

Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Pada Materi Konflik Sosial di Kelas XI SMAN 1 Payakumbuh

Septy Rachma Nella¹, Ike Sylvia²

Universitas Negeri Padang

Email: septyrachmanella989@gmail.com, ikesylvia@fis.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media komik mengenai materi konflik sosial yang layak digunakan dari segi validitas, praktikalitas dan efektivitas. Pengembangan media komik ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XI. Media komik dirasa cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran, karena komik memiliki gambar dan warna-warna yang bisa menarik perhatian peserta didik. Alur cerita pada komik juga didirancang semenarik mungkin agar siswa mau membacanya hingga selesai. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and developmet (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan milik Bord And Gall. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 1 Payakumbuh dengan sumlah 36 peserta didik. Kelayakan produk ini dari segi validitas telah diuji oleh dua orang ahli dengan hasil validitas media dengan rata-rata 4,10 dengan nilai validitas 82% (sangat baik). Untuk validitas materi diperoleh rata-rata 4.5 dengan nilai validitas 90% (sangat baik). Sedangkan pratikalitas media mendapatkan rata-rata 4.65. Terakhir untuk uji keefektifan media didapatkan perbandingan thitung > ttabel yang artinya medi komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sosiologi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Hasil belajar, Pemahaman Materi

Abstract

This research was conducted to develop comic media about social conflict material to improve students' of class XI understanding on sociology subjects. Comic media are considered effective enough to be used as learning media, because comics have images and colors that can attract students' attention. The plot of the comic is also designed to be as attractive as possible so students want to read it to the end. The type of research used is research and development (R&D). This type of research is the type of development or produces a product and see the effectiveness of the product being developed. Product trials were conducted using Bord And Gall's development model in SMA N 1 Payakumbuh in class XI with 36 students, where researchers gave tests to students before and after using comics, then researchers gave questionnaires. And for product validation carried out by 2 experts, from the research results obtained data on media validity with an average of 4.10 with a validity of 82% which means "very practical". For the validity of the material obtained an average of 4.5 with a validity value of 90% which has "very good" criteria. Whereas the media practicality got an average of 4.65. Finally, to test the effectiveness of the media, it is obtained the comparison of $t_{count} > t_{table}$, which means that the comic media is effectively used as a learning medium to improve students' understanding of sociology subjects.

Keyword: Learning Media, Comics, Learning Outcomes, Material Understanding



Received: January 18, 2020

Revised: January 28, 2020

Accepted: January 29, 2020

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah wajah peradaban dunia. Revolusi industri generasi ke empat (4.0) memiliki ciri khas berkembangnya teknologi yang semakin mutakhir, selain itu juga memiliki tantangan dan permasalahan. Salah satu tantangan yang harus dihadapi adalah perbaikan sektor Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat diantisipasi melalui peningkatan kualitas Pendidikan (Fernandes, 2019). Hal yang paling fundamental adalah mengubah pola pikir dan sifat peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya dalam menghadapi revolusi industri 4.0 sehingga dapat menjadi sumber daya manusia yang unggul. Untuk itu, ada kecakapan yang harus dimiliki oleh setiap individu agar tetap bersaing dan diperhitungkan dalam kehidupan pada abad ke-2, yaitu, (1) *critical thinking and problem solving*, (2) *collaboration*, (3) *good communication*, (4) *creative and innovative thinking skill*, (5) *social responsibility*, (6) *work ethic*. (Sylvia et al., 2019). Oleh karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya ICT, guru atau dosen harus mampu memilih media pembelajaran yang jauh lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. (Eka Putri & Sutrisno, 2013). Seorang pendidik memiliki tanggung jawab dalam untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu bersikap sesuai dengan cita-cita pendidikan. (Muhson, 2010)

Secara langsung hal ini menyatakan bahwa dalam meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik peran guru sangat dibutuhkan, dimana proses pembelajaran saat ini paradigma pembelajaran sudah berubah dari berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Semakin jelas bahwa saat ini guru lebih dituntut bisa menguasai kelas dengan baik atau menggunakan variasi pembelajaran yang bisa meningkatkan kreatifitas dan kemandirian peserta didik, baik model, metode maupun media pembelajaran. yang lebih menarik perhatian dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Menurut Azhar Arsyad (Azhar, 2011) menyatakan bahwa media adalah manusia, atau materi yang membangun kondisi yang bisa membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Atau bisa dikatakan bahwa media adalah alat-alat yang bisa digunakan untuk menunjang pemahaman peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Seperti penelitian yang dilakukan Tejo Nurseto (Nurseto, 2012) media yang dirancang dengan sangat baik bisa sangat membantu tercapainya sebuah tujuan pembelajaran, namun masing-masing dari jenis media juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Maka dari itu diperlukan perancangan yang khusus sebelum melakukan pengembangan.

