

SKRIPSI

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA FISIKA MATERI TATA SURYA KELAS VII

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh

Alfiati

NIM 116170009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA FISIKA
MATERI TATA SURYA KELAS VII**

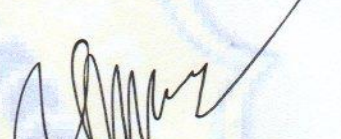
Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pembimbing I,



Linda Sekar Utami, S.Pd., M.Pfis
NIDN 0817088304

Pembimbing II,

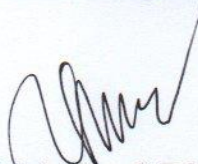


Islahudin, S.Pd., M.Pfis
NIDN 0810108301

Menyetujui,

**Program Studi Pendidikan Fisika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram**

Ketua Program Studi,



Islahudin, S.Pd., M.Pfis
NIDN 0810108301

HALAMAN PENGESAHAN

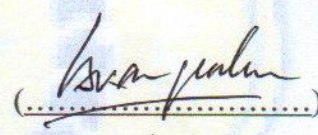
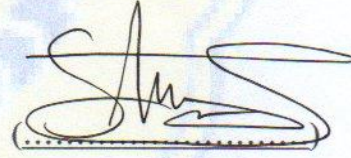
SKRIPSI

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA FISIKA MATERI TATA SURYA KELAS VII

Skripsi atas nama Alfiati telah dipertahankan didepan dosen penguji Program
Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Rabu, 04 Februari 2021

Dosen Penguji

1. Linda Sekar Utami, S.Pd., M.Pfis (Ketua)
NIDN. 0817088304 
2. M. Isnaini, S.Pd., M.Pd (Anggota I)
NIDN. 0801048503 
3. Johri Sabaryati, S.Pd., M.Pfis (Anggota II)
NIDN0804048601 

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Dekan

Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M.H
NIDN. 0802056801

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Alfiati

NIM : 11617009

Alamat : Pulau Rinca Desa Pasir Panjang Kecamatan Komodo Kabupaten Manggarai Barat Nusa Tenggara Timur

Memang benar Skripsi yang berjudul Inovasi Media Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Fisika Materi Tata Surya Kelas VII adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 04 febuari 2021
Yang membuat pernyataan,



Alfiati
NIM116170009



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat

Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ALFIATI
NIM : 116170009
Tempat/Tgl Lahir : PINCA, 24 NOVEMBER 1998
Program Studi : PENDIDIKAN FISIKA
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
No. Hp/Email : 082359509502 / ALFIATUN.SYAFIYYAH@gmail.com
Judul Penelitian : -

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA FISIKA MATERI TATA SURYA KELAS VII

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain.

669.502

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 17. Maret, 2021

Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



NIM. 116170009

Iskandar, S.Sos. M.A.
MIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ALFIATI
NIM : 116170009
Tempat/Tgl Lahir : PINCA, 24 NOVEMBER 1998
Program Studi : PENDIDIKAN FISIKA
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
No. Hp/Email : 082359509502 / ALFIATUN SYAFIYYAH @ gmail.com
Judul Penelitian : -

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA FISIKA MATERI TATA SURYA KELAS VII

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 66% 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 17. Maret, 2021

Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



NIM. 116170009

Iskandar, S.Sos., M.A.
MIDN. 0802048904

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan

sesuai dengan kesanggupannya.

Ia mendapat pahala dari kebajikan yang diusahakannya
dan ia mendapat siksa dari kejahatan yang dikerjakannya.”

(QS. Al- Baqarah: 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Asy- Syarh: 5)

“Siapa yang berjuang, maka dialah pemenangnya. siapa yang
membisu tidak berjuang, maka kekalahan yang ia dapat. Jadi,
berjuanglah agar kamu merasakan pahit manisnya perjuangan.

Mari berjuang !”

KATA PENGANTAR

Segala puji milik Allah Subhanahu Wa Ta'ala Alhamdulillah atas izin Nya penulis diberikan kekuatan iman dan takwa sehingga pada kesempatan ini penulis mampu untuk menyelesaikan tugas akhir (skripsi) yang berjudul *Inovasi Media Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Fisika Materi Tata Surya Kelas VII*. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Khalifah terbaik yakni Rasulullah Muhammad SAW yang menjadikan seluruh umat manusia hidup damai di bawah naungan Khilafah yang tidak asing kita dengar dengan kata sistem Islam, tanpa adanya kepemimpinannya sehingga kita juga mengetahui sistem yang terbaik walaupun saat ini kita berada pada sistem selain islam melainkan kita berada di sistem demokrasi, semoga semangat memperjuangkan islam selalu ada dan semoga tidak ada lagi rakyat yang terdzolimi karena kebobrokan sistem saat ini..

Penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd., selaku rektor UM-Mataram.
2. Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M.H., selaku dekan FKIP UM-Mataram.
3. Islahudin, S.Pd., M.PFis., selaku Ketua Prodi sekaligus pembimbing II.
4. Linda Sekar Utami, S.Pd., M.PFis., selaku pembimbing I
5. Para Dosen, segenap staf dan karyawan yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

6. Kedua orang tua yang senantiasa menyertakan penulis dalam setiap munajatnya, beserta keluarga dan kerabat yang telah mendoakan dan memberi motivasi kepada penulis.
7. Sahabat pendididkan fisika seperjuangan yang penuh kekompakan selama empat tahun selalu bersama susah maupun senang dan kepada sahabat shalihah khususnya di asrama yang telah memberikan semangat kepada penulis semoga tetap istiqomah di jalan Allah

Penulis menyadari bahwa pengetahuan yang penulis miliki masih kurang sehingga skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis berharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak guna perbaikan dan penyempurnaan penulis berikutnya.

