

## Penggunaan Komik Sebagai Bahan Ajar IPS di Kelas IX MTS LAB Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Silvia Tabah Hati

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

silviatabahhati@uinsu.ac.id

### **ABSTRACT**

*Educational outcomes will determine the progress of a country towards freedom in all daily problems. The development of competent and independent individuals through the learning process is one indicator of educational success. Shifts in personal behavior towards the better can be a sign of successful learning. Socio-cultural change is a deviation from established norms. Geography, material culture, population structure, ideology, and new social discoveries are examples of this shift. This modification indicates development. The social life of society is greatly influenced by this rapid development. The purpose of this study was to determine the design of the development of comic teaching materials and the effectiveness of comic teaching materials in the socio-cultural change course for class IX MTs LAB UIN SU MEDAN students. The research method used is the research and development approach. R&D is a strategy that aims to create products and evaluate their effectiveness. Data collection used in the development of this social studies comic teaching material is observation, questionnaires and documentation. The results of this study are that digital comic media can be developed and the suitability of comic teaching materials that can be used in the learning process.*

**Keyword:** Teaching Materials, Comics, Learning

### **ABSTRAK**

Hasil pendidikan akan menentukan kemajuan suatu negara menuju kebebasan dalam segala permasalahan sehari-hari. Pengembangan individu yang kompeten dan mandiri melalui proses pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidikan. Pergeseran perilaku pribadi ke arah yang lebih baik dapat menjadi tanda keberhasilan pembelajaran. Perubahan sosial budaya merupakan penyimpangan dari norma-norma yang telah ditetapkan. Geografi, budaya material, struktur populasi, ideologi, dan penemuan sosial baru merupakan contoh dari pergeseran ini. Modifikasi ini menunjukkan adanya perkembangan. Kehidupan sosial masyarakat sangat terpengaruh oleh perkembangan pesat ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain pengembangan bahan ajar komik serta efektivitas bahan ajar komik pada mata kuliah perubahan sosial budaya untuk peserta didik kelas IX MTs LAB UIN SU MEDAN. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian dan pengembangan. R&D adalah strategi yang bertujuan untuk menciptakan produk dan mengevaluasi efektivitasnya. Pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar komik IPS ini yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah media komik digital dapat dikembangkan dan kesesuaian bahan ajar komik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar, Komik, Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan cikal bakal suatu bangsa yang mencita-citakan adanya masyarakat yang keyakinan, sikap, dan tindakannya dapat membantu bangsa bergerak ke arah yang lebih baik. Pendidikan, juga dikenal sebagai “pendidikan umur panjang,” mengacu pada semua perolehan pengetahuan yang terjadi sepanjang hidup seseorang di lokasi atau keadaan apa pun yang memiliki dampak positif terhadap perkembangan mereka. (Pristiwanti dkk. 2022).

Hasil pendidikan akan menentukan kemajuan suatu negara menuju kebebasan dalam segala permasalahan sehari-hari. Pengembangan individu yang kompeten dan mandiri melalui proses pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidikan. Pergeseran perilaku pribadi ke arah yang lebih baik dapat menjadi tanda keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran adalah masa perubahan yang umumnya bertahan lama dalam cara berperilaku individu yang terjadi karena keterlibatan dan kolaborasi dengan iklim yang berhubungan dengan siklus mental (Rahman 2022).

Hasil pengembangan tidak seluruhnya ditentukan oleh tiga sudut utama, yaitu peserta didik (understudies), pengajar (educator), dan aset pembelajaran (materi). Meski demikian, ketiga hal tersebut juga menjadi tolak ukur tidak adanya hasil dalam pengalaman yang berkembang. Masalahnya adalah ketiga bagian proses tersebut tidak bekerja sama dengan baik. Verbalisasi, salah tafsir, kurangnya perhatian, dan kurangnya pemahaman merupakan contoh ketidakkonsistenan. (Nurfitriyana and Sujarwo 2021).

Permasalahan tersebut merupakan konsekuensi dari tidak berjalannya korespondensi dua arah yang ideal antara pendidik dan peserta didik seiring dengan berkembangnya pengalaman. Fasilitas pembelajaran memegang peranan penting sebagai satu kesatuan komponen sistem pembelajaran karena proses pembelajaran bersifat komunikatif dan terjadi secara bersamaan. Sesuai dengan karakteristik masing-masing bidang keilmuan, posisi komunikasi ini akan berlaku pada proses pembelajaran di semua bidang keilmuan.

Pendekatan pendidikan di abad ke-21 berpusat pada siswa. Pendidik harus mampu melaksanakan tugasnya secara efektif. Selain sebagai pendidik, pendidik juga merupakan inovator, fasilitator, dan motivator. Bukan hanya tanggung jawab pendidik untuk membantu siswa dalam menyelesaikan kesulitan belajar. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pendidik merupakan metode pembelajaran yang mengobarkan proses pembelajaran. (Rahayu, Iskandar, and Abidin 2022).

UU No. 20 Tahun 2003. Pasal 3 menyatakan, “Menyiapkan kemampuan individu untuk mengembangkan kemampuan dan menstrukturkan umat serta membina bangsa yang bermartabat, mengarahkan kehadiran bangsa, menjadi individu yang siap dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menghasilkan individu yang berakhlak baik. , mempunyai pribadi yang terhormat, terpelajar, berbakat, inovatif, bebas, dan menjadi masyarakat umum mengingat keberadaannya di mana-mana dan kualitas yang tak tergoyahkan” (Setiawati dan Febrian 2021).

Perubahan sosial budaya merupakan penyimpangan dari norma-norma yang telah ditetapkan. Geografi, budaya material, struktur populasi, ideologi, dan

penemuan sosial baru merupakan contoh dari pergeseran ini. Modifikasi ini menunjukkan adanya perkembangan. Kehidupan sosial masyarakat sangat terpengaruh oleh perkembangan pesat ini. Selain itu, hal ini membawa perubahan pada tingkat tertentu dalam cara orang berinteraksi dan menjalani hidup. Dari pola yang mengandalkan komunikasi langsung hingga komunikasi berbasis media yang dahulu membutuhkan tenaga manusia namun kini sudah memanfaatkan teknologi mutakhir, kini kita menggunakan aktivitas modern. Dampak yang kemudian lambat laun memasuki kehidupan individu adalah tergesernya kearifan bertetangga dengan tradisi dan budaya yang lebih luas (S 2019).

Sebaliknya, perubahan sosial budaya merupakan salah satu topik yang dibahas pada unit Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) di tingkat menengah. Jika metode pembelajaran tidak diubah, siswa akan menganggap mata pelajaran ini membosankan. Dengan demikian, imajinasi pendidik sebagai seorang guru diharapkan dapat menimbulkan rasa semangat siswa dalam belajar. Salah satunya dengan membuat media yang menarik atau menampilkan materi sehingga dapat memberikan inspirasi yang tinggi bagi mahasiswa untuk mengkaji perubahan sosial sosial.