Kenyataannya dari hasil observasi awal yang dilakukan dengan pengamatan dan wawancara langsung dengan guru di SMA N 1 Payakumbuh mengatakan bahwa peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran sosiologi sehingga pemahaman peserta didik tentang materi yang dijelaskan juga rendah, hal ini menyebabkan nilai peserta didik juga cenderung rendah. Hal ini dikarenakan bahan ajar dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung kurang menarik perhatian peserta didik. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Gamaliel Septian Airlanda dalam (Ambaryani & Airlanda, 2017) mengatakan bahwa dari hasil wawancara yang dia lakukan dengan guru kelas IV dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung lebih pasif sehingga peserta didik kurang memahami materi karena materi yang terlalu banyak dan keterbatasan bahan ajar. Hal ini juga disebabkan oleh media yang dikembangkan guru kurang menarik dan metode pembelajaran yang dilakukan hanya ceramah.

Dari kasus diatas peneliti melihat bahwa pengembangan media komik perlu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Media komik adalah media yang menarik perhatian peserta didik karna media komik memiliki gambar dan warna yang menarik dan alur cerita yang baik. Menurut Daryanto (Daryanto, 2010) media komik memiliki kelebihan dalam penyajiannya karena memiliki unsur visual dan cerita yang kuat, hal ini membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca akan terus membacanya hingga selesai.

Menurut Mc Cloud (Cloud, 2008) komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca. Seperti yang dikatakan dalam jurnal milik Mohammad Yusuf Rodhi, Wasis dalam (Yusuf Rodhi, 2014) salah satu alternatif yang meningkat pemahaman peserta didik terhadap materi-materi yang sulit adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dan media juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi alokasi waktu. Penelitian lain yang dilakukan oleh Anip Dwi Saputro dalam (Dwi Saputro, 2015) mengatakan bahwa komik dipilih sebagai media pembelajaran karena media komik sangat menarik dan bahkan sebagian peserta didik dapat mengingat dengan mudah beberapa tokoh yang terdapat pada komik. Sedangkan menurut Nurlatipah, Nunik, dkk dalam (Nurlatipah, 2015) mengatakan bahwa komik adalah sebuah senik berbentuk gambar dan tokoh yang disusun sedemikian rupa yang disusun membentuk sebuah cerita. Hutchinson dalam (Fatimatus et al., 2015).

Menurut Toni Masdiono (1993) dalam (Mediawati, 2011) komik merupakan gambar yang disusun dalam bentuk cerita dan memberikan pesan kepada pembacanya. Sedangkan menurut seorang komikus nasional Koen dalam (Mediawati, 2011) komik merupakan imaji kisah yang dihasilkan dari perkawinan gambar dan tulisan, komik juga mampu memperkaya setting cerita, baik aspek wujud, gesture maupun unsure imaji suara.

Dari beberapa kekurangan dan kelebihan media komik ini, peneliti berusaha mengembangkan media komik dengan menggunakan bahasa – bahasa yang mudah dipahami oleh pembaca, peneliti juga memilih alur cerita yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Metode Penelitian

Jenis penelitian dilakukan adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *research and development (R&D)*. Menurut Borg and Gall dalam Nusa Putra (Nusa Putra, 2012) bahwa R&D adalah suatu model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektifitas dan berkualitas. Suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan suatu produk.

