januari 2024

Ahli Media

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi



PAREPARE

VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI KOMIK DIGITAL PADA MATERI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN DAN KELANGKAAN UNTUK

AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ips Melalui Komik Digital Pada Materi Pembangunan Berkelanjutan Dan Kelangkaan Kelas VII Mts Negeri Kota Parepare

Sasaran Program : Siswa kelas VII Mts Negeri Parepare

Penyusun : Muh Ikram

Validator : Fawziah Zahrawati B, M.Pd

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu sebagai ahli materi tentang media pembelajaran berbasis digital yang sedang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Sangat Kurang 4 = Baik
2 = Kurang 5 = Sangat Baik
3 = Cukup
3. Mohon diberi tanda *check list* (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih banyak.

A. Aspek Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
	Aspek Pembelajaran				✓	
1.	Materi yang disajikan sistematis				✓	
2.	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami			✓		
3.	Materi sesuai dengan yang dirumuskan				✓	
4.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
5.	Kejelasan uraian materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan					✓
6.	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas					✓
7.	Materi jelas dan spesifik				✓	
8.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi					✓
9.	Contoh yang diberikan sesuai materi			✓		

B. Komentar/saran

Terdapat beberapa kalimat yang typo. Secara keseluruhan materi sudah sesuai

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

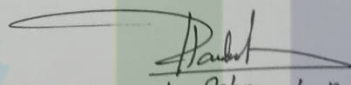
Program ini dinyatakan: *)

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

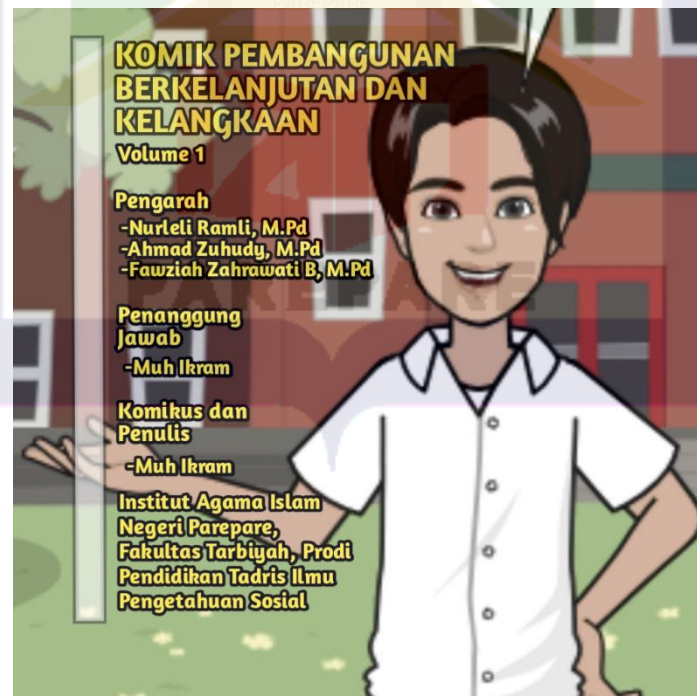
Parepare, 24 Januari 2024

Ahli Materi


Fauziah Zahrawati B. M.Pd.