Mataram, 04 febuari 2021

Alfiati
NIM 116170009

Alfiati. 116170009. Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Fisika Materi Tata Surya Kelas VII.
Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Linda Sekar Utami, S.Pd.M.PFis

Pembimbing 2 : Islahudin, S.Pd.M.PFis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran komik agar mempermudah siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi IPA tentang TATA SURYA di kelas VII dan dapat membantu guru dalam mempermudah proses belajar. Adapun jenis penelitian adalah pengembangan. Tempat penelitian SMPN 5 Komodo. Penelitian dilakukan oleh penulis. Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Brog & Gall yang dilakukan dengan tujuh tahap, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain terdiri dari beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan pendidik, revisi desain, dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dan revisi produk. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik Tata surya memperoleh nilai dari ahli media 85,00% dengan kriteria sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 85,05%, dan memperoleh nilai dari ahli bahasa 86,06 %. Dengan kriteria sangat layak, rata-rata penilaian pendidik memperoleh nilai 95,00% dan respon peserta didik kelas VII B pada tahap uji kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 89,05% dan uji kelompok besar dari kelas VII A memperoleh nilai 83,06% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran komik layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : pemahaman konsep, pengembangan, model Brog & Gall, Tata surya

Alfiati. 116170009. **Comic-Based Media Innovation in Science Subjects Physics solar system material for grade VII SMP.** Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1: Linda Sekar Utami, S.Pd.M.PFis

Supervisor 2: Islahudin, S.Pd.M.PFis

ABSTRACT

This study aims to produce comic learning media products to make it easier for students to improve their understanding of the concepts in science material about SURYA TATA in grade VII and can help teachers in simplifying the learning process. The type of research is development. Research site for SMPN 5 Komodo. The research was conducted by the author. Research and Development (R&D) using the Brog & Gall model which is carried out in seven stages, namely potential and problems, collecting data, product design, design validation consisting of several experts, namely media experts, material experts, linguists and educators, design revision, conducted small-scale trials and large-scale trials and product revisions. It can be concluded that the comic learning media for the Solar System got a score from the media expert of 85.00% with very decent criteria, got a score from the material expert of 85.05%, and obtained a score from the linguist of 86.06%. With very feasible criteria, the average teacher's assessment obtained a value of 95.00% and the response of class VII B students at the small group test stage obtained a value of 89.05% and the large group test of class VII A obtained a value of 83.06% with very feasible criteria. Comic learning media is suitable for use as a learning medium.