Pemanfaatan bahan ajar untuk pembelajaran tentang perubahan sosial budaya masih sebatas pada buku teks cetak, diktat guru, dan soal latihan, berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa kelas tentang proses pembelajaran proses sosial budaya. Strategi pembelajaran ini bertujuan agar siswa terbiasa mengerjakan soal sehingga nantinya dapat memperoleh nilai yang baik. Tentu saja hal ini menimbulkan beberapa dampak negatif terhadap cara belajar siswa, antara lain: Pola pikir siswa menjadi kurang berkembang dalam memahami materi akibat terbiasa menghafal.

Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa belum semua guru telah memanfaatkan bahan ajar secara maksimal di kelas. Minimnya sumber daya mengajar masih menjadi kendala dalam pembelajaran, menurut para pendidik (guru). Belum adanya kantor materi pelatihan yang memadai untuk membantu pendidik dalam melaksanakan materi kepada siswa. Buku-buku yang disediakan merupakan tempat sebagian besar bahan ajar ditemukan. Akibat minimnya fasilitas bahan ajar, beberapa guru masih terlihat kesulitan dalam menyampaikan informasi kepada siswanya.

Pemahaman siswa terhadap materi terhambat karena kurangnya fasilitas seperti bahan ajar, khususnya pada mata pelajaran IPS yang mencakup perubahan sosial budaya. Siswa juga menganggap topik perubahan sosial budaya membosankan dan kurang menarik. Maka diperlukan materi tayangan tambahan yang membantu pengalaman pendidikan pada mata pelajaran ujian persahabatan, materi perubahan sosial dan sosial, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan dan tidak melelahkan. Siswa dapat menjadi lebih terlibat dalam pendidikannya dengan menggunakan materi pembelajaran yang menarik.

Seiring berjalannya waktu, beragam media atau materi pun tersedia, terutama yang lebih bersifat visual atau audiovisual. Peningkatan ini hadir dalam bentuk mendukung kemampuan alami yang melekat pada siswa untuk belajar lebih

banyak dengan menggunakan mata, atau indera penglihatan. Bahan ajar yang mengedepankan pembelajaran menarik dan menyenangkan lebih berpeluang untuk dikembangkan (Khaira 2021) selain menekankan pada aspek visual. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa bersemangat dalam belajar dan memudahkan mereka dalam mengingat apa yang dipelajarinya.

Keberhasilan siswa dalam belajar akan terbantu dengan penggunaan sumber pengajaran yang tepat. Padahal tujuan utama kegiatan belajar mengajar bukanlah hasil belajar itu sendiri. Tentunya diperlukan perencanaan yang baik dan tepat untuk mencapai tujuan pendidikan nasional agar pembelajaran dapat terjadi secara efektif dan efisien. Sebagai pendidik profesional, sudah sepatutnya pendidik menggunakan bahan ajar secara hati-hati.

Baik pendidik maupun siswa memperoleh manfaat dari tercapainya tujuan pembelajaran bila media atau bahan ajar yang tepat dipilih. Pendidik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan memanfaatkan bahan ajar tambahan. Selain itu, kemampuan guru dalam mengontrol kelas juga berperan besar dalam membuat siswa memahami materi. Menurut Tafonao (2018), penggunaan bahan ajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa akan lebih cepat memahami dan menguasai materi yang diperkenalkan oleh guru sambil melibatkan materi dalam pengalaman yang berkembang di kelas. Selain itu, pembelajaran komik merupakan salah satu cara untuk mengembangkan bahan ajar.

Menciptakan bahan ajar yang bersifat komikal dan bergambar untuk menggugah minat membaca siswa. Siswa mampu menganalisis berbagai informasi mengenai isi bahan ajar komik. Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, komik mempunyai ciri-ciri yang dirancang dalam bentuk cerita bergambar dan bersifat humor. Komik merupakan salah satu bentuk membaca yang diharapkan siswa mau membaca tanpa adanya paksaan atau keyakinan. Tentu saja hal ini tidak lepas dari anggapan bahwa cerita komik lebih mudah dipahami jika diilustrasikan. (Rahim et al. 2022).

Negara-negara maju seringkali memanfaatkan manfaat membaca buku komik sebagai strategi untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca buku teks. Keunggulan komik lainnya antara lain eksposisi dengan elemen visual dan naratif yang kuat sehingga membuat pembaca terpikat oleh emosi saat membacanya. Oleh karena itu, muncullah komik-komik yang bermuatan edukasi sehingga siswa dapat menikmati membaca dan belajar. Komik seharusnya mendorong siswa untuk belajar lebih giat guna meningkatkan hasil belajar karena kurangnya gambar dan ilustrasi yang menarik dibandingkan dengan buku manual (Nafala, 2022).

Jepang adalah salah satu negara yang memanfaatkan komik untuk meningkatkan keberhasilan akademis. Buku komik bukanlah benda asing yang dimanfaatkan sebagai alat atau media pembelajaran di bangsa ini. Di Jepang, buku komik bahkan diterbitkan di beberapa buku sekolah. Faktanya, komik sangat populer di kalangan siswa karena bahasanya yang lugas dan ilustrasi yang menarik, menjadikannya alat pengajaran yang sangat efektif. (Arimbi, Siswono, and Ramdhani 2023).

Praktisi pembelajaran di Indonesia telah banyak memanfaatkan komik sebagai bahan ajar, selain di Jepang. Komik telah digunakan secara luas untuk tujuan akhir pembelajaran di kelas, serta untuk mengajar orang secara umum tentang mata pelajaran tertentu. Komik pembelajaran saat ini sudah tersedia di buku-buku Indonesia, namun sebagian besar berfokus pada pengajaran ilmu pengetahuan alam dan matematika. Reaksi masyarakat terhadap komik pembelajaran ini positif dan komik pembelajaran ini dinilai mampu membantu siswa untuk lebih efektif menguasai ide-ide pembelajaran yang selama ini dianggap sulit untuk dipahami.

## TINJAUAN LITERATUR

### A. Pengertian Pengembangan Media (Bahan Ajar)

Pengembangan secara umum diartikan sebagai perubahan secara bertahap dan perlahan. (Eko 2019) Adhin Maulidya Masuk akal bahwa perbaikan adalah metode yang melibatkan perubahan standar rencana menjadi struktur aktual tertentu. Permasalahan tujuan, sasaran pembelajaran, strategi, atau metode pembelajaran semuanya diidentifikasi selama proses identifikasi, begitu pula efektivitas, efisiensi, dan daya tariknya.

Simanjuntak mengartikan pembangunan sebagai usaha yang disengaja, terencana, terarah, terorganisir, dan bertanggung jawab untuk mengembangkan kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan seseorang. Abdul Majid mengatakan pengembangan adalah proses menciptakan pembelajaran secara rasional dan sistematis untuk menentukan apa yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan tetap mempertimbangkan potensi dan kompetensi siswa. "Orang, materi atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh informasi, pengetahuan, keterampilan atau sikap," menurut Gerlach dan Ely dalam Asrorul Mais (Praktik, 2019). Para peneliti sampai pada kesimpulan, berdasarkan berbagai teori, bahwa perkembangan belajar adalah suatu proses merancang, menumbuhkan, dan mengubah secara bertahap guna menambah, meningkatkan, dan mengembangkan diri guna memperoleh kualitas, kapasitas, dan kemandirian pribadi.