PAREPARE

DOKUMENTASI KOMIK DIGITAL



Kata Pengantar

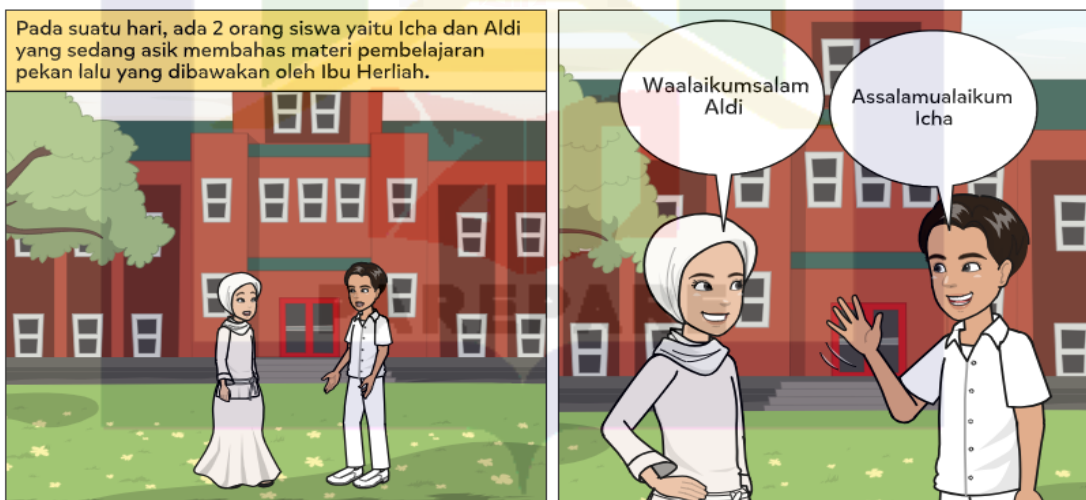
KOMIK pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan merupakan hasil dari observasi sekaligus penelitian yang dilaksanakan di Mts Negeri Kota Parepare. Dengan adanya media komik digital yang didalamnya terdapat materi tentang pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan untuk kelas VII ini diharapkan mampu mengembangkan minat belajar siswa agar lebih giat belajar.

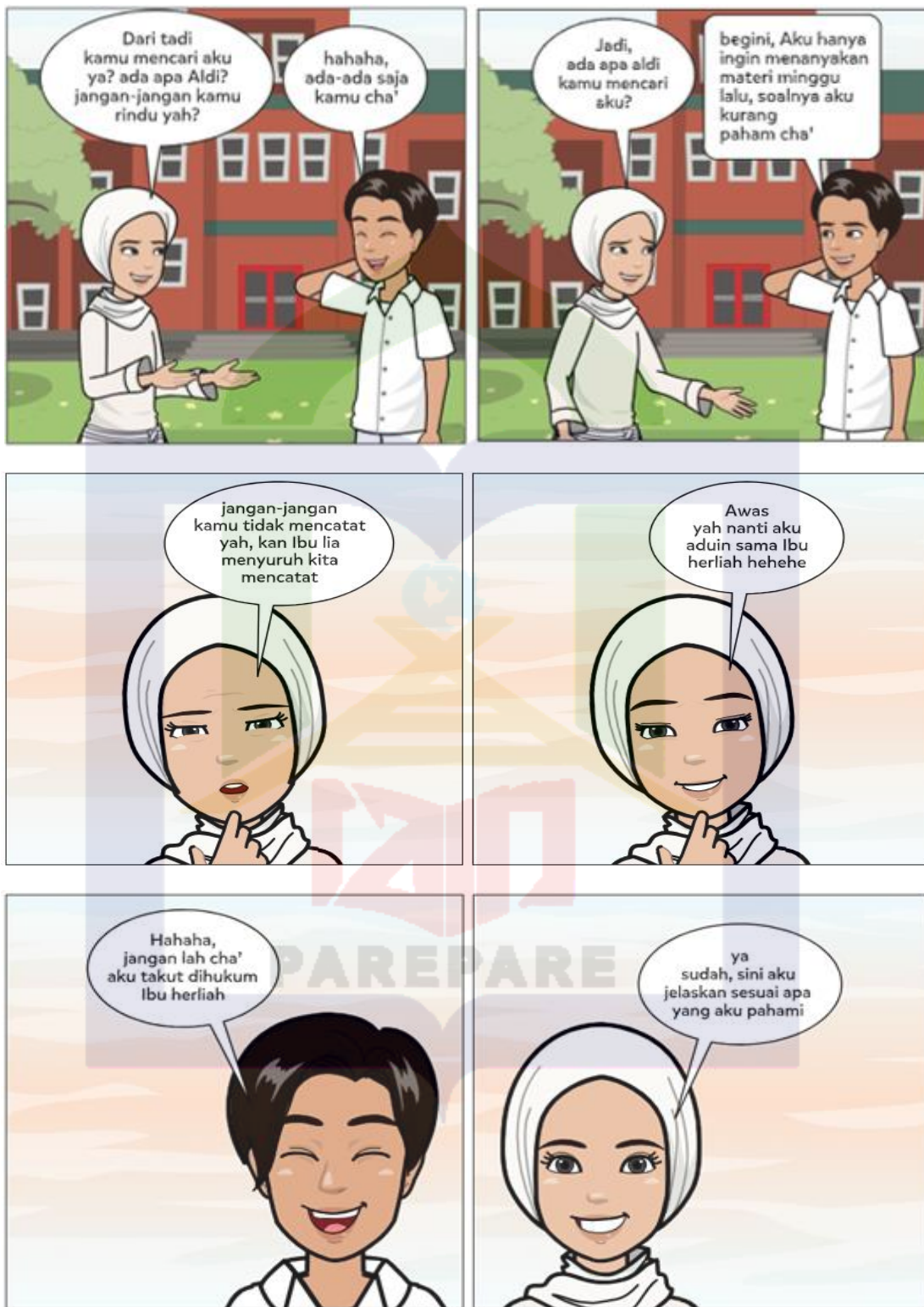
Penulis menyambut baik dan gembira atas respon para pelajar, mahasiswa, guru ataupun dosen yang berminat untuk mengaplikasikan komik ini dalam proses belajar mengajar. Penerbitan komik ini bertujuan untuk memberi alternatif belajar mengajar mengenai pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan yang menarik dan fun bagi anak-anak dan remaja. Pembuat komik membuat cerita pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan dalam sebuah sekolah dengan gambar-gambar yang menarik. Kami berharap para pembaca dapat memetik pengetahuan dan manfaat setelah membaca komik ini.