Keywords: conceptual understanding, development, Brog & Gall model, solar system

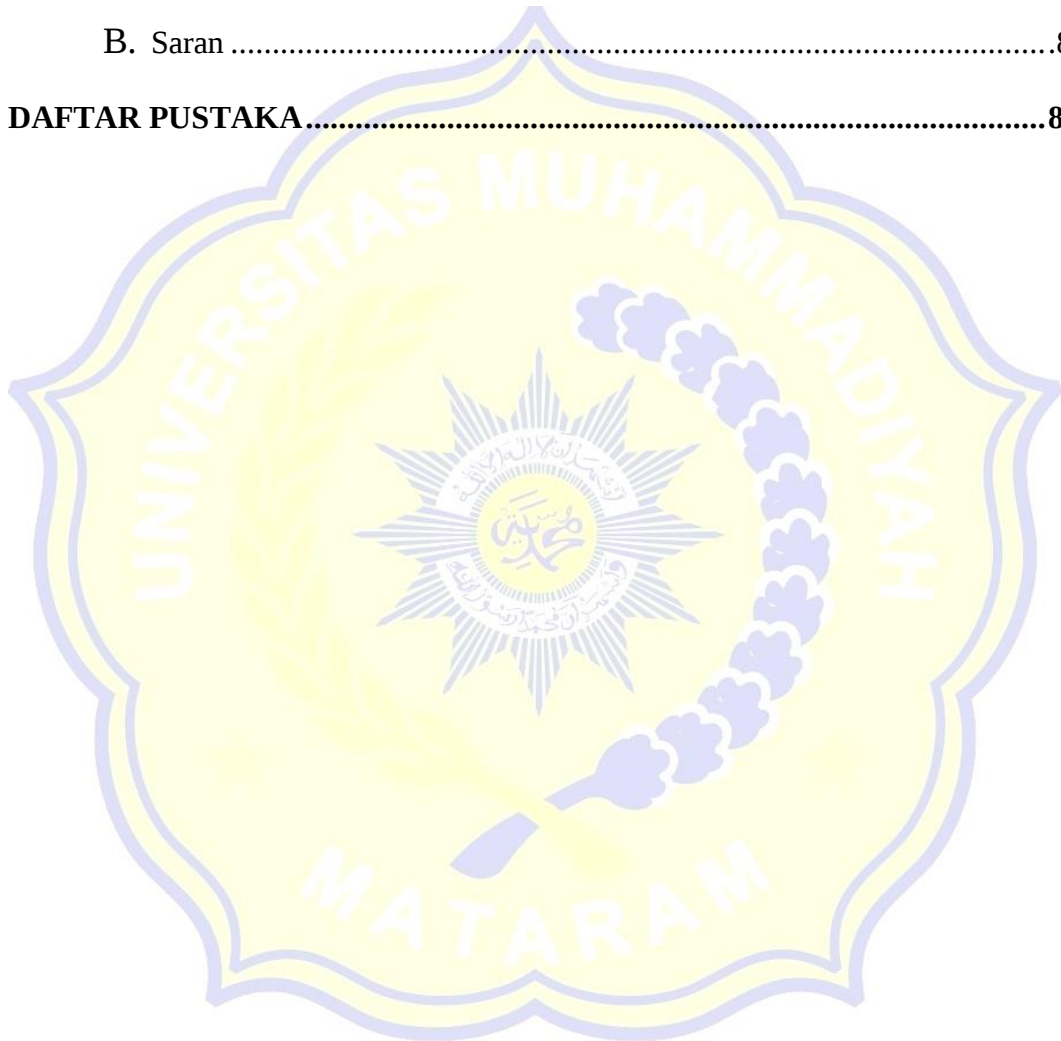


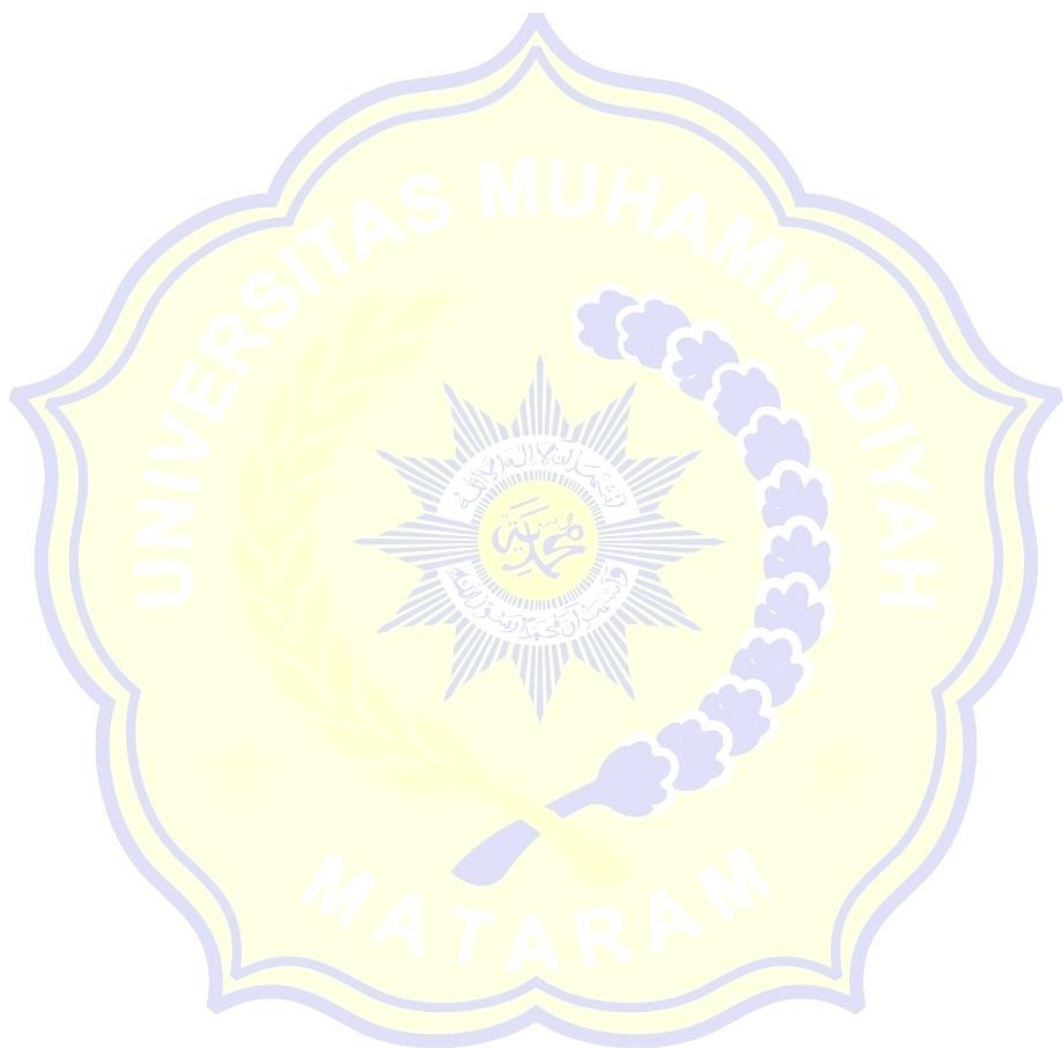
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan pengembangan	5
1.4 Manfaat Pengembangan	5
1.5 spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
1.6 Pentingnya Pengembangan.....	8
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
1.8 Definisi Istilah	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.2 Penelitian Relevan.....	10

2.2 Kajian Teori	14
2.2.1 Media pembelajaran.....	14
2.2.2 Komik	21
2.2.3 Tata surya	24
2.3 Kerangka Berpikir	28
2.4 Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Jenis Penelitian	38
3.2 Model Pengembangan.....	38
3.3 Prosedur Pengembangan	40
3.4 Subjek Uji Coba.....	48
3.5 Jenis Data	49
3.6 Instrumen pengumpulan Data.....	50
3.7 Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian.....	59
1. Petensi dan Masalah	60
2. Mengumpulkan Informasi.....	60
3. Desain Produk	60
4. Validasi Desain	62
5. Perbaikan Desain.....	68
6. Uji Coba Produk.....	73
7. Revisi Produk.....	79
B. Pembahasan	80

1. Validasi Produk.....	80
2. Uji Coba	82
3. Kelebihan dan Kekurangan Produk Komik	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87





BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil pengalaman observasi KKN-Dik di SMPN 1 Narmada bulan Februari-April 2018, Permasalahan yang timbul adalah kurang disiplin peserta didik pada saat guru mengajar. Sebagian besar peserta didik lebih suka ngobrol dan bermain dari pada mendengarkan penjelasan guru. Selain itu hal ini menjadi pemicu permasalahan yang lebih dominan terletak pada media pembelajaran yang terbatas di dalam pelajaran IPA Fisika. Media pembelajaran yang digunakan hanyalah buku paket dan LKS konvensional dimana tidak semua peserta didik memilikinya buku paket maupun LKS. Masalah yang terjadi mengakibatkan rendahnya motivasi belajar peserta didik sehingga mempengaruhi tingkat ketuntasan pemahaman konsep IPA Fisika materi TATA SURYA. Hal ini juga, yang terjadi di kelas VII SMPN 5 Komodo dengan rendah kualitas media yang tersedia, menjadikan kurangnya motivasi belajar pada peserta didik, hal ini terlihat ketika melakukan kegiatan organisasi di musolah rinca yang berlokasi di SMPN 5 Komodo. Maka dari itu, masalah ini harus segera di atasi karena sangat berpengaruh bagi keberhasilan siswa dalam pelajaran ke depannya dan akan mempengaruhi kualitas pendidikan pada umumnya. Salah satu caranya untuk mengatasi masalah yang ada dengan menggunakan metode belajar di perbantukan media pembelajaran berbasis Komik.

Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik dikelas maupun di luar kelas, komik sangat cocok bagi kondisi virus saat ini juga. Media komik dapat digunakan proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Dan komik ini merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan di siswa kelas VII. Hal ini dapat dilihat dari beberapa faktor yang di miliki oleh kelas VII, antara lain :

1. Masa peralihan Kelas VII, sehingga peserta didik masih menyukai metode pembelajaran yang bersifat permainan dan gambar.
2. Peserta didik SMPN 5 Komodo merasa bosan dengan adanya media pembelajaran yang seperti biasanya.

