

ISBN : 978-979-562-032-7

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL

dalam Rangka Dies Natalis ke-51
Universitas Negeri Yogyakarta
diselenggarakan di UNY, 20-21 April 2015



Tema
*Penelitian dan PPM
untuk Mewujudkan Insan Unggul*

Buku 1. **Bidang Pendidikan**

Penyunting:

Prof. Dr. Suharti

Prof. Dr. Endang Nurhayati

Dr. Enny Zubaidah

Dr. Tien Aminatun

Dr. Giri Wiyono

Sri Harti Widyastuti, M.Hum.

Ary Kristiyani, M.Hum.

Zulfi Hendri, M.Sn.

Venny Indria Ekowati, M.Litt.

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

dalam Rangka Dies Natalis ke-51
Universitas Negeri Yogyakarta
diselenggarakan di UNY, 20-21 April 2015



Tema
*Penelitian dan PPM
untuk Mewujudkan Insan Unggul*

Buku 1. **Bidang Pendidikan**

Penyunting:

Prof. Dr. Suharti

Prof. Dr. Endang Nurhayati

Dr. Enny Zubaidah

Dr. Tien Aminatun

Dr. Giri Wiyono

Sri Harti Widyastuti, M.Hum.

Ary Kristiyani, M.Hum.

Zulfi Hendri, M.Sn.

Venny Indria Ekowati, M.Litt.

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Prosiding Seminar Nasional

dalam Rangka Dies Natalis Universitas Negeri Yogyakarta ke-51

Penelitian dan PPM untuk Mewujudkan Insan Unggul

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

All right reserved

2015

ISBN 978-979-562-032-7

Penyunting:

Prof. Dr. Suharti

Prof. Dr. Endang Nurhayati

Dr. Enny Zubaidah

Dr. Tien Aminatun

Dr. Giri Wiyono

Sri Harti Widyastuti, M.Hum.

Ary Kristiyani, M.Hum.

Zulfi Hendri, M.Sn.

Venny Indria Ekowati, M.Litt.

Diterbitkan oleh:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)

Universitas Negeri Yogyakarta

Alamat Penerbit:

Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp. (0274) 550840, 555682, Fax. (0274) 518617

Website: lppm.uny.ac.id

KATA PENGANTAR
KETUA LPPM UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga buku Prosiding Seminar Nasional hasil penelitian dan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini dapat terwujud. Buku ini merupakan prosiding seminar yang diselenggarakan pada tanggal 20-21 April 2015 di Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.

Buku prosiding ini memuat sejumlah artikel hasil penelitian dan PPM yang telah dilakukan oleh baik oleh bapak/ibu dosen dan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta maupun para dosen dan peneliti di perguruan tinggi serta institusi-institusi lain di Indonesia. Buku ini terwujud karena adanya kerja keras dari tim dalam kepanitiaan seminar nasional. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. yang telah memfasilitasi semua kegiatan seminar nasional ini.
2. Bapak/ibu segenap panitia seminar nasional yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya demi suksesnya kegiatan ini.
3. Bapak/ibu dosen dan mahasiswa yang telah menyumbangkan artikel hasil penelitian dan PPM, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan seminar.

Semoga buku prosiding ini dapat memberi manfaat bagi kita semua untuk kepentingan pengembangan ilmu, teknologi, budaya, dan olah raga. Di samping itu, diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi semua pihak dalam upaya pembangunan bangsa dan negara.

Terakhir, tiada gading yang tak retak. Mohon maaf jika ada hal-hal yang kurang berkenan. Saran dan kritik yang membangun tetap kami tunggu demi kesempurnaan buku prosiding ini.

Yogyakarta, 10 April 2015

Ketua LPPM UNY,


Prof. Dr. Anik Ghufron
NIP. 19621111 198803 1 001

SAMBUTAN KETUA PANITIA SEMINAR NASIONAL

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan berkah dan hidayah-Nya, sehingga buku *Prosiding Seminar Nasional* dengan tema: *Penelitian dan PPM untuk Mewujudkan Insan Unggul* ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku prosiding ini berisi 174 artikel penelitian dan PPM dari para peneliti dan pengabdian pada masyarakat dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Buku ini terbagi menjadi empat bidang, yaitu kependidikan, humaniora, saintek, dan PPM.