Selamat membaca!!! Selamat Berpetualang!!

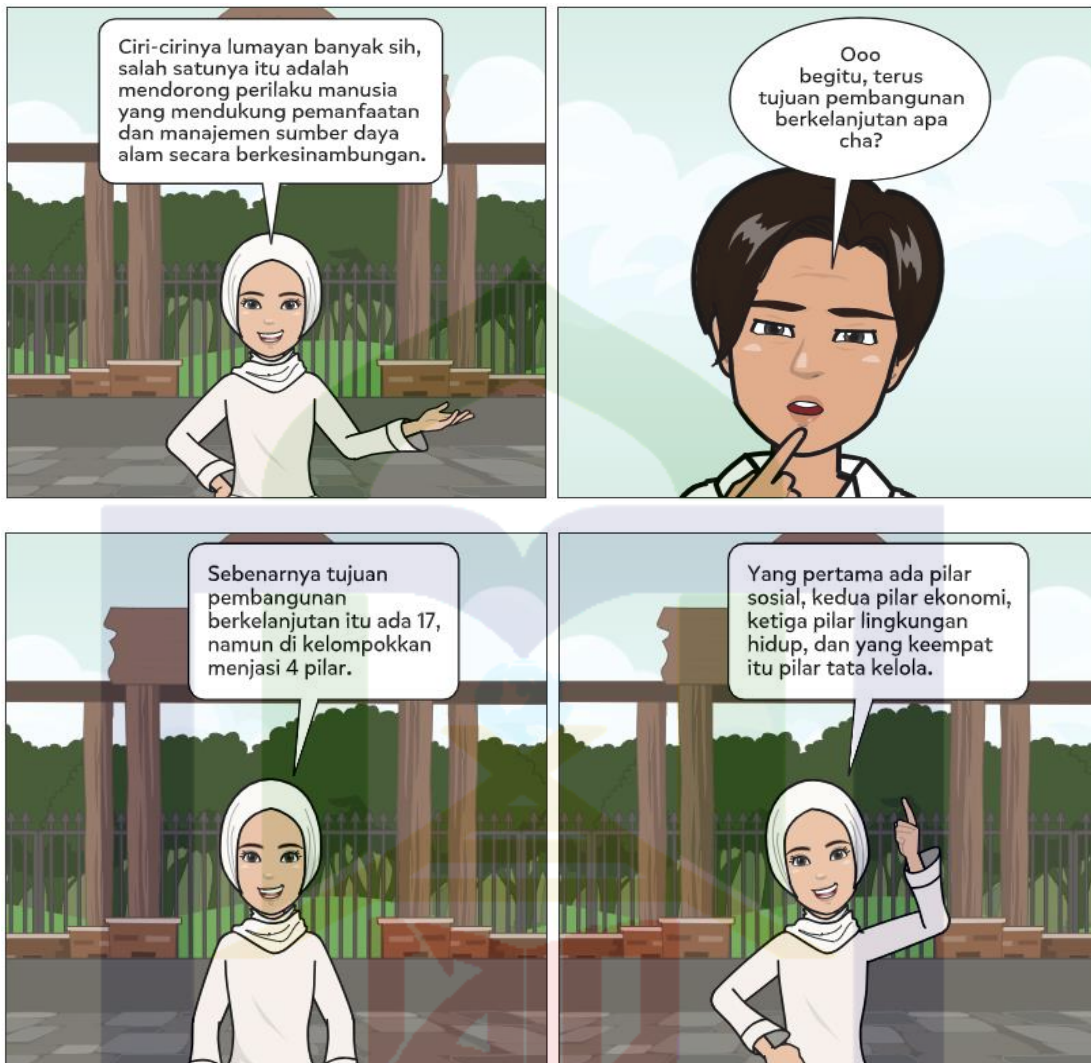
Selasa, 30 Januari 2024