Faktor lain dipilihnya media komik lain, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa dan merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari siswa itu mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat. Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah menengah pertama karena masa tersebut merupakan masa peralihan menuju remaja sehingga memerlukan suatu media untuk meningkatkan prestasi belajar dan berpikir kritis siswa (Hurlock, 2000: Jilid 1 hal 63-65). Sudjana dan Rivai (2005: 65) menyatakan bahwa buku-buku komik maupun gambar dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha meningkatkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca.

Melalui media komik pelajar mampu berpikir kritis siswa terutama siswa yang mengalami kesulitan belajar. Oleh sebab itu, diperlukan penelitian dengan judul *“Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Fisika Pada Materi TATA SURY Kelas VII.*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Inovasi Media Berbasis Komik pada mata pelajaran IPA Fisika materi tata surya untuk kelas VII SMP ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan pemahaman konsep belajar siswa pada mata pelajaran IPA Fisika materi tata surya kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk media pembelajaran berbasis Komik yang di kembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA Fisika materi tata surya pada peserta didik SMP kelas VII.

1.4 Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ada beberapa manfaat diantaranya:

- a. Bagi pendidik

1. Sebagai media pembelajaran bagi pendidik dalam pembelajaran IPA fisika.

2. Untuk pendidik agar mudah dalam proses belajar dan memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi tata surya cerita fantasi.

Dalam Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber atau saran tentang media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemahaman konsep ipa fisika.

b. Bagi peserta didik

1. Untuk Mempermudah peserta didik mempelajari materi pada mata pelajaran ipa fisika.

2. Siswa dapat membantu agar lebih mudah dimengerti dan menerima materi materi tata surya dengan penggunaan media pembelajaran komik agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran berbentuk Komik disajikan melalui penggunaan LKS.

2. Alur cerita pada Media Pembelajaran Berbentuk Komik merupakan peristiwa diluar nalar (fantasi).

3. Karakter tokoh dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik dibuat dalam versi kartun yang menarik.

4. Media Pembelajaran Berbentuk Komik dicetak menggunakan bahan berwarna

5. Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media merupakan salah satu cara dalam menghadapi zaman modern agar setiap para pelajar mengetahui terkait dengan teknologi global yang semakin berkembang saat ini. Hal ini sesuai dengan kebutuhan pelajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan menambah skill dari peserta didik dan mempermudah peserta didik dalam mencapai target belajar, itulah mengapa perkembangan media sangatlah penting.

Hal ini sebagaimana rancangan pembelajaran menurut Henich, Molenda, Russell, and Smaldino (2002). Yaitu: sebagai proses menganalisis kebutuhan, menentukan isi apa yang harus dikuasai, menentukan tujuan pendidikan, merancang bahan-bahan revisi program berkenaan dengan hasil belajar mengajar.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik adalah:

1. Komik disusun sebagai media pembelajaran IPA Fisika materi tata surya yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri oleh Siswa Kelas VII.
2. *Reviewer* (Ahli Materi, Ahli Media, Ahli bahasa. Guru pelajaran ilmu pengetahuan alam) memiliki pemahaman tentang kriteria kualitas Media

Pembelajaran Berbentuk Komik yang baik dan layak sebagai media pembelajaran.

3. Produk yang dikembangkan bukan ditujukan untuk menggantikan media yang sudah ada sebelumnya, namun sebagai media tambahan dalam belajar agar siswa tidak bosan.

1.8 Definisi Istilah

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian suatu informasi sehingga meningkatkan proses hasil belajar dan dapat merangsang proses berfikir, serta kemauan siswa sehingga mendorong mereka dengan adanya peningkatan dalam pemahaman konsep belajar pada peserta didik
2. Komik merupakan suatu gambar berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan penjelasan tersebut komik merupakan sesuatu yang erat kaitannya dengan hal-hal yang dianggap lucu baik termasuk tokoh, gambar, dan alur cerita.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Relevan

Yasa Pramadi dkk (2013) meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan komik berorientasi kearifan lokal Bali terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep fisika. Penelitian ini tergolong kuasi eksperimen dengan rancangan *posttest only control group design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2012/2013. Data motivasi belajar siswa dikumpulkan dengan 34 item kuisioner dan data pemahaman konsep dikumpulkan dengan 20 item tes pemahaman konsep. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan MANOVA satu jalur. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, ditemukan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali dan siswa yang belajar tanpa menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali ($F=44,20$; $p<0,05$). Hasil uji lanjut dengan LSD menunjukkan bahwa siswa yang belajar komik berorientasi kearifan lokal Bali lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali dalam motivasi belajar dan pemahaman konsep. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan penggunaan komik berorientasi kearifan lokal Bali berpengaruh terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep fisika.

Dyah (2014) Pengembangan Komik Fisika Sebagai Media Pembelajaran di SMP/MTs Kelas VIII Pokok Bahasan Gaya. Proses belajar mengajar disekolah menggunakan bahan ajar. Salah satu bahan ajar yang digunakan di sekolah pada umumnya berupa buku teks. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku fisika. Siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar (seperti komik) dibanding buku pelajaran biasa, dikarenakan cerita bergambar (komik) memiliki alur cerita yang runtut dan teratur memudahkan untuk diingat kembali. Dari sinilah muncul gagasan untuk menggabungkan antara daya tarik komik, diantaranya penampilannya menarik, alurnya runtut dan mudah dipahami, dengan buku pelajaran yang cenderung *textbook* sehingga siswa tertarik untuk membacanya. Berdasarkan uraian tersebut maka dikembangkan media pembelajaran komik fisika pokok gaya untuk siswa SMP/MTs. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik fisika pokok bahasan gaya untuk siswa SMP/MTs kelas VIII, dan mengetahui kelayakan komik fisika pokok bahasan gaya untuk siswa SMP/MTs kelas VIII.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian & pengembangan dengan langkah-langkah meliputi tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, dan revisi produk akhir. Penelitian ini menggunakan teknik validasi isi yang dilakukan

oleh validator yang berasal dari pihak dosen dan guru sebagai ahli serta dilakukan uji coba terbatas kepada siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket yang disertai rubrik. Jenis data penelitian meliputi data kuantitatif berupa penilaian validator berdasarkan Skala Likert dan data kualitatif berdasarkan komentar dan saran dari validator. Produk akhir penelitian ini adalah komik fisika pokok bahasan gaya. Berdasarkan hasil analisis data, produk akhir yang dihasilkan sudah memenuhi kriteria layak dengan skor 3,54 dan sudah direvisi pada beberapa bagian berdasarkan komentar dan saran dari validator. Produk akhir yang dihasilkan memiliki karakteristik yang berbeda dari media pembelajaran lain, diantaranya: penyampaian materi bahasa sederhana dan diperjelas dengan gambar animasi sederhana, desain penyajian menekankan pada gambar kartun, terdapat rangkuman materi dan soal, komik tidak hanya untuk siswa SMP/MTs saja, terdapat kunci jawaban.