Bahan ajar adalah perantara atau perangkat yang bekerja dengan cara paling umum dalam menyampaikan materi yang diperoleh dari pendidik kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan, dan sudut pandang. Masing-masing materi dapat berupa media biasa, alam, manusia, atau terencana luar biasa seperti peralatan sebagai media suara, visual, atau umum. (hidayat fahrul 2023) Pengembangan bahan ajar adalah proses menghasilkan media pengajaran dalam bentuk fisik yang telah dirancang sesuai dengan teori-teori pengembangan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, pembuatan materi peragaan merupakan rangkaian latihan yang dilakukan untuk menyampaikan materi ajar yang kuat dan efektif. Dengan hadirnya materi peragaan dipercaya dapat sesuai dengan pengalaman pengajaran dan pendidikan sehingga tujuan pembelajaran

dapat tercapai secara efektif.

## 1. Tujuan Pengembangan Bahan Ajar.

Menurut Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, tujuan pengembangan media adalah menghasilkan produk yang meliputi:

- a. Penciptaan konsep atau teori pendidikan baru.
- b. Menyempurnakan konsep atau teori pendidikan yang sudah ada.
- c. Selidiki dan verifikasi penerapan berbagai konsep dan ide pendidikan di lapangan.
- d. Menilai kelayakan ide atau instrumen informatif
- e. Membedakan kekurangan dalam pemikiran, ide, atau siklus instruktif yang berbeda dan mempertimbangkan cara mengatasinya.

Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa tujuan utama penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan produk pengembangan—strategi, model, dan bahan ajar—yang akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Kesimpulan ini didasarkan pada penjelasan mengenai ruang lingkup tujuan penelitian dan pengembangan.

## 2. Manfaat Pengembangan bahan ajar

Dalam jurnal Moh, Soenarto mengatakan demikian. Ainin menyatakan permasalahan pendidikan dapat diselesaikan melalui penelitian dan pengembangan (R&D). Sementara itu, kelebihan media secara keseluruhan adalah:

- a. Buat pesannya lebih jelas agar tidak terlalu bertele-tele.
- b. Mengatasi keterbatasan yang disebabkan oleh waktu, tenaga, ruang, dan indera.
- c. Menanamkan kecintaan belajar dengan menjalin hubungan yang lebih erat antara peserta didik dengan bahan ajar.
- d. Memberdayakan anak-anak untuk berkembang secara mandiri berdasarkan kemampuan visual, pendengaran, dan sensasi anak

## B. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah sekumpulan kantor atau perangkat pembelajaran yang memuat materi pembelajaran, teknik, batasan dan penilaian tujuan pembelajaran untuk mencapai keterampilan atau subkemampuan yang ada. Selain itu, segala bentuk yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan dan hasil yang diharapkan dianggap sebagai bahan ajar. (Ananda 2019,) Berdasarkan beberapa pengertian bahan ajar, seperangkat bahan ajar yang menggunakan kurikulum yang ada untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan disebut dengan bahan ajar. Guru mempunyai waktu lebih banyak untuk berinteraksi dengan siswa berkat bahan ajar. Keberhasilan proses pembelajaran sendiri sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang atau membuat bahan ajar. Komunikasi guru dan siswa diyakini akan

lebih efektif bila bahan ajar disajikan dalam format komik. Siswa didorong untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas karena gaya ilustrasinya yang lucu.

## 1. Prinsip Pemilihan Bahan Ajar

### a. Prinsip relevansi

Relevansi berarti berhubungan. Pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar hendaknya berkaitan dengan pemilihan materi pembelajaran. Misalnya materi pembelajaran yang diberikan berupa fakta atau bahan hafalan jika kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa adalah menghafal fakta.

### b. Prinsip Konsistensi

Konsistensi menandakan keteguhan. Konsistensi dalam pemilihan sumber belajar sangatlah penting. Artinya, jika terdapat empat kategori keterampilan dasar yang berbeda yang diharapkan dikuasai oleh siswa, maka sumber belajar yang diperlukan untuk mata kuliah tersebut juga harus mencakup keempat kategori keterampilan dasar tersebut. Misalnya saja kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa adalah luas bangun datar yang mencakup luas persegi dan bangun persegi, maka materi yang diajarkan juga harus mencakup cara menyikapi persegi dan bangun persegi.

### c. Prinsip Kecukupan

Kecukupan Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan hendaknya cukup untuk membantu siswa dalam menguasai keterampilan dasar yang diajarkan. Materi yang diperkenalkan kepada siswa harus sesuai dengan keadaan yang ada namun tetap memperhatikan bagaimana siswa dapat menafsirkan materi tersebut.

## C. Pengertian Pembelajaran IPS

Istilah "studi atau studi tentang masyarakat" adalah istilah studi sosial Amerika, yang diterjemahkan sebagai "IPS." IPS, menurut Moeljono Cokrodikardjo, merupakan gambaran pendekatan multidisiplin ilmu sosial. Ini mengintegrasikan sejumlah disiplin ilmu sosial, termasuk ekologi manusia, ilmu politik, ekonomi, sejarah, geografi, dan sosiologi. Itu dibuat dengan tujuan pendidikan dan sumber belajar sederhana dalam pikiran. (Miftahuddin 2016). Sedangkan IPS merupakan pelajaran IPS yang disederhanakan untuk jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA, klaim Nu'man Soemantri. Kesederhanaan menyarankan:

1. Ilmu-ilmu sosial, yang sering dipelajari di universitas, akan lebih mudah didekati oleh anak-anak sekolah dasar dan menengah ketika minat siswa terhadapnya menurun.
2. Buat pelajaran yang dapat dimengerti dengan menggabungkan dan mengintegrasikan data dari banyak domain ilmu sosial dan kehidupan publik.

3. Tim IKIP Surabaya mengklaim bahwa IPS adalah bidang studi yang menilai, mengkaji, mengolah, dan membicarakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan permasalahan dalam hubungan antarmanusia agar benar-benar dipahami dan dicari solusinya.

Menurut Berhad G. Killier, ilmu sosial adalah bidang studi yang menawarkan pengetahuan tentang kebutuhan dasar manusia, bagaimana manusia hidup, bagaimana manusia bertindak untuk memenuhi kebutuhan tersebut, bagaimana manusia berusaha memenuhi kebutuhan tersebut, dan bagaimana institusi diciptakan. Dalam rangka membentuk dan menumbuhkan pribadi warga negara yang unggul, pendidikan IPS mengedepankan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial. Kursus pendidikan sosial ini adalah bagian dari kurikulum akademik. Dia juga berpartisipasi dalam pembicaraan tentang sistem dan kurikulum pendidikan di Indonesia.