MUH IKRAM

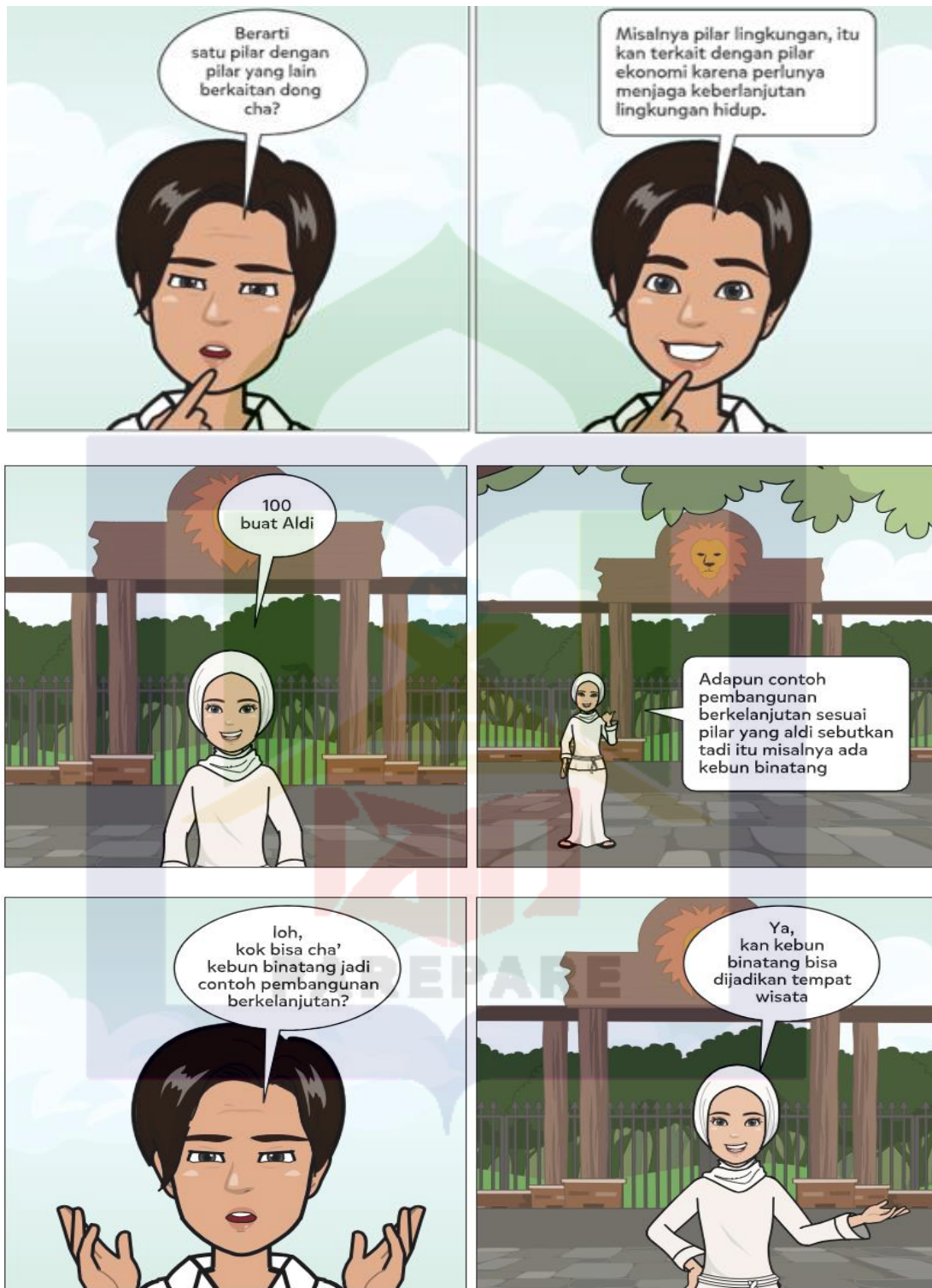




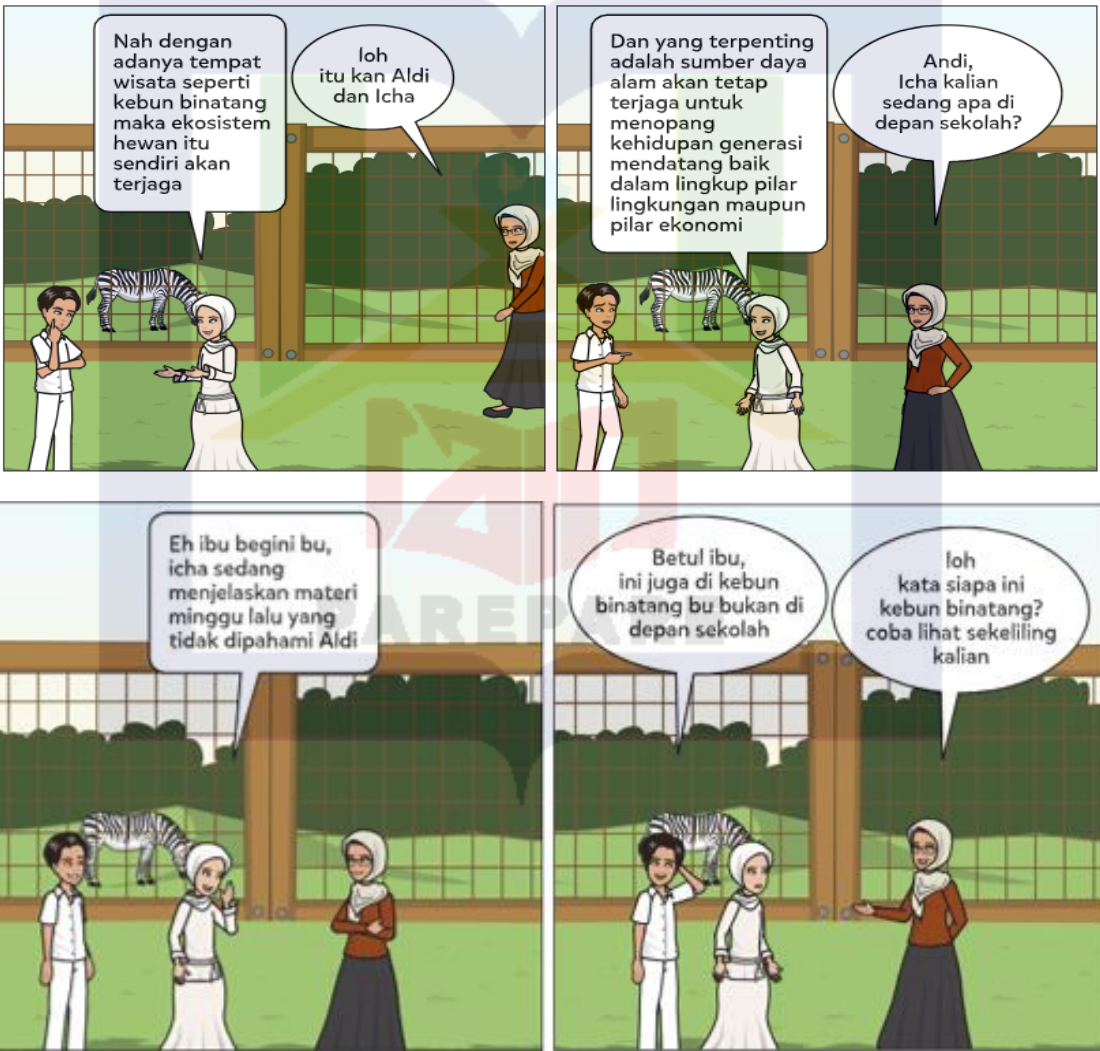