Peneliti menggunakan model pengembangan yang dimiliki oleh Borg And Gall dengan menyederhanakan ke-10 tahapan menjadi 5 tahapan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Lima tahapan yang dipilih oleh peneliti adalah: (1) Perencanaan, pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal untuk menentukan kelas mana yang akan dijadikan sampel dan pada materi apa. Setelah mendapatkan kelas dan materi selanjutnya peneliti melakukan indentifikasi terhadap kompetensi dasar dan indikator yang terdapat di dalam materi yang telah ditentukan. (2) Pengembangan Produk Awal, pada tahapan ini peneliti menentukan software yang akan digunakan untuk pengembangan media komik. (3) Tahap Uji Coba Awal, pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba awal dari media komik yang telah dikembangkan. (4) Tahap Revisi, pada tahapan ini peneliti melakukan revisi produk kepada beberapa orang validator untuk mendapatkan saran dan komentar tentang produk yang dihasilkan. (5) Produk Akhir, disini peneliti telah menghasilkan media komik yang benar-benar layak digunakan sebagai media pembelajaran sosiologi.

Instrumen penelitian instrumen validasi produk dan angket. Ada tiga angket yang dikembangkan untuk melihat validitas materi, media dan keefektifan produk. Angket pertama diberikan kepada ahli media, untuk melihat validitas media yang telah dikembangkan. Angket kedua diberikan kepada ahli materi, hal ini juga melihat validitas materi atau kesesuaian materi yang dikembangkan dalam media komik. Angket ketiga diberikan kepada peserta didik yang dijadikan sampel yaitu peserta didik kelas XI yang belajar materi konflik sosial sesuai dengan media komik yang peneliti kembangkan untuk mengukur keefektifan media komik sebagai media pembelajaran sosiologi.

Teknik analisis data menggunakan rumus analisis validitas dengan mencari rata-rata empiris dengan menggunakan rumus :

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x = rata – rata

$\sum x$ = jumlah nilai

n = jumlah responden

Untuk melihat masing masing sub variabel peneliti menggunakan rumus :

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

$P(s)$ = persentase sub variable

S = Jumlah skor tiap sub variable

N = Jumlah skor maksimum

Adapun kriteria interpretasi yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

No	Presentase	Kriteria
1	81-100%	Sangat baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup baik
4	21-40%	Kurang baik
5	0-20%	Sangat tidak baik

Sumber : Ridwan (Ridwan, 2012)

Selanjutnya untuk melihat kepraktisan media komik peneliti menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Menurut Ridwan (2012:13) untuk melihat kepraktisan media komik pada mata pelajaran sosiologi bisa dianalisis dengan criteria sebagai berikut:

5 = Sangat Praktis

4 = Praktis

3 = Cukup Praktis

2 = Kurang Praktis

1 = Tidak Praktis

Kemudian rumus yang digunakan untuk untuk melihat validitas media peneliti menggunakan rumus :

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

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan

Tahap Perencanaan Pengembangan Media

Pada tahap perencanaan ini peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum dan karakteristik peserta didik. Pemilihan materi konflik sosial sebagai materi yang dikembangkan media pembelajarannya dalam bentuk komik didasarkan menurunnya kualitas moral dalam kehidupan manusia Indonesia dewasa ini, terutama di kalangan peserta didik, menuntut pentingnya kesadaran pada peserta didik bahwa dalam kehidupan bermasyarakat perlu dijaga harmonisasi sosial. Salah satu cara agar peserta didik mengetahui dampak dari kehidupan yang tidak harmonis bagi keberlanjutan kehidupannya adalah dengan mempelajari materi konflik sosial termasuk didalamnya definisi, penyebab, jenis, dampak hingga cara mengatasi konflik sosial. Selain itu guru juga secara tidak langsung sudah menanamkan nilai karakter kepada peserta didiknya. Dengan dibekali kecakapan ini sebagai tambahan kecakapan akademik peserta didik akan terbantu memecahkan permasalahan individual dan sosial yang dihadapi dalam kehidupan di lingkungannya. (Sylvia et al., 2019).

Peneliti juga melakukan analisis karakteristik peserta didik sebelum membuat rencana pengembangan media komik. Menurut studi pendahuluan yang telah dilakukan pada Juli-Desember 2019 di kelas XI SMAN 1 Payakumbuh, peserta didik cenderung hanya menggunakan LKPD dan buku sumber yang tidak mengakomodir semua peserta didik. Peserta didik tidak merasa tertarik untuk membaca buku sumber yang tebal dan monoton, sehingga peneliti merasa yakin peserta didik akan tertarik, berminat dan memiliki keinginan lebih untuk memahami materi khususnya konflik sosial.