Buku prosiding ini merupakan wujud kerja keras dari tim panitia yang telah bekerja dari awal sejak pembukaan pendaftaran abstrak sebagai pemakalah pendamping, seleksi abstrak, pengelompokan bidang, pengumpulan *full paper*, sampai dengan proses penyuntingan. Oleh karena itu, tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada tim panitia yang telah melakukan tugasnya dengan baik. Selain itu, perkenankan kami mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi penyelenggaraan forum-forum ilmiah di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ketua LPPM UNY yang telah memberikan dukungan dan semangat sehingga buku prosiding ini dapat terwujud.
3. Semua pemakalah yang telah memberikan sumbangan artikel sehingga buku prosiding ini menjadi lebih berbobot, berkualitas, dan variatif karena berasal dari berbagai bidang ilmu.

Kami berharap buku prosiding ini dapat menjadi rujukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pengabdian kepada masyarakat. Buku ini diharapkan pula dapat memicu semangat para pembaca untuk terus meneliti dan tidak pernah berhenti untuk melakukan upaya-upaya bagi pengembangan potensi masyarakat melalui kegiatan PPM.

Walaupun berbagai upaya telah kami lakukan untuk kesempurnaan buku ini, namun kami sadar bahwa buku ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kami mohon kritik dan saran agar buku ini lebih sempurna dan lebih berkualitas.

Yogyakarta, 10 April 2015

Ketua Panitia,


Sri Harti Widayastuti, M. Hum.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar Ketua LPPM UNY	i
Kata Pengantar Ketua Panitia Seminar Nasional	ii
Daftar Isi	iii

BIDANG PENDIDIKAN

1. Pengembangan <i>Subject Specific Pedagogy</i> Tematik untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar Insih Wilujeng, Muhsinatun Siasah Masruri, dan Muhammad Nur Wangid	1
2. Strategi Peningkatan Kemampuan <i>Teacherpreneur</i> Melalui Model Partnership Guru Produktif SMK dengan DUDI Endang Mulyatiningsih, Sugiyono, dan Sutriyati Purwanti	21
3. Latihan Imageri untuk Meningkatkan Keterampilan Teknik <i>Lay-up Shoot</i> Bola Basket Dimiyati, Sri Winarni, Tri Ani Astuti, dkk.	40
4. Tri Sakti sebagai Sarana Pembentuk <i>Entrepreneurship Building</i> (Kajian <i>Best Practice Guru</i>) Dwi Ermavianti dan Wahyu Sulistyorini	55
5. Implementasi Model Pendidikan Wirausaha Berbasis <i>Hypnometacreativepreneur</i> untuk Menghasilkan Wirausaha yang Memiliki Keyakinan, Mindset, Spiritual, dan Kreativitas Positif Kompetitif Subiyono, Sutiyono, dan Moerdiyanto	73
6. Pembelajaran Praktik Pemesinan Berbasis <i>Collaborative Skill</i> sebagai Upaya Peningkatan Mutu Lulusan Pendidikan Vokasi Dwi Rahdiyanto, Putut Hargiyarto, Asnawi	93
7. Identifikasi Latihan Visualisasi Atlet Selabora Senam FIK UNY Tahun 2014 Ch. Fajar Sriwahyuniati dan Ratna Budiarti	108
8. Kelayakan <i>Software</i> ANBUSO Sebagai Alat Analisis Butir Soal bagi Guru Ali Muhson, Barkah Lestari, Supriyanto, dan Kiromim Baroroh	123
9. Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Berbasis Pendidikan Karakter untuk Peserta Didik SMP AK Prodjosantoso, Jumadi, dan Bambang Subali	139
10. Standarisasi Kualitas Butir Tes Ujian Sekolah Menggunakan Teknik <i>Equating</i> dan Program QUEST untuk Menjamin Penilaian Portofolio pada SNMPTN Dadan Rosana dan Sukardiyono	145
11. Profil Kompetensi Sosial Mahasiswa Calon Guru Universitas Negeri Yogyakarta Suparman, A. Manap, dan M. Yamin	157
12. Pengembangan Bahan Ajar Sastra Karawitan Melalui Model Eksibisi Seni di SMA Negeri 9 Yogyakarta Suwarna, Sutiyono, dan Afendy Widayat	171