Menurut Nursid, kelas IPS dimaksudkan untuk membantu siswa tumbuh sebagai orang yang memiliki kesadaran akan masalah sosial yang mempengaruhi masyarakat, pandangan positif untuk menyelesaikan semua ketidakadilan, dan kemampuan untuk menangani tantangan sehari-hari yang mempengaruhi kehidupannya sendiri dan kehidupan orang lain. (Henni Endayani 2017).

Tujuan utama pengajaran ilmu sosial adalah untuk memecahkan berbagai masalah akademik yang berkaitan dengan kehidupan sosiokultural. Jika tujuan akhirnya adalah pembangunan bangsa dan negara Indonesia yaitu masyarakat yang adil dan makmur, maka kurikulum IPS harus berdasarkan UUD 1945, Pancasila, dan Pasal 1 Ayat (2) UU Sisdiknas Nomor 2 Tahun 1999. Berikut tujuan yang termasuk dalam tujuan pembelajaran IPS: berperilaku santun, menghormati figur otoritas, bekerja mandiri dan percaya diri, menghindari kecurangan, disiplin dan jujur, serta bertanggung jawab. Bangsa Indonesia juga harus bangkit dari segala keterpurukan, dan akan tercipta generasi muda yang mampu menyelesaikan persoalan tanpa menambah atau membebani masyarakat. (D.Y Putra 2020/2021).

Maka kewajiban kita untuk memutuskan bagaimana mengkategorikan, mengatur, dan mengkomunikasikan informasi secara psikologis dan ilmiah untuk mencapai tujuan instruksional. Bahan ajar IPS dipilih dari literatur ilmu sosial dan disajikan kepada siswa dengan tujuan yang telah ditentukan. Mengetahui hubungan antara lokasi dan waktu, serta aktivitas dan interaksi sosial yang terjadi di sana, dapat membantu pembelajaran IPS bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa tentang bagaimana berbagai fenomena sosial terjadi.

IPS pada dasarnya adalah studi tentang bagaimana orang berhubungan satu sama lain dalam lingkungan sosial. Manusia adalah makhluk sosial yang melakukan interaksi antarpribadi di antara keluarga,



kelompok, dan bahkan pada tingkat global. Nursid Sumaatmadja menegaskan bahwa setiap orang terjalin dengan orang lain sejak lahir. Seiring bertambahnya usia dan perkembangan jasmani dan rohani, pemahaman dan pengalaman hidup masyarakat di daerahnya juga tumbuh dan berkembang.

Kurikulum 2013 mengamanatkan agar siswa mendapatkan pelajaran IPS secara terpadu. Diyakini bahwa melalui pembelajaran terpadu, pembelajaran IPS akan memiliki makna yang lebih besar bagi siswa dalam konteks pendidikan umum. Pengetahuan siswa akan lebih luas dan menyeluruh. Karena kehidupan masyarakat sejatinya terdiri dari suatu sistem dan berbagai karakteristik yang saling berhubungan, maka kurikulum IPS mengintegrasikan pemeriksaan terhadap beberapa segi kehidupan masyarakat. kehidupan sosial yang beraneka ragam. Oleh karena itu diharapkan pendidikan IPS yang diselenggarakan secara terpadu akan mampu menghantarkan peserta didik kepada kemampuan siswa menuju kehidupan masyarakat yang positif dan bermanfaat juga dikembangkan, seiring dengan kesadaran sosial dan kemampuan mereka untuk berkontribusi pada penyelesaian masalah sosial yang muncul.

Ruang lingkup pembelajaran IPS diambil dari budaya lokal dan kehidupan sehari-hari. Sumber pengajaran atau materi yang dibagikan kepada siswa diambil dari pengetahuan pribadi, persahabatan, alam, lingkungan sekitar, dan yang paling penting pengetahuan agama. Ratusan juta Muslim di seluruh dunia mengikuti keyakinan Islam, didasarkan pada satu prinsip fundamental: berfungsi untuk mengarahkan orang ke arah tindakan yang terbaik. Allah berfirman, "sesungguhnya Al-Quran ini memberi petunjuk menuju jalan yang sebaik-baiknya" (QS 17:9). Dari sudut pandang Islam, moralitas dapat dilihat sebagai intuisi yang ditemukan di dalam hati, di mana perilaku sukarela, baik atau buruk, terwujud. Moral terkait erat dengan kehidupan sosial dalam kurikulum IPS. Islam mendorong perkembangan moral pada para pengikutnya dan menyeru mereka untuk melakukannya. Islam menekankan bahwa akhlak yang baik adalah bukti Islam dan bahwa jiwa yang baik adalah bukti agama. Karena akhlak Nabi Muhammad yang lurus, Allah memujinya. Menjadi tegak secara moral adalah bertindak dengan cara yang meniru Nabi Muhammad.

Allah memerintahkan kaum Muslim untuk berbuat baik dalam banyak firman-Nya, misalnya dalam firman Q.S. Al-Baqarah ayat 195 yang artinya : "Dan belanjakanlah (harta bendamu) di jalan Allah, dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan, dan berbuat baiklah, karena sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik."

Banyak ajaran dalam Al-Qur'an yang memuat pedoman untuk melakukan usaha atau kegiatan pendidikan. Anda bisa membaca kisah Lukman yang mengajar anak-anaknya sebagai ilustrasi. Dongeng dalam Surah Lukman ayat 12 sampai 19 mencakup dasar-dasar muatan pendidikan

yang meliputi masalah akidah, akhlak, ilmu sosial, dan sejarah. Lirik lainnya membahas tentang makna hidup serta pentingnya berbagai pengejaran dan perbuatan mulia. Kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan harus mempromosikan tujuan ini untuk masa depan.

Komponen praktis melihat, mengevaluasi, dan memahami peristiwa dan isu sosial lebih diprioritaskan daripada aspek teoretis sains dalam kurikulum IPS SMP. Sumber untuk pembahasan IPS adalah:

1. Lingkungan pribadi anak, yang meliputi keluarga, sekolah, desa, dan distriknya, serta lingkungan yang lebih luas, yang mencakup semua kesulitan yang dimiliki bangsa dan wilayah lain di seluruh dunia.
2. Usaha manusia seperti pekerjaan, instruksi, agama, penciptaan, pertukaran ide, dan perjalanan.
3. Lingkungan anak, dari yang terdekat sampai yang terjauh, ditinjau dari segi geografi dan budaya.
4. Sejarah individu dan peristiwa penting, serta evolusi kehidupan manusia, dimulai dengan sejarah lingkungan terdekat dan bergerak lebih jauh ke masa lalu.