Tahapan analisis ketiga yang peneliti lakukan pada tahap perencanaan ini adalah analisis konsep, peneliti mengidentifikasi dan mengkategorikan konsep apa yang harus dipahami oleh peserta didik dalam materi konflik sosial ini.

Tahap Pengembangan Produk Awal

Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam pengembangan awal produk media komik ini adalah : 1) Menentukan *Software* Pengembangan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop, illustrator, dan medibang*, 2) Membuat media dengan terlebih dahulu menentukan cerita, menentukan style komik, membuat sketsa manual, memindahkan gambar manual ke aplikasi, menggambar ulang menggunakan teknik digital, kemudian menyusun layout akhir komik.

Tahap Validitas Produk

a. Uji Validitas Media

Uji validitas media dilakukan oleh Validator Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si yang merupakan dosen Sosiologi UNP. Hasil validasi angket media komik yang peneliti kembangkan berdasarkan hasil instrumen validasi yang telah ditelaah oleh pakar adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Media Komik Materi Konflik Sosial Oleh Pakar

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Skor Validitas
Media	Desain dan Layout	1. Cover yang digunakan menarik	3
		2. Judul sesuai dengan materi	3

	3. Ukuran font jelas dan mudah dibaca	4
	4. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	4
	5. Warna background dengan teks, gambar jelas	4
	6. Ilustrasi mudah dipahami	4
	Jumlah Nilai Validitas 73,3 %	22
Kesesuaian Media	7. Teks mudah dipahami dengan jelas	4
	8. Teks komunikatif dan sesuai dengan karakter peserta didik	4
	Jumlah Nilai Validitas 80%	8
Kemudahan Penggunaan	9. Media komik praktis dan mudah digunakan	5
	10. Teks terbaca dengan jelas	5
	11. Penempatan teks pada media harus tepat	4
	Jumlah Nilai Validitas 93,3%	14

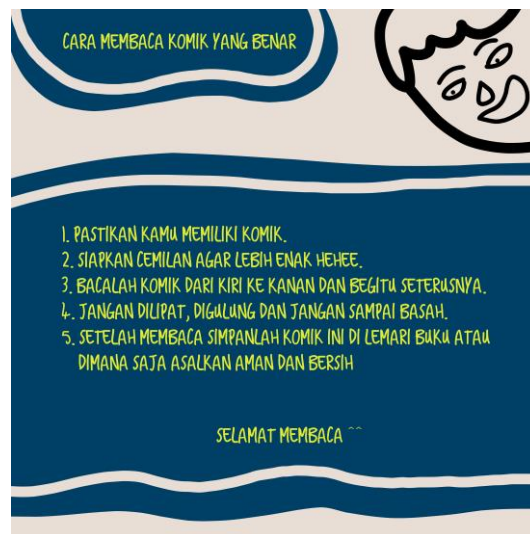
Sumber: Data Primer 2020

Berdasarkan hasil validasi media oleh pakar, pada variabel Desain dan Layout yang memiliki 6 indikator mendapat rata-rata 3,66 dengan nilai validitas 73,3%, sedangkan untuk variabel Kesesuaian Media yang memiliki 2 indikator mendapat rata-rata 4,00 dengan nilai validitas 80% , untuk variabel terakhir Kemudahan Penggunaan dengan 3 indikator mendapat rata-rata 93,3% . Secara keseluruhan aspek media dari validator mendapat rata-rata 4,10 dengan nilai validitas 82% yang arti berada pada kriteria “ sangat baik “.