Lesmono dkk (2012) Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berupa Komik Pada Materi Cahaya Di Smp. Penelitian ini dilakukan SMP 7 Jember kelas VIII pada tanggal 1 Juni 2012. Penelitian dan Pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D untuk melakukan pengembangan bahan ajar fisika berupa komik. Model pengembangan ini terdiri 4 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model 4-D dipilih karena memiliki kelebihan yaitu sangat cocok untuk pengembangan perangkat pembelajaran, adanya validasi ahli, dan tahap-tahap pelaksanaan dibagi secara detail. Tahapan dalam model pengembangan perangkat

pembelajaran 4-D meliputi, tahap (*define*) meliputi: (1) analisis awal-akhir, (2) analisis keadaan siswa, (3) analisis tugas dan definisi konsep, dan (4) spesifikasi tujuan dari pembelajaran. Tahap perancangan ada 4 langkah, yaitu: (1) penyusun tes; (2) pemilihan media untuk menyesuaikan penyampaian materi belajar; (3) pemilihan format; (4) rancangan awal berupa bahan ajar fisika. Tahap pengembangan (*develop*) yaitu: (1) validasi ahli (2) uji pengembangan dengan siswa. Hasil tahap (1) dan (2) digunakan sebagai dasar revisi untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar fisika. Tahap (*disseminate*) meliputi: uji validasi, pengemasan, penyebaran pengadopsian. Komik berupa bahan ajar yang dikembangkan pada materi cahaya di SMP melalui pembelajar IPA, dalam penelitian ini jika diperhatikan dari masing-masing komponen yaitu buku ajar siswa dan LKS. Hasil validasi mengatakan layak digunakan dalam pelajaran sebagai bahan ajar fisika berupa komik yang telah dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep fisika siswa SMP khususnya siswa kelas 8. Hasil uji pengembangan menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi dan sangat paham dengan penggunaan bahan ajar komik.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 892). Kata media berasal dari bahasa Latin

merupakan bentuk jamak dari kata medium yang aslinya berarti perantara atau pengantar pesan. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari seorang yang mengirimnya kepada penerima pesan tersebut.

Pembelajaran yaitu suatu proses belajar yang bersifat kontinu yang melingkupi tiga aspek yaitu efektif, kognitif, dan psimotorik. Dalam pembelajaran dibutuhkan beberapa faktor pendukung untuk mencapai tiga aspek tersebut yaitu melalui model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran.

Menurut Nugroho dkk (2013) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa media grafis, media audio, media proyeksi diam dan media permainan. Guru dapat menciptakan dan mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis permainan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses belajar mengejar.

Menurut Karimah dkk (2014) mendefinisikan media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang mendengar termasuk teknologi prangkat keras.” Agar efektivitas pembelajaran dapat tercapai, maka diperlukan media yang mempunyai kemampuan yang mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang secara aktif.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajar bahwa media pembelajaran adalah salah satu sumber eksternal yang dapat mempengaruhi keberhasilan yang ada pada pembelajaran dan Dalam kegiatan belajar mengajar posisi dari media pembelajaran sangatlah penting.

2.2.1.1 Macam-macam Media Pembelajaran

Beberapa Karakteristik bentuk media yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar yang ada di Indonesia, diantaranya sebagai berikut :

1. Media Grafis merupakan salah satu media yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Secara media grafis merupakan media yang memiliki pesan terkandung dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar –gambar dan simbol yang mengandung arti.
2. Media Audio adalah Media ini berkaitan dengan indera pendengaran, media yang sangat biasa digunakan oleh pendidik saat pembelajaran, dengan adanya media itu dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar.
3. Media Proyeksi Diam adalah media yang menggunakan bantuan proyektor. Media ini berbeda dengan media grafis, karena media saat ini pemakaiannya akan menggunakan alat elektronik untuk dapat menampilkan informasi atau pesan.

2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Memanfaatkan media sebagai salah satu alat bantu dalam usaha untuk mengajar menurut Edgar Dale dalam bukunya *“Audio visual methods in teaching”* Edgar Dale membuat beberapa klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang abstrak.



Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dalam proses belajar mengajar, media memiliki manfaat yang praktis yang sangat berpengaruh untuk memudahkan siswa. Menurut Arsyad (2013: 29) manfaat praktis media antara lain:

1. Media pelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu:

- a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, dan model.

2.2.2 Komik

2.2.2.1 Pengertian komik

Menurut Pramadi dkk (2013) memapakan bahwa komik merupakan satu bentuk seni populer terutama dikalangan anak-anak dan merupakan salah satu medium potensial untuk pendidikan sains dan komunikasi.

2.2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Komik

a. Kelebihan Media Komik

Menurut Lestari dkk (2009) sebagai salah satu media visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika di manfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar, dinyatakan:

1. Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya.
2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.

b. Kelemahan Media Komik

Media komik disamping mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu menurut Lestari dkk (2009) kelemahan mediakomik antara lain :

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata atau kalimat-kalimat yang tidak bertanggung jawabkan.