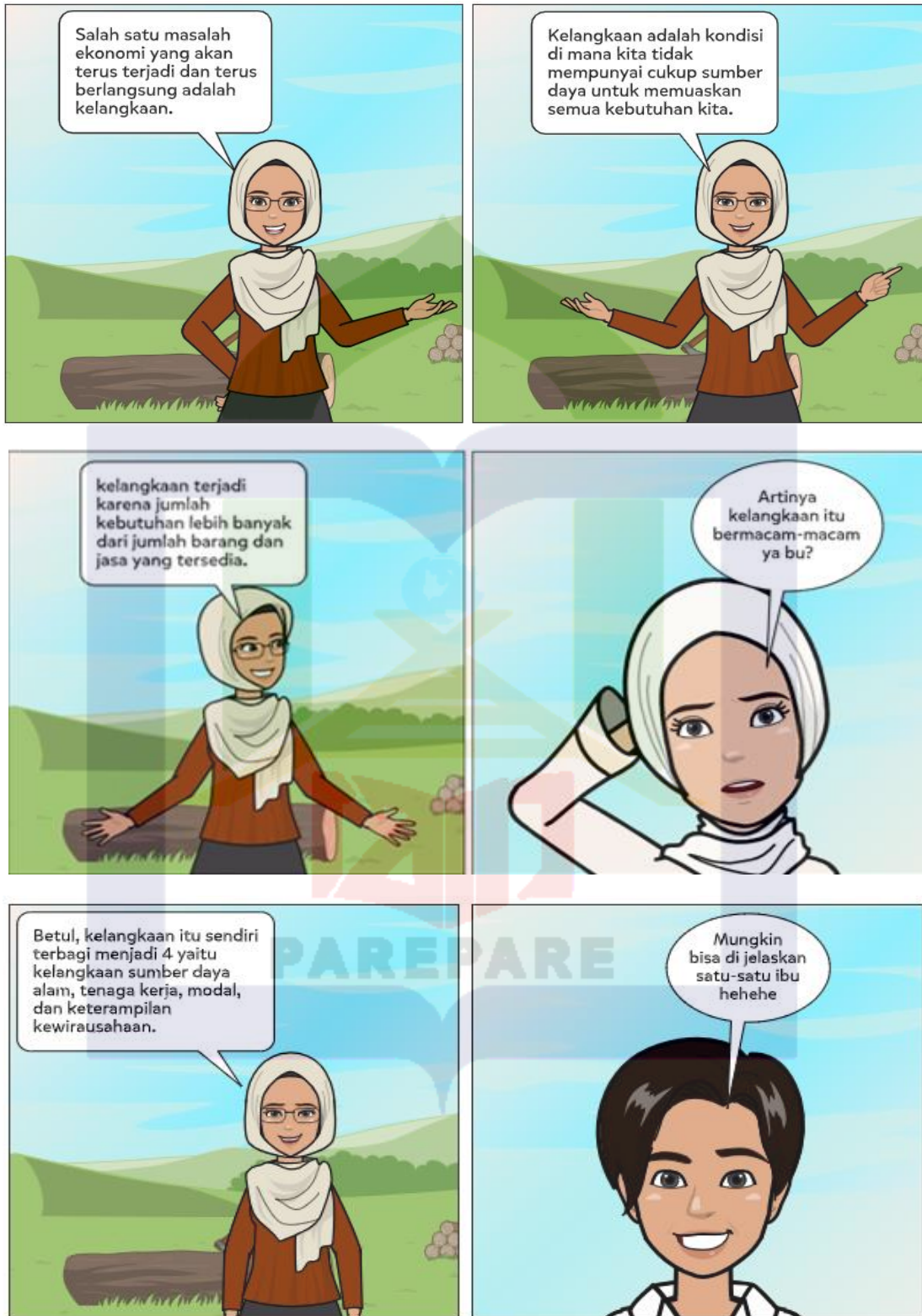
PAREPARE



Ditengan penjelasan materi tersebut, datanglah Ibu Herliah yang tanpa sengaja mendapati mereka tengah asyik berimajinasi tentang materi Pembangunan Berkelanjutan