Berikut ini adalah produk media komik yang dikembangkan sesuai saran perbaikan Pakar:



Gambar 1. Cover Depan dan Belakang



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan Media Komik Materi Konflik Sosial



Gambar 3. Beberapa Bagian Isi Komik

b. Uji Validitas Materi

Uji validitas materi ini telah dilakukan oleh guru sosiologi SMA N 1 Payakumbuh yang bernama Yarlen Nelfida, S.Pd. Untuk uji coba validitas materi ini diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Materi Media Komik

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Skor Validitas
Materi	Penyajian	1. Kejelasan alur cerita sesuai dengan materi	5
		2. Gambar mendukung materi	4
		3. Ilustrasi jelas dan mudah dipahami	5
		4. Uraian materi harus jelas	5

	Jumlah Nilai Validitas: 95%	19
Isi	5. Ada kesesuaian isi komik dengan KI dan KD	5
	6. Penyajian materi yang disajikan didalam komik harus berurutan	5
	7. Dialog dan materi yang digunakan sesuai dengan latar belakang	4
	8. Kecukupan materi harus memadai	4
	Jumlah Nilai Validitas: 90%	18
Kebahasaan	9. Penggunaan bahasa harus komunikatif	4
	10. Penggunaan bahasa harus sesuai dengan pemaham peserta didik	5
	11. Bahasa yang digunakan harus bahasa yang mudah dipahami	4
	12. Penggunaan teks dialog didalam mikin harus menarik dan mudah dipahami	4
	Jumlah Nilai Validitas: 85%	17

Sumber: Data Primer di Olah

Berdasarkan hasil validitas materi yang dilakukan oleh guru sebagai validator pada variabel pertama yaitu Aspek Penyajian mendapat 4 indikator dengan rata-rata 4,75 dengan nilai validitas 95%, untuk variabel Isi dengan rata-rata 4,5 dengan nilai validitas 90%, variabel Kebahasaan yang memiliki 4 indikator diperoleh rata-rata 4,25% dengan validitas 85%. Dari beberapa variabel diatas diperoleh rata-rata 4,5 dengan nilai validitas 90% yang artinya berada pada kriteria “sangat baik”.

c. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan kepada 36 orang siswa di kelas XI SMAN 1 payakumbuh yang telah mengikuti *pretest*. Hasil uji coba terbatas ini berisi tentang praktikalitas media komik, dimana uji coba praktikalitas komik mendapat rata-rata 4,65 yang artinya berada pada kriteria “sangat praktis”

Uji Praktikalitas Media Komik

Data hasil uji coba praktikalitas media komik dilihat dari (1) Penguasaan Materi yang Terdiri dari 3 indikator, (2) Kemudahan Penggunaan yang terdiri dari 3 indikator, (3) Manfaat yang memiliki 4 indikator, (4) Tampilan terdiri dari 2 indikator, (5) Waktu, terdiri dari 3 indikator. Adapun perhitungan praktikalitas Media Komik Konflik Sosial dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Uji Praktikalitas Media Komik Konflik Sosial

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Rata-Rata	Keterangan
1	Penguasaan Materi	a. Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	4,53	Sangat Praktis
		b. Cerita yang digunakan sederhana dan mudah dipahami		

2	Kemudahan Penggunaan	c. Pesan yang disampaikan diterima dengan jelas oleh siswa	4,5	Sangat Praktis
		a. Terdapat kemudahan dalam penggunaan media		
		b. Kejelasan alur pembelajaran mudah dimengerti		
3	Manfaat	c. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4,6	Sangat Praktis
		a. Media yang digunakan bisa meningkatkan minat baca siswa		
		b. Meningkatkan minat belajar siswa		
		c. Memberikan bantuan dalam proses pembelajaran		
4	Tampilan	d. Dapat digunakan untuk belajar mandiri	5,05	Sangat Praktis
		a. Teks dapat dibaca dengan baik		
5	Waktu	b. Tampilan gambar Menarik	4,65	Sangat Praktis
		a. Waktu yang digunakan dalam pembelajaran singkat		
		b. materi yang disajikan sesuai dengan waktu yang tersedia		
Jumlah		c. Soal tes yang diberikan sesuai dengan waktu yang tersedia	4,65	Sangat Praktis

Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas produk dilaksanakan pada kelas XI IPS SMAN 1 Payakumbuh. Karena pada sekolah ini hanya terdapat 1 kelas maka desain eksperimen yang digunakan adalah *one group pretest and posttest design*. Berdasarkan hasil uji efektivitas thitung sebesar 10,07 dan ttabel dengan $df = N-1$ atau $36-1 = 35$ dengan $\alpha 0,05$ maka t tabel 2,030 sehingga t hitung $>$ dari t tabel. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* siswa sebelum menggunakan media komik dan setelah menggunakan media komik materi konflik sosial. Kesimpulan penelitian ini adalah media komik yang dikembangkan pada pembelajaran sosiologi valid, praktis dan efektif serta berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi konflik sosial.