2.2.2.3 Jenis Komik

Komik adalah salah satu media yang dapat menghadirkan berbagai macam komik. “Menurut Marcel Boneff ada beberapa macam komik di Indonesia, diantaranya sebagai berikut :

- a. Komik wayang Komik wayang merupakan salah satu dari hasil tradisi lama, seperti *Mahabarata dan Ramayana*.
- b. Komik silat atau biasa disebut komik pencak merupakan teknik bela diri, sebagaimana karate berasal dari Jepang, atau *kun tao* dari Cina.
- c. Komik humor Komik humor, yaitu setiap dalam penampilannya akan selalu menceritakan hal-hal yang lucu dan membuat pembacanya akan tertawa.
- d. Komik roman remaja dalam bahasa Indonesia, kata roman sendiri jika akan digunakan sendiri selalu berarti romantisme.

2.2.3 Tata surya

2.2.3.1 Komponen Penyusun Tata Surya

Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri atas bintang yang disebut matahari dan semua objek yang mengelilinginya.

Kepler juga menemukan bahwa planet bergerak dengan kecepatan yang berbeda dalam orbitnya di sekitar Matahari yang ditunjukkan pada tabel 2.2 berikut.

Planet	Rata-rata Kecepatan Orbital (km/s)
Merkurius	48
Venus	35
Bumi	30
Mars	24
Jupiter	13
Saturnus	9,7
Uranus	6,8
Neptunus	5,4

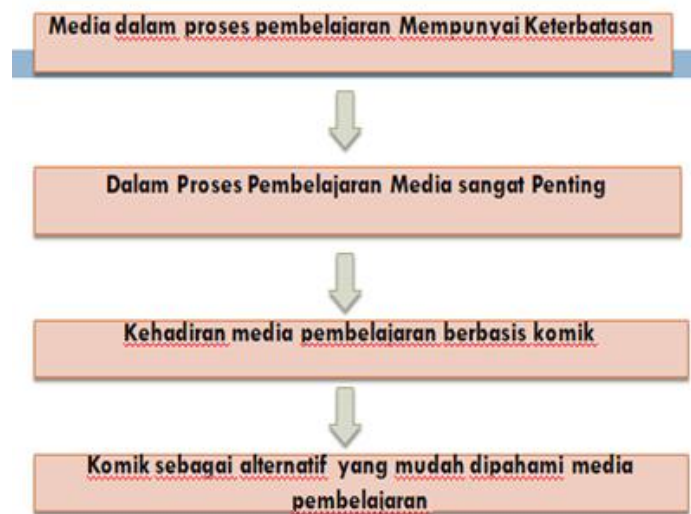
Gambar 2.2 Rata-Rata Kecepatan Orbital Planet dalam Tata Surya.

- Tata surya adalah susunan benda-benda langit yang terdiri atas matahari sebagai pusat tata surya diantaranya juga, planet planet, komet, meteoroid, dan asteroid yang mengelilingi matahari.
- Matahari adalah bintang yang terdapat di dalam tata surya yang memiliki empat lapisan, yaitu inti matahari, fotosfer, kromosfer, dan korona.
- Planet dalam terdiri atas Merkurius, Venus, Bumi, dan Mars.

- d. Planet luar terdiri atas Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus.
- e. Rotasi Bumi adalah perputaran Bumi pada porosnya.
- f. Revolusi Bumi adalah pergerakan Bumi dalam mengelilingi matahari.
- g. Bulan melakukan tiga gerakan sekaligus, yaitu rotasi, revolusi, dan gerak bersama-sama Bumi mengelilingi Matahari. Kala Rotasi Bulan sama dengan kala revolusinya terhadap Bumi, yaitu 27,3 hari.
- h. Gerhana Matahari terjadi ketika posisi Bulan berada di antara Matahari dan Bumi, dan ketiganya terletak dalam satu garis.
- i. Gerhana Bulan terjadi apabila Bumi berada di antara Matahari dan Bulan.

2.3 Kerangka Berpikir

Pada bagian kerangka berpikir yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dengan menggunakan media komik. Namun perlu di ketahui pula bahwa Media komik juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan bahan komik sebagai media dalam pembelajaran, yaitu dapat menampilkan materi dengan menggunakan gambar yang lebih mudah dan sederhana untuk dimengerti , mampu memberikan informasi yg berkaitan dengan ilustrasi visual lebih jelas. media komik mudah diteriama karena karakteristik dasar siswa umumnya lebih suka dengan gambar-gambar yang menarik. Adapun dengan keadaan materi ipa fisika yang susah dipahami akan lebih mudah di mengerti jika menggunakan media komik, materi dapat disajikan lebih konkret agar mudah dipahami peserta didik dalam proses pembelajaran. alur kerangka berfikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.6 kerangka berpikir media pembelajaran komik



BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas beberapa langkah-langkah terkait dengan metode penelitian yaitu: (1) jenis penelitian (2) model pengembangan (3) Teknik Pengumpulan Data (4) instrumen penelitian (5) Teknik Analisis Data.

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah salah satu cara ilmiah yang berdasarkan ciri keilmuan, adapun berkenaan dengan metode penelitian, ini jenis penelitian pengembangan. Dalam pengembangan ini akan mengembangkan produk komik yang sudah pernah ada di salah satu aplikasi komik. dan ini merupakan produk yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti khususnya untuk peserta didik kelas VII SMP. Jenis produk yang akan di kembangkan berupa penggabungan teks dan gambar dalam bentuk komik yang akan disampaikan menggunakan LKS.

3.2 Model Pengembangan

Dalam bidang teknologi (*indtructional technology*), pengembang memiliki arti yang agak khusus. Menurut Seels dan Richey (1994) pengembangan berarti sebagai proses penerjemahan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik.

Pengembangan adalah salah satu cara untuk menghasilkan produk baru berdasarkan temuan-temuan dari serangkaian uji coba, misalnya melalui perorangan, kelompok kecil, kelompok sedang dan uji coba lapangan kemudian dilakukan direvisi dan seterusnya untuk mendapatkan hasil atau

produk yang memadai atau layak dipakai. Maka dari itu penelitian pendidikan memiliki perbedaan jika di tinjau dari segi tujuan yang ingin di capai. penelitian pendidikan bukan menghasilkan produk, tetapi menemukan pengetahuan baru melalui penelitian dasar atau untuk menjawab permasalahan-permasalahan praktis di lapangan melalui penelitian terapan (Borg dan Gall, 1983).