#### **D. Bahan Ajar Komik**

Bahan ajar merupakan materi yang berisi klarifikasi topik yang dibutuhkan oleh siswa dan pendidik. Pendidik membutuhkan bahan-bahan pembantu sebagai pelengkap pengajaran, sedangkan siswa membutuhkan bahan-bahan pelatihan untuk membangun pengetahuannya dalam memahami topik. Materi yang ditampilkan disusun secara metodis yang dimanfaatkan oleh pendidik selama pengalaman pendidikan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Lubis (2016:201) materi yang ditampilkan terdiri dari berbagai macam, yaitu: bacaan mata kuliah, modul, dan pamflet. Kemudian, materi peragaan mempunyai banyak manfaat bagi siswa, misalnya saja (1) latihan belajar menjadi sangat menarik, (2) kesempatan untuk maju secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru, (3) memudahkan dalam mengenal setiap materi. kemampuan yang harus didominasi.

Materi yang ditampilkan mempunyai model, yaitu makalah, majalah, bacaan mata kuliah, pamflet dan referensi kata. Selain itu ada salah satu bahan ajar yang sering menarik perhatian pembaca baik dari kalangan dewasa maupun anak-anak, bahan tayangan tersebut disebut komik. Mengingat sejarah yang melatarbelakangi berkembangnya komik Indonesia yang pertama kali diadaptasi pada tahun 1930. Pada saat itu, komik tersebut baru dicetak pada surat kabar Melayu-Tionghoa, "Sinpo". Pada saat itu, Kho Wang Gie menjadi penulis esai utama dalam sebuah makalah yang diterbitkan pada hari Sabtu, 2 Agustus 1930. Pada tahun 1930 hingga 1950, komik masih berupa kartun lucu. Memasuki tahun 1952, komik muncul dalam struktur buku dengan menarik. Komik berjudul Narasi Penguasaan Jogja karya Abdul Salam merupakan salah satu jenis "kemasan" kartun lucu

yang akhir-akhir ini muncul di surat kabar. (Kusrianto, 2007: 175).

Mediagus (2012: 53) menyatakan bahwa komik memperoleh popularitas besar di Medan pada tahun 1962. Hal ini karena masyarakat sekitar ikut dibawa ke dalam cerita komik. Cerita dari cerita rakyat Sumatera antara lain Ibu Karung, Pendekar Sorak Merapi, Hang Djebat Durhaka, Hang Tuah, Telandjang Ujung Karang, dan Kapten Yuni serta Bajak Laut Samudera Hindia. Taguan Hardjo, bersama Djas dan Zam Nuldyn, adalah seniman komik paling terkenal saat itu. Bisa dibilang merekalah yang memulai komik Medan. Namun komik Casso dan Harris Medan mulai mengalami kemerosotan bahkan bisa dikatakan mati sekitar tahun 1971 karena kurangnya penerus.

Menurut buku Claud, *Understanding Comics*, komik adalah kumpulan kata dan gambar yang berkaitan erat. Gambar digunakan untuk mempertegas dan memperjelas isi teks, mendekatkan karakter dan imajinasi anak, serta memperluas narasi teks yang terbatas (Fahyuni & Fauji, 2017: 22).

Sementara itu, menurut Denise (Wahab, Wasis, dan Indana, 2016: 1091), pemanfaatan komik dalam pembelajaran dapat menarik siswa yang enggan membaca, yang terus-menerus terikat pada membaca dan akhirnya siap membaca. buku-buku adat yang penuh dengan tulisan. Sebuah strategi baru untuk menginspirasi siswa dan membantu mereka mewujudkan potensi penuh mereka adalah penggunaan komik. Selain itu, Lesmono berpendapat bahwa komik lebih dari sekedar gambar; justru mengandung pesan pengajaran (A. Lubis et al., 2017: 45).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik adalah bahan bacaan yang memuat narasi, ilustrasi, dan sejumlah tokoh yang mendorong sikap positif. Selain itu, terdapat balon kata yang memberikan penjelasan dialog komik yang mudah dipahami siswa. Hal ini dapat meningkatkan keunggulan siswa dalam membaca dan menghidupkan pemahamannya dalam belajar.

Bacaan komik Hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan bahkan memotivasi kreativitas anak sesuai dengan masa pertumbuhan anak. Komik mempunyai keunikan tersendiri dibandingkan dengan buku yang menelusuri fantasi, dan lain sebagainya. karena deretan gambar, panel, dan balon teks yang membentuk komik, serta karakter dan gerak tubuh yang lucu. Saat sedang membaca, mungkin Anda sedang menjumpainya (M. A. Lubis, 2017: 247). Komik pendidikan adalah komik yang memuat konten pendidikan. Anak-anak dapat merasa senang dan terhibur ketika membaca komik yang merupakan bahan bacaan. Komik dianggap sebagai bahan pembelajaran tingkat SD/MI selain sebagai hiburan yang secara konseptual memberikan edukasi.

Komik berfungsi sebagai sumber pendidikan karena menyampaikan pesan atau tujuan yang ingin disampaikan oleh pengarang atau komikus kepada pembaca sebagai penerima dan pemirsa. Jepang adalah tempat

lahirnya komik, namun saat ini masih sangat sedikit komik yang fokus pada pendidikan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan bahan ajar komik yang berfokus pada pendidikan. Terlebih lagi, perubahan zaman yang semakin menganut budaya Barat menuntut adanya peningkatan karakter anak masa kini. Oleh karena itu, komik dengan tipe instruktif hendaknya dibuat untuk mengubah nasib generasi muda negeri ini menjadi lebih baik.

Daryanto (Danaswari dkk, 2013: 5) berpendapat bahwa komik mempunyai keunggulan karena memiliki unsur visual dan naratif yang kuat dalam penyajiannya. Keterlibatan emosional dari ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terus membaca hingga akhir. Selain itu, manfaat komik menurut Angkowo dan Kosasih (Danaswari et al., 2013: 5), yaitu: 1) Memanfaatkan bahasa sehari-hari sehingga siswa cepat memahami isi komik; 2) Menggunakan gambar-gambar yang dapat membantu memperjelas cerita dalam komik; 3) Menggunakan warna-warna cerah yang menarik untuk mendorong siswa membaca komik; 4) Karena peristiwa-peristiwa yang digambarkan dalam komik sangat mirip dengan apa yang dihadapi siswa sehari-hari, maka mereka akan lebih memahami permasalahan yang dihadapinya.

Komik mengalami kemajuan yang relatif pesat karena kemajuan teknologi dan tuntutan pembaca yang semakin beragam dan kompleks. Suka atau tidak suka, komik harus lentur, fleksibel, dan elastis untuk memenuhi tuntutan tersebut. Komik mempunyai kelebihan karena mampu “berenang” dalam berbagai pola budaya. Komik terbagi dalam dua kategori berdasarkan cara penyajiannya di masyarakat. (Indiria Maharsi 2011).

#### 1. Komik berbasis kertas

Kertas merupakan media yang paling lama digunakan dan masih digunakan sampai sekarang. Contohnya termasuk komik promosi, komik strip, buku komik, dan buku komik yang muncul di majalah atau surat kabar sebagai komponen utama setiap edisi.