Pembahasan

Pengembangan media komik pada pembelajaran sosiologi khususnya materi konflik sosial dapat memberikan warna baru bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Munadi (2013: 89) yang menyatakan bahwa saat siswa memperhatikan gambar, maka siswa menjadi terdorong berinteraksi dengan gambar-gambar membuat hubungan dan gagasan baru karena gambar dapat membuat orang menangkap informasi yang ada di dalamnya dengan jelas, lebih jelas dari pada diungkapkan dengan kata-kata. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Christina & Ginting (2019) yang menyatakan bahwa cerita komik yang mengandung moral dan nilai sosial dapat membentuk karakter anak karena komik sederhana dan menarik untuk dibaca, sehingga dengan hadirnya

komik dengan topik konflik sosial dapat mengantarkan pemahaman kepada peserta didik agar mereka menghindari berkonflik dalam kehidupannya.

Selain itu komik dengan topik konflik sosial juga dapat memberikan gambaran kepada peserta didik dampak dari perilaku individu yang berkonflik dalam masyarakat. Wibowo (2013: 10) menyatakan bahwa melalui unsur imajinasi yang diciptakan oleh sastra mampu membimbing siswa pada keluasaan berpikir, bertindak, berkarya dan sebagainya. Ditambahkan oleh Arsyad (2011: 91) yang menyatakan media berbasis visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan serta menumbuhkan minat siswa. Sehingga media komik strip dikembangkan sebagai salah satu bentuk sastra yang dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan karakter peduli sosial siswa.

Pendapat diatas diperkuat oleh Graham (2011) yang menyatakan rata-rata anak senang membaca komik, maka penggunaan komik dapat meningkatkan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan komik merupakan salah satu pembelajaran unik dan berbeda yang dapat dihadirkan ke dalam kelas (International Reading Association, 2000). Lubis (2019) menyatakan bahwa media komik banyak digunakan untuk pendidikan karakter karena gambar dan cerita yang diselipkan melalui tokoh-tokoh karakter membantu memudahkan untuk membangun karakter siswa. Media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar salah satunya media komik (Bumi, 2017).

Kesimpulan

Media komik konflik sosial yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi konflik sosial pada pembelajaran sosiologi kelas XI. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, media komik konflik sosial memenuhi kriteria kelayakan “sangat layak”. Berdasarkan hasil uji coba awal, media komik strip berbasis multikultural memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori “sangat layak” dari hasil angket respon guru dan kategori “sangat layak” dari hasil angket respon siswa. Berdasarkan hasil uji coba lapangan produk, media komik konflik sosial memenuhi kriteria efektifitas dengan kategori “sangat efektif” dan “sangat praktis” dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil uji-t independen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media komik dalam pembelajaran konflik sosial, dengan nilai signifikansi (p) < 0,05 yaitu sebesar 0,000. dengan nilai t_{hitung} sebesar 10,07 dan t_{tabel} dengan $df = N-1$ atau $36-1 = 35$ dengan α 0,05 maka t tabel 2,030 sehingga t hitung > dari t tabel

Daftar Pustaka

- Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19–28.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Cloud, MC. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Popular Indonesia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Satu Nusa.
- Dwi Saputro, A. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib: Jurnal Studi Kependidikan Islam*, 5(1), 1–19.
- Eka Putri, K., & Sutrisno, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Fatimatus, I., Utariyanti, Z., Wahyuni, S., & Zaenab, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1(3), 2442–3750.
- Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan Kebutuhan Peserta Didik di Era

- Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70–80.
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 68–76.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurlatipah, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Scientiae Educatia*, 4(2). <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v4i2.491>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nusa Putra. (2012). *Reseach and Development*. Bandung: Rajawali Pers.
- Ridwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Jakarta: Alfabeta.
- Sylvia, I., Anwar, S., Khairani, K. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Berbasis Pendekatan Authentic Inquiry Learning pada Mata Pelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas. *Socius*, 6(2), 103–120. <https://doi.org/http://socius.pjj.unp.ac.id/index.php/socius/article/view/162>
- Yusuf Rodhi, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk meningkatkan keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 3(2), 137–142.