Penelitian dan pengembangan secara luas adalah model pendekatan sistem yang dirancang dan di kembangkan oleh Dick dan Carey (2001). Dalam model ini dapat di jumpai model prosedural yang bersifat deskriptif yang telah dimodifikasi dari Sugiyono. Model ini menggariskan sepuluh langkah-langkah umum yang akan menghasilkan produk, bahan miterial atau rancangan sebagaimana suatu siklus penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall, langkah-langkah pengembangan ini yang akan menghasilkan produk lebih khususnya di bidang pendidikan yaitu : (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4 validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk (10) produksi massa.



Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R & D) Menurut Borg and Gall

3.3 Prosedur Pengembangan

Di kesepuluh langkah-langkah pengembangan di atas akan dibatasi menjadi 7 langkah akan digunakan dalam penelitian ini, dikarenakan berbagai pertimbangan terkait dengan keterbatasan yang dimiliki peneliti untuk mencapai produksi massal banyak yang dibutuhkan. Ke 7 langkah ini akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Potensi dan masalah

Awal kegiatan pengembangan terkait dengan media pembelajaran berbasis komik dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar pada materi tata surya peneliti menggunakan wawancara, maka dari itu terkait dengan melaksanakan pra penelitian di SMPN 5 Komodo. Hasil yang didapatkan dari wawancara terkait dengan apakah bapak/ibu guru pernah menjadikan komik sebagai salah satu media pembelajaran dalam proses belajar mengajar? pendidik memberikan informasi terkait penggunaan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Potensi penelitian ini akan memberikan pengaruh terhadap keadaan di SMPN 5 Komodo, yang masih kurang memiliki media yang belum memadai. Melihat potensi dan masalah tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa komik cerita fantasi agar mudah di mengerti dan dipahami oleh peserta didik berdasarkan karakter tokoh dalam komik.

2. Mengumpulkan Data

Selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi sumber referensi untuk menunjang pengembangan media pembelajaran berbasis

komik untuk meningkatkan konsep pemahaman pada materi tata surya diharapkan

3. Desain Produk

Awal pembuatan produk ialah menggunakan bahan-bahan yang sudah dikumpulkan untuk membuat produk dibantu menggunakan mencari melalui internet dan membaca buku. Selain untuk materi susun dari berbagai macam sumber diantaranya buku pelajaran SMP, jurnal, karya ilmiah, dan lain-lain. Contohnya pembuatan produk sebagai berikut:



Gambar 3.2 Sebelum di edit

Didalam gambar diatas merupakan gambar komik yang belum menambahkan dialog pada *software coreldraw X4*.



Gambar 3.3 Setelah di edit

Dan gambar diatas adalah gambar yang telah ditambahkan dialog pada *software coreldraw X4*

4. Validasi Desain

Validasi dari Desain adalah kegiatan yang prosesnya dengan menilai sebuah produk rancangan, dalam hal ini media pembelajaran yang berbasis komik akan memberikan nilai yang positif karena lebih menarik sehingga siswa akan lebih paham fokus, kreatif, dan menumbuhkan minat terhadap konsep pemahaman dalam belajar yang mudah dipahami dalam pelajaran dari pada sebelumnya. 3 tahap Validasi desain, diantaranya sebagai berikut :

a. Uji pihak media

Desain pembelajaran merupakan ahli yang harus mereview bagian dari bagaian-bagian yang ada dalam produk. Pihak akan mengetahui kecocokan standar paling minimal yang digunakan untuk pembuatan sebuah produk komik materi Tata Surya pada kelas VII SMPN 5 Komodo. validator ahli media ini adalah ibu dosen Johri Sabaryati.S,Pd.M.PFis dari Universitas Muhammadiyah Mataram dan Maryati,S.Pd pendidik di SMPN 5 Komodo.

b. Uji pihak materi

Tujuan ahli materi agar mengetahui kelayakan dari aspek materi, yang harus memiliki kesesuaian dengan kurikulum saat ini, dan kelayakan komik sebagai media pembelajaran. validator ahli materi ini adalah dosen Zulkarnain, M.Si dari Universitas Muhammadiyah Mataram dan Maria. O. Murdin,S.Pd pendidik di SMPN 5 Komodo.

c. Uji ahli Bahasa

Ahli bahasa juga ahli yang harus mereview bagian dari bagaian-bagian yang ada dalam produk. Pihak akan mengetahui kecocokan bahasa yang digunakan pembuatan sebuah komik pembelajaran Tata Surya pada kelas VII SMPN 5 Komodo. validator ahli bahasa ini adalah ibu dosen Ahyati kurniamala niswariyana,M.Pd dari Universitas Muhammadiyah Mataram dan ibu Hariati,S.Pd, pendidik di SMPN 5 Komodo.

5. Revisi Desain

Kelanjutan yang sudah divalidasi oleh berapa ahli diatas melalui diskusi, setelah itu dapat dilihat komik memiliki kelemahan. Kelemahan-kelemahan yang ada pada desain produk sebelumnya, akan ada perbaikikan agar menjadi produk yang lebih sempurna lagi. Dan jika produk memiliki revisi yang sedikit maka, media siap digunakan dilapangan.

6. Uji Coba Produk

Selanjutnya berbagai cara diantaranya membagikan komik yang sudah diprint dan diberikan waktu untuk membaca cerita yang ada dalam komik, setelah itu akan diberikan pertanyaan terkait dengan isi komik. Pengujian ini akan di dilaksanakan pada saat pelajaran berlangsung dengan membentuk sebuah kelompok untuk mudah mendapatkan terkait informasi media komik fantasi dapat membuat minat belajar peserta didik untuk

meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik terhadap materi tata surya.

7. Revisi Produk

Revisi produk akan dilakukan setelah melakukan pengujian produk, dan produk hasil dari uji coba ini akan digunakan sebagai bentuk penyempurnaan dari bentuk media pembelajaran yang ada sebelumnya, agar dapat menjadi produk akhir yang siap diimplementasikan disekolah. Tetapi jika sebaliknya bahwa tanggapan dari pendidik dan pesereta didik dapat memberikan nilai positif dan dapat memberikan perubahan maka media ini telah selesai sehingga dapat menghasilkan produk akhir.