#### 2. Komik berbasis digital

Munculnya komik digital merupakan perkembangan terkini. Komik digital bersifat paperless atau tanpa kertas karena bersifat digital, tanpa batas karena dapat dalam berbagai ukuran atau format, dan abadi karena tidak seperti kertas yang mudah rusak, sobek, atau rusak seiring berjalannya waktu, komik digital bertahan selamanya. Selain itu, komik digital memudahkan seniman komik untuk mendistribusikan karyanya ke seluruh dunia hanya dengan satu klik. Ini juga mudah diakses, sehingga mudah dibaca dari sudut pandang pembaca. Dibandingkan dengan media kertas, biayanya juga sangat rendah.

Komik digital memiliki tiga jenis kategori, yaitu sebagai berikut.

#### 1. Komik *Online*

Komik *online* menyinggung komik yang diperkenalkan menggunakan program di web. Perangkat lunak yang memungkinkan Anda melihat

halaman web disebut browser. Tampilan website dapat dibaca menggunakan browser. Beberapa contoh programnya adalah Web Voyager (IE), Mozilla dan Netscape Navigator.

## 2. Mobile Comic

Mobile comic merujuk kepada pengertian komik yang ditampilkan dalam medium yang bisa dibawa kemana-mana.

## 3. Media Baru (New Media)

Dalam konteks ini, "media baru" mengacu pada media apa pun yang digunakan untuk presentasi komik selain media kertas tradisional dan media digital, seperti yang disebutkan sebelumnya. Mediana bisa berupa apa saja, mulai dari dekorasi mug, dekorasi topi, hingga sistem tanda, dan lain-lain.

Kemampuan buku komik untuk menarik minat siswa adalah fungsi pengajaran utamanya. Kita semua ingin bisa mengarahkan kesukaan siswa yang menarik, khususnya keunggulan mereka dalam membaca, karena komik adalah salah satu jenis pemahaman di mana siswa membaca tanpa merasa yakin. (HM : Ahmad Rohani)

Dari konsep hingga desain karakter, sebuah komik memerlukan beberapa langkah dan rencana, antara lain: M.S. Gumelar 2011).

- a. Temukan idenya; ide adalah segala sesuatu yang belum terpikirkan atau dilaksanakan oleh orang lain.
- b. Membuat Cerita: Cerita adalah Jalinan atau Jalur Cerita dari Awal hingga Akhir. Cerita kadang-kadang juga disebut alur cerita, yang merupakan ringkasan atau sinopsis dari keseluruhan cerita.
- c. Menentukan Tema (Genre) Setelah menyusun alur, kita dapat memilih genre atau kategori cerita yang akan kita tulis, seperti: a) cerita yang bersifat fiksi (a story that is fiksi), b) cerita yang bersifat fiksi hybrid (cerita tentang kejadian asli), dan c) cerita nonfiksi (laporan).
- d. Setelah menentukan genre komik, harus ditentukan segmentasi usia pembacanya.
- e. Menentukan alur, atau struktur yang akan digunakan untuk merinci keseluruhan cerita dari awal hingga akhir. Struktur ini akan menjadi pedoman agar cerita tidak melenceng dari pembahasan dan tema yang diperlukan.
- f. Membuat rencana karakter dan tugasnya. Gambar atau desain karakter yang dibuat dapat mencakup salah satu dari karakter berikut: karakter hebat, karakter buruk, dan karakter tidak memihak.
- g. Gambarlah karaktermu sesuai dengan naskah yang tertulis.

## E. Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif bertahan lama dan berasal dari pengalaman atau pembelajaran sebelumnya yang disengaja atau direncanakan. Syarifi (2015), Sumantri Moh) Sepanjang proses pendidikan, setiap siswa melakukan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan,

keterampilan, dan sikap yang akan mengubah perilakunya. Pembelajaran merupakan tindakan siklus dan merupakan komponen yang sangat penting dalam pelaksanaan jenis dan tingkat pelatihan. (Abdul Haris, Jihad, dan Asep (2013) Wina Sanjaya (2011) menegaskan bahwa belajar adalah proses mental yang berlangsung dalam diri seseorang serta perolehan pengetahuan. Rusman (2014) menegaskan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses berinteraksi dengan semua lingkungan di sekitarnya.

Dari beberapa pengertian belajar di atas, maka dapat diduga bahwa belajar adalah suatu penyesuaian tingkah laku yang dilakukan oleh manusia sehingga terdapat tambahan informasi, kemampuan, mentalitas sebagai suatu rangkaian latihan menuju kemajuan individu manusia pada umumnya.

Hasil belajar merupakan hasil belajar dari seseorang yang berinteraksi secara aktif dan konstruktif dengan lingkungannya. 1990; S.Nasution). Menurut Oemar Hamalik (2006), Belajar menyebabkan terjadinya perubahan cara berperilaku individu apabila individu tersebut telah menguasai sesuatu. Winkel melanjutkan, hasil belajar adalah kapasitas batin seseorang yang telah berubah menjadi dirinya dan peluang untuk melakukan sesuatu yang ditunjukkan oleh kapasitasnya. Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2011) adalah suatu keterampilan atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan di kelas dan sekolah tertentu. Selain itu, hasil belajar menurut Gagne dan Briggs (1991) adalah kemampuan individu setelah menyelesaikan pengalaman pendidikan tertentu. Menurut teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ruang memori (C1), area menggenggam (C2), ruang penerapan (C3), ruang investigasi (C4), area campuran (C5), dan ruang penilaian (C6) merupakan enam bagian yang menyusun area mental. 2007 Daryanto).

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa sebagai penilaian setelah mengikuti perkembangan pengalaman, yang meliputi penilaian terhadap pengetahuan, mentalitas, dan kemampuan siswa yang sebanding dengan perubahan tingkah laku.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian dan pengembangan. R&D adalah strategi yang bertujuan untuk menciptakan produk dan mengevaluasi efektivitasnya. (Hamzah 2021). Komik IPS tingkat siswa merupakan bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Model kemajuan dan strategi yang digunakan dalam eksplorasi ini didasarkan pada model perbaikan Robert Maribe Brach, dengan penekanan khusus pada pendekatan ADDIE yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar komik IPS ini yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Kuesioner adalah pendekatan yang

ditargetkan untuk mengumpulkan informasi dengan menyajikan serangkaian pertanyaan dan pernyataan tertulis untuk diisi oleh responden. Dalam hal ini, kuesioner digunakan selama tahap pengumpulan data untuk mengevaluasi media yang diusulkan dan menentukan efektivitasnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Angket Hasil Belajar Siswa

