

**PENGEMBANGAN KOMIK IPS TEMA KEGIATAN EKONOMI SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS VII**

**Marwiyah<sup>1)</sup> Triani Ratnawuri<sup>2)</sup>**

Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro  
marwiyah2208@gmail.com<sup>1)</sup> triani\_rw@yahoo.co.id<sup>2)</sup>

***Abstract***

*The purpose of this research is to make an IPS comic with the theme economic activity as the learning media that suitable for VII Grade of SMP Negeri 04 Metro. This research used 4D development model (Define, Design, Develop, and Dissemination). However, this research just as for as develop step. In this research, the researcher did not use Dissemination step because of limited time and expense. In the first step, the researcher analyzed the students needed by doing pre-survey at SMP Negeri 4 Metro. Next, the researcher made the design of*  
**Keywords:** *Developing, Learning Media, IPS Comic*  
*product such as making learning comic with the topic economic activity. The result of product that made by the researcher will be validated by the expert of learning media, the expert of topic and language. For the next, this research was tested to a little group consist of 10 students from VII B SMP Negeri 4 Metro. The result of the value validation percentage for the expert of learning media is 93%, the expert of topic 88%, the expert of language 96% and value tasted from the little group is 94,6%. So, it can be concluded that comic with the topic economic activity is very reasonable to use for the students as the IPS learning media with the topic economic activity for VII Grade at SMP.*

***Keywords: Developing, Learning Media, IPS Comic***

**PENDAHULUAN**

Salah satu hal penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, karena pendidikan merupakan aspek utama dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi beberapa faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam

kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Penggunaan media dalam belajar juga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena melalui media siswa akan lebih tertarik untuk belajar. Selain itu juga media dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil pra survei yang dilakukan dengan wawancara di SMP Negeri 4 Metro masalah dalam penelitian ini adalah ketersediaan media masih sangat terbatas

sehingga dampaknya adalah siswa kurang tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran IPS. Oleh karena itu siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mengatasi hal tersebut.

Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Ketika minat siswa meningkat maka pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Penyajian materi IPS perlu dibuat sedemikian rupa agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Pada umumnya siswa SMP kelas VII masih menyukai gambar-gambar ilustrasi, seperti komik. Komik dapat menyajikan cerita mengenai materi mata pelajaran IPS salah satunya materi Kegiatan Ekonomi.

Hal ini merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberi warna baru dalam pembelajaran IPS sehingga menimbulkan minat siswa untuk belajar materi Kegiatan Ekonomi dengan media tersebut. Melalui media komik, materi dapat dituangkan dalam bentuk cerita yang menarik dalam ilustrasi gambar.

Menurut Sanjaya (2012:61) “media pembelajaran adalah sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya”. Hal tersebut

menunjukkan media sangat bermanfaat dalam pembelajaran. Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut Rima (2016:3) “media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dan seorang siswa. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah”. Media sangat membantu guru dalam pembelajaran sebagai alat komunikasi menyampaikan materi.

Komik pembelajaran adalah salah satu media yang menarik untuk siswa. Komik berisi cerita bergambar dapat dituangkan materi pembelajaran. Komik pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi. Ratnawuri (2016) menyampaikan tentang komik pembelajaran yaitu komik dikatakan sebagai media pembelajaran apabila isi komiknya memenuhi unsur-unsur pembelajaran, sehingga tidak hanya memiliki aspek menghibur. Komik pembelajaran juga harus bisa memenuhi tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran dari setiap materi yang diceritakan dalam isinya yaitu memenuhi materi pembelajaran sesuai dengan pokok bahasan materi yang akan disampaikan.

Kutipan tersebut menyampaikan bahwa komik pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dari setiap materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu komik tidak hanya dirancang untuk

menghibur pembaca namun ada pesan yang disampaikan seperti materi pembelajaran sehingga komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

## **METODE PENGEMBANGAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* yang bertujuan untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik. Menurut Gall dalam Sugiyono (2015:28) menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”. Produk yang telah jadi akan divalidasi kelayakannya.

Model pengembangan yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Thiagarajan dalam Sugiyono (2015:37) yaitu model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Develop and Dissemination*. Model ini dipilih karena tahap-tahapnya sederhana dan mudah diterapkan dalam penelitian.

Pada tahap *define* peneliti mencari dan mengumpulkan data dengan melakukan wawancara langsung dengan guru IPS dan beberapa siswa SMP Negeri 4 Metro. Pada tahapan ini diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran IPS membutuhkan media pembelajaran.