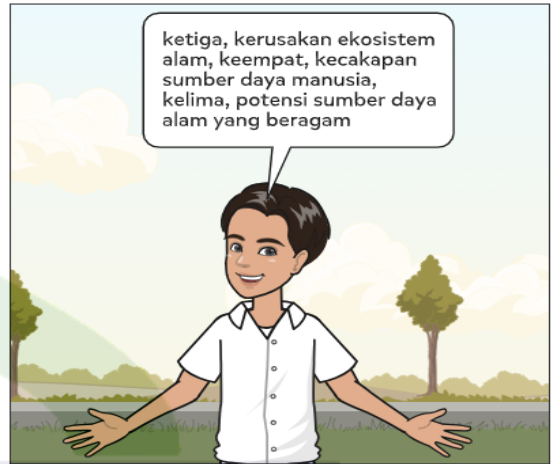












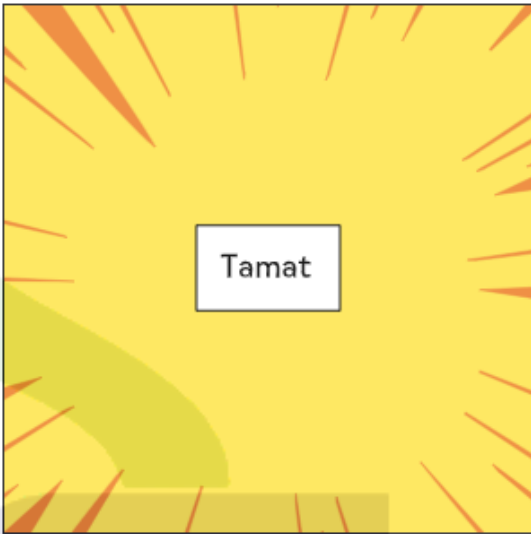
PAREPARE



PAREPARE



Akhir cerita, Ibu herliah pun berpisah dengan Aldi dan Icha



SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PAREPARE
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI KOTA PAREPARE
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 2 Parepare
Telepon (0421) 21800; Faksimili (0421) 21800
Website : www.mtsnegeriparepare.sch.id ; Email : tu@mtsnegeriparepare.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-19/Mts.21.16.01/TL.00/01/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rusman Madina, S.Ag., MA.
NIP : 19770417 200710 1 004
Pangkat/Gol. : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Parepare

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

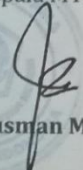
Nama : **MUH. IKRAM**
Jurusan : Tadris IPS
Lembaga : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
Alamat : Dusun Maranggapa, Kab. Pasangkayu

Benar telah melakukan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Kota Parepare berdasarkan Surat Rekomendasi Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Parepare Nomor : 6/IP/DPM-PTSP/1/2024 tanggal 02 Januari 2024 dengan judul penelitian "**Pengembangan Media Pembelajaran IPS Melalui Komik Digital pada Materi Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan Kelas VII MTs. Negeri Kota Parepare**".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 25 Januari 2024

Kepala MTsN Kota Parepare,


Rusman Madina

DOKUMENTASI PENELITIAN





BIODATA PENULIS



Muh. Ikram lahir di Pambo'borang, 23 September 2000. Anak ke-2 dari 11 bersaudara pasangan bapak Abdul Malik dan ibu Sitti Ramasia. Riwayat pendidikan penulis mulai pendidikan Sekolah Dasar di SDN 21 Pambo'borang Majene pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan tingkat Madrasah Tsanawiyah di MTs DDI Majene pada tahun 2014 sampai 2016. Selanjutnya melanjutkan pendidikan di tingkat Madrasah Aliyah Negeri di MAN 1 Majene pada tahun 2016 sampai 2018 dan menjadi siswa pindahan di MAN 1 Parepare di kelas 2 pada tahun 2018 sampai 2019. Tahun 2019 melanjutkan pendidikan di IAIN Parepare untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), sebagaimana mestinya dan mengajukan tugas akhir berupa skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI E-KOMIK PADA MATERI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN DAN KELANGKAAN SDA KELAS VII MTs NEGEI KOTA PAREPARE".