Pada penelitian ini diperoleh data hasil penelitian angket awal (pretest) dan angket akhir (post test) minat belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 1.** Data Nilai Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pres-Test	Nilai Pos Test	Skor Postest-Skor Pretest	Skor Ideal-Skor Pretest	N-Gain Score
1	Agil Syahputra	20	80	60	80	0.75
2	Agselfa Dwi	20	65	45	80	0.56
3	Aldi	25	70	45	75	0.60
4	Arif Hidayat	30	95	65	70	0.93
5	Bayu Junior	35	75	40	65	0.62
6	Clara Gabriella	35	95	60	65	0.92
7	El Farica Novianti	25	70	45	75	0.60
8	Fadlan Nasution	20	75	55	80	0.69
9	Gadis Maysarah Sinambela	30	65	35	70	0.50
10	Gunazary Hayyusyah Ritonga	20	80	60	80	0.75
11	Hilal Hamdi Sitorus	40	80	40	60	0.67
12	Jonatan	40	80	40	60	0.67
13	Kaisan Jibrn	30	70	40	70	0.57
14	M Akhiruddin Lubis	20	65	45	80	0.56
15	M Rifky Fadhil Lubis	40	75	35	60	0.58
16	Mario Marisi situmorang	25	65	40	75	0.53
17	Muhammad Fahri Lbs	40	80	40	60	0.67
18	Muhammad Satrya	30	80	50	70	0.71

# Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 4 Nomor 3 (2024) 92 - 113 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i3.7379

19	Naila Yafi Nasution	40	70	30	60	0.50
20	Nazwa Aprilia	20	90	70	80	0.88
	<b>Rata-rata</b>	<b>29.25</b>	<b>76.25</b>	<b>47.00</b>	<b>70.75</b>	<b>0.66</b>

Penguraian data efektivitas media pembelajaran dilaksanakan dengan cara menghitung selisih nilai peserta didik antara pretest sebelum digunakan media pembelajaran dan posttest setelah digunakan media pembelajaran. Skor yang diperoleh peserta didik diubah menjadi nilai dengan skala sebagai berikut:

$$\frac{\text{Nilai}}{\text{Skor asli}} = \text{x} \times 100\%$$

*Skor asli*

*Skor maksimum*



Menentukan N-gain dapat dihitung dengan menggunakan:

$$N - gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Pretest}}$$

Hasil N-gain yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria pada table 3 berikut (Hake, 2002):

Tabel Kriteria N-gain

Nilai gain < g >	Kategori
0,70 < g < 1,00	Tinggi
0,30 < g < 0,70	Sedang
0,00 < g < 0,3	Rendah
G = 0,00	Sama
-1,00 < g < 0,00	Menurun

Keefektifan produk pada pembelajaran diperoleh melalui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah uji coba produk. Produk di uji cobakan pada 20 peserta didik kelas XI MTs LAB UINSU MEDAN. Efektivitas produk dapat dinilai dari hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik Pada saat uji coba. Keefektifan produk pada pembelajaran diperoleh melalui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah uji coba produk.

Pre-test diberikan sebelum kegiatan pembelajaran yang menggunakan media berbasis komik digital. Berdasarkan pengerjaan pre-test yang dilakukan peserta didik didapatkan nilai dengan rata-rata 29,25. Setelah pemberian pre-test dilanjutkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Setelah itu peserta didik diberikan post-test. Berdasarkan hasil post-test yang dikerjakan peserta didik nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 76,25. Dalam hal ini bisa terlihat peningkatan nilai rata-rata peserta didik.

Nilai pre-test dan post-test akan dijadikan data untuk menguji keefektifan terhadap hasil belajar yang menggunakan indeks gain (normalized gain). Berdasarkan data tersebut, diperoleh hasil gain ternormalisasi sebesar 0,66. Merujuk pada kategori gain ternormalisasi, nilai gain ternormalisasi 0,67 termasuk ke dalam kategori "Sedang" (0,30 < g < 0,70). Media komik ajar ips pada materi perubahan sosial budaya dapat dikategorikan "Efektif" dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Desain Pengembangan Bahan Ajar Komik IPS Materi Perubahan Sosial Budaya

Komik IPS dikembangkan sebagai bahan ajar tambahan guna menunjang guru serta siswa untuk mencapai tujuan belajar dalam proses pembelajaran pada materi perubahan sosial budaya pada kelas IX MTs. Komik IPS di desain dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analisis, Design, Development,*

*Implementation dan Evaluation.* Model ADDIE merupakan sebuah kerangka, prosedur maupun panduan dalam mengembangkan suatu produk dalam proses penelitian.

Langkah pertama dalam mengembangkan bahan ajar komik IPS yaitu dengan melakukan analisis pemilihan produk, analisis standar isi yang meliputi KI, KD, dan materi yang mencakup tentang perubahan sosial budaya. Analisis terhadap KI dan KD yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran bertujuan untuk mengidentifikasi mengenai bahan ajar yang akan dikembangkan agar bahan ajar yang dihasilkan benar-benar layak dan sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan. Tahap selanjutnya adalah mendesain produk sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tahap ketiga yaitu proses pengembangan bahan ajar komik IPS yang nantinya akan dievaluasi oleh berbagai ahli terkait sebelum produk bahan ajar IPS diterapkan dalam proses pembelajaran IPS kelas IX MTs LAB UINSU MEDAN.

### 3. Kualitas dan Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Komik IPS

Bahan ajar komik IPS yang telah dikembangkan kemudian diuji kualitasnya dengan melakukan validasi kepada berbagai ahli terkait, guna untuk menghasilkan produk bahan ajar yang layak dan berkualitas sehingga mampu membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam proses mengetahui kelayakan dan kualitas produk bahan ajar IPS,, peneliti melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan ke berbagai ahli yang telah ditetapkan sebelumnya. Validasi media dilakukan oleh Bapak Toni Nasution, M.Pd, diperoleh skor presentase sebesar 88%, dimana dikatakan memenuhi kriteria "sangat layak". Validasi materi dilakukan oleh Ibu Radhia Amna, M.Pd, diperoleh skor presentase sebesar 90%, yang dimana memenuhi kriteria "sangat layak". Validasi dari pihak pengguna produk oleh Azzahra Madinatul Sayyidah, S.Pd diperoleh skor presentase sebesar 92% yang memenuhi kriteria "sangat layak". Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari beberapa ahli diatas, bahwa pengembangan bahan ajar komik IPS untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi perubahan sosial budaya siswa kelas IX "efektif" digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran..

Tahapan selanjutnya adalah menerapkan bahan ajar komik matematika dalam pembelajaran. Implementasi penerapan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik ini diikuti oleh 20 siswa kelas IX MTs LAB UINSU MEDAN dengan pembelajaran tatap muka.

### 4. Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penulis

- a. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ais Rosyida melakukan penelitian pada tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik layak, praktis, dan efektif. Media komik memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t-test yang menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 2,55 > dari t-tabel 2,093. Penggunaan media komik juga mendapatkan respon yang sangat baik

dari siswa, yaitu sebesar 90,5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media komik layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran IPS.