Pada tahap *design* yaitu membuat rancangan produk yang telah ditetapkan. Media pembelajaranyangdibuatadalahKomi k IPS yang didalamnya mencakup materi tentang Kegiatan Ekonomi. Komik akan dibuat menarik dengan gambar yang berwarna. Jenis cerita dibuat dirancang sesuai dengan tema materi. Komik ini dibuat melalui aplikasi *Comic Page Creator*.

Kemudian, tahap *develop* yaitu media telah dikembangkan akan dilakukan oleh validasi oleh ahli. Uji validasi ini dilakukan dengan cara menghadirkan validator yaitu beberapa dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan guru IPS SMP Negeri 4 Metro. Validator ini terdiri dari 2 ahli media pembelajaran (Kian Amboro, M.Pd dan Meyta Pritandhari, M.Pd), 2 ahli materi pembelajaran (Siti Suprihatin, M.Pd dan Laila Mutiah S.Pd) dan ahli bahasa (Rio Septora, M.Pd). Tujuan uji validasi yaitu untuk menilai kelayakan produk yang dibuat. Setelah divalidasi oleh para ahli kemudian produk diujicoba pada kelompok kecil yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 4 Metro sejumlah 10 orang untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Penelitian ini hanya sampai 3 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*). Sedangkan tahap penyebaran tidak peneliti

laksanakan karena adanya keterbatasan waktu dan biaya.

Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan angket. Angket adalah alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden Margono (2010:167). Angket ini terdiri dari lembar validasi media pembelajaran, materi pembelajaran, bahasa dan angket respon siswa.

Data yang diperoleh ini nantinya akan dianalisis atau diterapkan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari ahli dan tingkat keterbacaan dari siswa. Data tersebut akan dihitung presentase kelayakan dan keterbacaannya sesuai dengan pernyataan yang telah diberikan dalam perhitungan ini. Menurut Riduwan dan Akdon (2013:158) menghitung presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\bar{X}_i}{Sit} \times 100\%$$

Dimana:

$AP$  = Angka Presentase yang dicari

$\bar{X}_i$  = skor rata-rata (mean) setiap variabel

$Sit$  = skor ideal setiap variabel

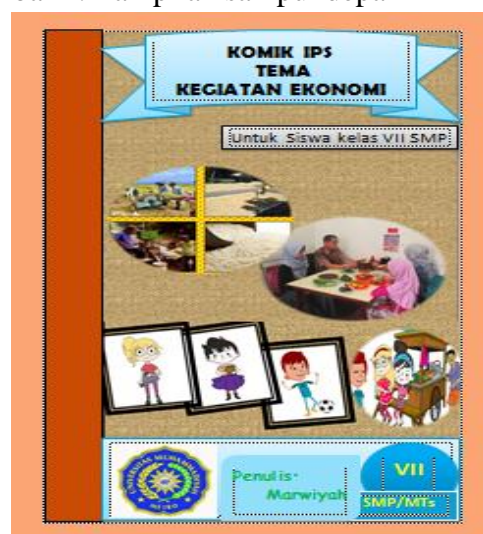
Selanjutnya, kriteria penafsiran yang digunakan adalah cara penafsiran Riduwan dan Akdon (2013:18). Tafsiran ini memiliki kriteria sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak dan sangat tidak layak.

## PEMBAHASAN HASIL PENGEMBANGAN

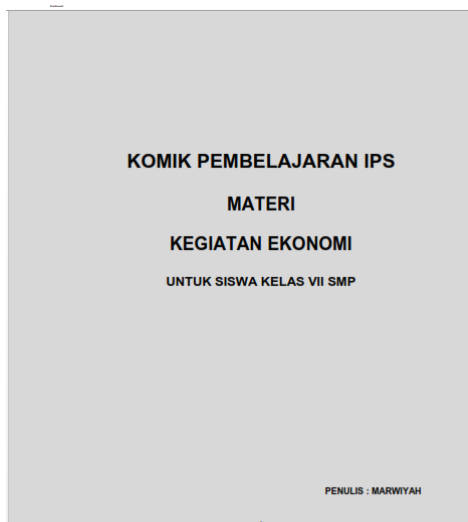
Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media komik IPS tema kegiatan ekonomi. Tampilan komik IPS terdiri dari halaman sampul, nama tokoh, peta konsep, pengantar cerita dan materi isi. Isi dalam komik ini terbagi dalam tiga substansi yaitu kegiatan produksi, kegiatan distribusi dan kegiatan konsumsi. Masing-masing substansi terdapat contoh beserta gambarnya.