3.4 Subjek Uji Coba

a. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan tiga guru pelajaran SMPN 5 Komodo, peneliti akan mengambil satu kelas sebagai sampel agar untuk mengvalidasi komik sebagai media pembelajaran. Peneliti hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel dikarenakan ada keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian di SMPN 5 Komodo.

b. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMPN 5 Komodo, beralamatkan terletak di pulau rinca, desa pasir panjang kec.komodo, manggarai barat NTT. Peneliti melakukan penelitian di SMPN 5 Komodo

dikarenakan media yang di gunakan di SMPN 5 Komodo masih sangat sederhana dan media komik belum pernah digunakan sebelumnya.

3.5 Jenis Data

Jenis data pada pengembangan media komik berupa jenis data kualitatif dan kuantitatif, adapun data pengembangan ini, merupakan pendeskripsian dari komentar, pendapat, serta saran evaluator yang ada. Hasil dari pendeskripsian ini dijadikan agar dapat mengetahui tingkat kecocokan, serta kemenarikan media hasil dari pengembangan produk ajar berupa komik. Adapun data kualitatif angket yang telah dikuantitatifkan dengan skala Likert yang memiliki lima tingkatan yang di hitung menggunakan persentase rata-rata skor berdasarkan item pada setiap pertanyaan dari setiap jawaban yang ada di angket.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

penelitian ini memiliki instrumen yang merupakan bentuk pertanyaan yang dijadikan untuk pengumpulan data dan informasi untuk bagian penting penelitian. Adapun Instrumen ini dengan lembaran angket untuk beberapa ahli yang telah disebutkan sebelumnya, Pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan validasi, yakni dengan komparasikan isi instrumen dengan materi. kisi-kisi intrumen daantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Penilaian Materi

NO	Aspek Yang Akan Dinilai
1.	RPP (KI, dan KD), dan indikator dalam media pembelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.
2.	Materi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum 2013.
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.

4.	Materi pembelajaran mampu menunjang aspek pemahaman konsep yang harus di kuasai siswa.
5.	Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran cukup sesuai target.
6.	Prosedur penyajian materi dalam media cukup bagus.
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam media sangat sesuai dengan keadaan.
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam media pembelajaran.
9.	Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator.
10.	Media pembelajaran yang di kembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
11.	Media pembelajaran yang di kembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.
12.	Penggunaan bahasa dalam media mudah di pahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.
13.	Keefektifan dan efesien media terhadap pembelajaran materi teks observasi.
14.	Komik memiliki keunikan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Media

NO	Aspek Yang Dapat Di Nilai
1.	Tema media komik sesuai dan menarik minat siswa.
2.	Komponen pembelajaran dalam media sangat lengkap.
3.	Komponen media pembelajaran di sajikan secara sistematis.
4.	Komponen media pembelajaran mudah dipahami dan mudah di gunakan dalam media pembelajaran.
5.	Petunjuk dalam media pembelajaran sangat mudah di pahami dan di ikuti.
6.	Pemilihan warna dan huruf sangat sesuai dengan perkembangan siswa.
7.	Pemilihan gambar/foto sangat tepat dan sesuai untuk setiap komponen dalam media.
8.	Teks dalam media komik mudah di baca.
9.	Ruang jawab dalam media komik sesuai dengan tuntunan jawaban soal.
10.	Relasi setiap komponen media pembelajaran sangat sesuai.
11.	Kebermanfaatan media komik dengan materi teks observasi.

12.	Keefektifan media komik dalam proses pembelajaran teks observasi.
-----	---

Tabel 3.3 Kisi-kisi penilaian ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dapat dinilai
1.	Bagaimanakah deskripsi pada halaman sampul dan belakang sangat mudah di pahami
2.	Kesusaian dengan materi ajar tata surya untuk pendidikan IPA Fisika
3.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD
4.	Bahasa yang digunakan bersifat formal
5.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda

Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Pendidik

NO	Aspek Yang Akan Dinilai
1.	Dukungan media terhadap kemandirian belajar peserta didik.
2.	Kemudahan media untuk meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik dalam mempelajari IPA
3.	Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik.
4.	Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik
5.	Meteri yang disajikan lengkap dan jelas
6.	Apresiasi cerita fantasi dapat menarik minat membaca peserta didik
7.	Informasi yang disampaikan jelas.
8.	Percobaan komik mudah dipahami.
9.	Kemenarikan komik
10.	Bahasa yang digunakan komunikatif
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
12.	Ketepatan istilah yang ada di Komik
13.	Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa.
14.	Kemenarikan tulisan, desain komik
15.	Kemenarikan warna, sampul/cover komik
16.	Tulisan teks cerita fantasi yang ada pada komik jelas

Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Peserta Didik

NO	Aspek Yang Dapat Di Nilai
1.	Media komik membantu siswa dalam memahami tata suya.
2.	Warna dan huruf pada media komik pembelajaran dapat di baca dengan jelas.
3.	Tampilan warna media komik menarik.

4.	Rangkain cerita dalam komik mempermudah siswa memahami materi Tata surya.
5.	Teks dan gambar dalam komik saling berkesinambungan.
6.	Petunjuk dalam media komik mudah di mengerti
7.	Bahasa dalam media komik mudah di pahami
8.	Media komik dapat digunakan secara mandiri
9.	Penggunaan dalam materi tata surya mudah di pahami
10.	Anda merasa terbantu dalam mempelajari tata surya baik secara mandiri maupun kelompok dalam menggunakan media komik.

3.7 Tehnik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini, yaitu dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Data yang diperoleh penelitian yang telah menjadi data kualitatif dan kuantitatif kedua data ini akan digunakan peneliti untuk mengembangkan produk untuk menguji kelayakan dan keefektifan media .

Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Skala Likert

Skor				
1	2	3	4	5
STS	TS	R	S	SS
Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju

Sumber : adaptasi skala likert(Ary, dkk (2010),

Sedangkan untuk menentukan hasil persentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka presentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Tabel 3.5 skala kelayakan

Skor	Kategori
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat lemah
$21\% < x \leq 40\%$	Lemah
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup
$61\% < x \leq 80\%$	Baik
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat baik

Sumber: Anas Sudjono, (2015:43)