- b. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Angga Piki dkk pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV" hasil penelitian menunjukkan bahwa dari aspek angket validasi ahli materi pembelajaran memperoleh nilai 91,66%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu sangat valid sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dari aspek angket ahli media pembelajaran memperoleh nilai 80,76%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu valid, selanjutnya dari aspek angket ahli bahasa memperoleh nilai 87,5%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu valid sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan yang terakhir yaitu ditinjau dari aspek angket ahli praktisi guru kelas IV SDN 5 Siki memperoleh nilai 94,4%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu sangat valid, sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan nilai pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa tentang gunung meletus. Nilai pretest memperoleh rata-rata 50,85% dan nilai post test memperoleh nilai 90,71%. Dari perbandingan nilai tersebut dapat diartikan bahwa siswa mengalami peningkatan sebanyak 39,86%. Nilai pre test dan post test jika dihitung menggunakan N-Gain nilainya meningkat sebanyak 0,80 termasuk ke dalam nilai tinggi.
- c. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Meirisa pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting di Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan layak digunakan, dibuktikan dengan data hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 96,4% dengan kategori sangat layak, hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 88,3% dengan kategori layak, dan hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 95,8% dengan kategori sangat layak, serta hasil respons siswa terhadap media komik pembelajaran memperoleh persentase 97,5% dengan kategori sangat positif.
- d. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aliya Salsabila dkk pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" hasil penelitian menunjukkan bahwa a hasil validasi komik digital oleh ahli media, dan materi mendapatkan presentase nilai rata-rata validasi sebesar 96,2% yang termasuk kategori sangat valid dan dinyatakan komik digital layak digunakan. Dari hasil angket respons siswa dengan rata-rata nilai akhir sebesar 90,3% termasuk dalam kriteria sangat baik, hal ini memperlihatkan respons siswa sangat baik ketika melaksanakan proses pembelajaran memakai komik digital pada materi nilai-nilai Pancasila. Ada perbedaan rata-rata hasil pre-test dan post-test pada uji terbatas dan uji luas yaitu uji t pada uji coba terbatas dan uji luas memperlihatkan nilai sig. (2-tailed) 0,000 <

0,005, dan sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan rerata hasil pre-test dan post-test, artinya adanya pengaruh penggunaan komik digital pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan perbandingan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik sebagai media pembelajaran memiliki dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa, baik dari segi efektivitas, validitas, maupun responsivitas terhadap siswa. Hal ini menunjukkan bahwa komik dapat menjadi alternatif yang layak dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam memahami konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi dan narasi yang menarik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik digital yang dikaitkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media komik digital dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut:
  - a. Analisis: Tahap ini melibatkan peneliti melakukan observasi pra-penelitian terhadap proses pembelajaran di kelas. Observasi pada kelas IPS kelas IX MTs LAB UINSU MEDAN mengungkapkan bahwa ketergantungan pada buku cetak dan kurangnya bahan ajar yang beragam berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar dan pemahaman konsep IPS di kalangan siswa. Setelah identifikasi permasalahan tersebut, informasi dari guru dan siswa mengenai permasalahan tersebut dikumpulkan dan digunakan untuk merancang bahan ajar berbasis komik.
  - b. Desain : Setelah mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang teridentifikasi melalui observasi, langkah selanjutnya adalah merancang bahan ajar komik IPS. Tahap perancangan ini meliputi pembuatan peta konsep atau kerangka komik berdasarkan analisis, perancangan tampilan komik, pemilihan dan penataan gambar, penentuan ukuran teks dan isi, serta penyelesaian tata letak komik.
  - c. Pengembangan: Dengan desain awal yang ditetapkan, peneliti mengembangkan versi awal produk (hipotesis), yang akan divalidasi oleh ahli media. Bahan ajar komik IPS dikembangkan secara lengkap, meliputi judul utama, tokoh, alur cerita, isi, dan contoh soal atau latihan.
  - d. Implementasi: Tahap selanjutnya adalah penerapan materi komik IPS yang dikembangkan kepada siswa kelas IX MTs LAB UINSU MEDAN. Materi komik diujikan atau dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, khususnya berfokus pada materi yang berkaitan dengan perubahan sosial budaya.
  - e. Evaluasi: Pada tahap ini peneliti melakukan revisi produk setelah uji coba lapangan, melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap bahan

ajar komik IPS berdasarkan masukan dan saran dari hasil uji coba lapangan.

2. Kesesuaian bahan ajar komik matematika dinilai melalui validasi dari berbagai ahli terkait, sebagai berikut:
  - a. Pakar media memberikan skor validasi sebesar 88% dan mengklasifikasikannya sebagai "Sangat Layak".
  - b. Ahli materi memberikan nilai 90%, juga pada kategori "Sangat Layak".
  - c. Validasi dari pengguna produk (wali kelas) menghasilkan skor 92% dengan kategori "Sangat Sesuai".

Nilai rata-rata dari pre-test siswa adalah 29,25. Setelah dilakukan post-test, rata-rata skor naik menjadi 76,25 yang menunjukkan adanya peningkatan. Nilai pre-test dan post-test digunakan untuk menilai keefektifan materi pembelajaran dengan menggunakan indeks gain (normalized gain). Keuntungan yang dinormalisasi dihitung sebesar 0,66. Berdasarkan kategori penguatan yang dinormalisasi, skor ini termasuk dalam kisaran "Sedang" ( $0,30 < g < 0,70$ ). Dengan demikian, bahan ajar komik IPS tentang perubahan sosial budaya dapat dikatakan "efektif" dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi. 2019. Dr. Rusydi Ananda, M.Pd.
- Arimbi, Kiki Ratnaning, Tatag Yuli Eko Siswono, And Sendi Ramdhani. 2023. "Pengembangan Big Komik Tematik Integratif Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Karakter Gotong Royong Materi Sifat Sifat Cahaya Bagi Siswa Kelas 4." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 10 (1): 18-33.
- Eko, Risdianto. 2019. "Analisis Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0." *Research Gate April (January)*: 1-16.
- Hamzah, Amir. 2021. "No Titlemetode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif."
- Khaira, Hafizatul. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict." *Prosiding Seminar Nasional Pbsi-Iii Tahun 2020*, 39-44.
- Nafala, Nur Mazidah. 2022. "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3 (1).
- Nurfitriyana, And Sujarwo. 2021. "Analisis Model Pembelajaran Ctl Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi." *Jinvention: Ournal Research And Education Studies* 2 (3): 40-47.
- Praktik, Teori D A N. 2019. Pada Lembaga Pendidikan Islam.
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, And Ratna Sari Dewi. 2022. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (6): 7911-15.
- Rahayu, Restu, Sofyan Iskandar, And Yunus Abidin. 2022. "Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia." *Jurnal Basicedu* 6 (2): 2099-2104.
- Rahim, Rani, Rizka Fahrufa Siregar, Rini Ramadhani, And Yuan Anisa. 2022. "Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Di Sd Amalyatul Huda Medan." *Jurnal Abdidas* 3 (3): 519-24.
- Rahman, Sunarti. 2022. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- S, Salman Yoga. 2019. "Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Dan Perkembangan Teknologi Komunikasi." *Jurnal Al-Bayan: Media Kajian Dan Pengembangan Ilmu Dakwah* 24 (1): 29-46.
- Setiawati, And Resnawati Febrian. 2021. "Kompetensi Tutor Kejar Paket C Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Warga Belajar." *Jurnal Belindika: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan* 3 (3).
- Siagian, Roida Eva Flora. 2015. "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa* 2 (2).
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (2).