Isi cerita Komik IPS ini disesuaikan dengan tema materi. Sehingga jalan ceritanya memuat materi yaitu Kegiatan Ekonomi. Pada komik IPS ini terdapat 3 tokoh yaitu Hima, Dikmi dan Emi. Gambar komik dibuat berwarna dan berbentuk buku. Adapun gambaran tampilan hasil media komik pembelajaran telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

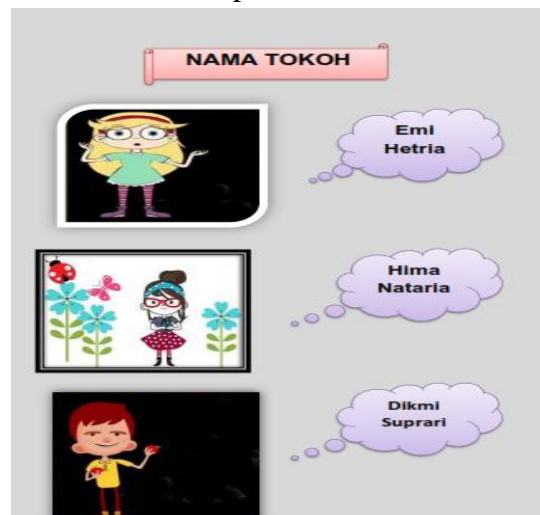
Gambar 1. Tampilan sampul depan



Gambar 2. Tampilan Halaman Judul



Gambar 3. Tampilan Daftar Isi



Gambar 4. Tampilan Nama Tokoh



Gambar 5. Tampilan Peta Konsep



Gambar 6. Tampilan Isi Komik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, diperoleh data sebagai berikut: Hasil nilai persentase validasi untuk ahli media pembelajaran yaitu 93% termasuk dalam kategori sangat layak, ahli materi 88% termasuk dalam kategori sangat layak dan ahli bahasa 96% termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan pada uji coba kelompok kecil nilai persentasenya mencapai 94,6% termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik IPS tema kegiatan ekonomi sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada tema materi kegiatan ekonomi untuk siswa SMP kelas VII.

Pengembangan komik IPS tema kegiatan ekonomi untuk kelas VII SMP didasarkan Menurut Gall dalam Sugiyono (2015:28) menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”. Produk yang telah jadi akan divalidasi kelayakannya. Model pengembangan yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Thiagarajan dalam Sugiyono (2015:37) yaitu model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Develop and Dissemination*. Model ini dipilih karena sederhana dan mudah diterapkan dalam penelitian.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah komik IPS tema kegiatan ekonomi yang

dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang memuat materi kegiatan ekonomi. Materi kegiatan ekonomi terbagi tiga substansi yaitu kegiatan produksi, kegiatan distribusi dan kegiatan konsumsi. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran IPS di sekolah. Hasil nilai presentase validasi untuk ahli media pembelajaran yaitu 93%, ahli materi 88%, ahli bahasa 96% dan uji coba kelompok 94,6%.

Komik IPS memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan
  - a. Komik IPS mudah digunakan,
  - b. Komik IPS mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar,
  - c. Komik IPS membuat siswa menyukai mata pelajaran IPS, dan
  - d. Komik IPS mempermudah siswa memahami materi kegiatan ekonomi.
2. Kekurangan
  - a. Komik IPS kurang efisien dalam hal waktu pembuatan dan biaya, dan
  - b. Komik IPS terbatas pada materi Kegiatan Ekonomi

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian ini diperoleh simpulan yaitu:

1. Produk hasil pengembangan adalah media komik IPS tema kegiatan ekonomi untuk kelas VII SMP
2. Kelayakan media komik IPS tema kegiatan ekonomi yaitu

93%, ahli materi 88%, ahli bahasa 96% dan ujicoba kelompok 94,6%.

Saran, penggunaan media komik IPS temakegiatanekonomiuntukpenelitian lanjutanprodukdiharapkanuntukmem buatkomik dengan materi lain yang lebih menarik lagi dan diujicobakan ke kelompok besar kemudian dapat disebarakan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rnika Cipta.
- Ratnawuri, Triani. *Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Jurnal Promosi Hal 8-12.
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data Dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rima, Ega Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakara: Kencana.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Universitas Muhammadiyah Metro. 2015. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Edisi Revisi*. Metro: Universitas Muhammadiyah Metro.