13. Program Pemanjapan Penyesuaian Diri dengan Bimbingan Konseling Kelompok <i>Rational Behaviour Therapy</i> (REBT): Model Pendampingan Mahasiswa Baru MM Sri Hastuti dan Juster Donal Sinaga	188
14. Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sistem Robotika Melalui Pendekatan <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Robot Manipulator Dengan <i>Neural Network Backpropagation</i> Nur Kholis, Moh. Khairudin, Haryanto	205
15. Komik Sosiologi: Jembatan untuk Memahami Realitas Sosial Grendi Hendrastomo, Poerwanti Hadi Pratiwi	218
16. Pengembangan Sistem Tes Diagnostik Kesulitan Belajar Kompetensi Dasar Kejuruan Siswa SMK Samsul Hadi, K. Ima Ismara, dan Effendie Tanumihardja	232
17. Pemberdayaan Lingkungan dan Teknologi untuk Mewujudkan Insan yang Unggul Haryadi, Tadkiroatun Musfiroh, Suwardi	241
18. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Pendidikan Karakter di SD C. Asri Budiningsih	253
19. Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru SMK Program Keahlian Ketenagalistrikan Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Portal <i>e-learning</i> Soeharto, Sukir, dan Ariadie Chandra Nugraha	277
20. Pendampingan Implementasi Kurikulum 2013 bagi Kepala SD Provinsi Jawa Tengah Slameto	295
21. Pembinaan Karakter Kewargaan Multikultural dalam Program Kurikuler di Madrasah Aliyah se-Daerah Istimewa Yogyakarta Samsuri dan Marzuki	316
22. Pengukuran <i>Transferable Skills</i> Mahasiswa Berdasarkan QAA <i>for Higher Education</i> Siswandari dan Binti Muchsini	332
23. Studi Tingkat Kesulitan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Skripsi Berbasis Penelitian Kualitatif (Studi Kasus Program Studi Pendidikan Seni Rupa FKIP UNS Surakarta) Slamet Subiyantoro dan Endang Widyastuti	350
24. Analisis Pengembangan Sistem Informasi Penilaian Kualitas <i>E-Learning</i> Muhammad Munir dan Handaru Jati	364
25. Validitas Tes Keterampilan Bermain Futsal Agus Susworo Dwi Marhaendro	373
26. Model Pembelajaran Praktik Pengayaan Motor Listrik Arus Searah Berbantuan Program DELPHI Istanto Wahyu Djatmiko, Sunyoto, dan Deny Budi Hertanto	390
27. Pengembangan Model Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Peningkatan Personal dan <i>Social Skill</i> bagi Anak Jalanan di Daerah Istimewa Yogyakarta Aman, Lia Yuliana, dan Ngadirin Setiawan	401

28. Melatih Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Haryanto	433
29. Efektivitas Trainer Digital Berbasis Mikrokontroler dengan Model <i>Briefcase</i> Sebagai Sarana Pembelajaran Praktik di SMK Umi Rochayati dan Suprpto	447
30. Penggunaan Program <i>Differential Reinforcement of Other Behavior</i> (DRO) untuk Mengurangi Perilaku Mengganggu Anak Tunarungu Saat Pembelajaran (Studi Kasus A+B di Kelas VII SLB B YRTRW Surakarta) Grahita Kusumastuti	464
31. Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan Berpendapat dan Ketuntasan Belajar IPS Kiswanti	477
32. Pengembangan Pedoman Ruang Ramah Anak (<i>Child Friendly Space</i>) Berbasis Kearifan Lokal untuk Fasilitas Pendidikan Anak Usia Dini Hajar Pamadhi, Dwi Retno Ambarwati, Ani Puji Astuti	490
33. Pengembangan Model Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Lagu dan Dolanan Mami Hajaroh, Rukiyati, Sudaryanti, Joko Pamungkas	509
34. Budaya dan Kearifan Lokal sebagai Modal Penyelenggaraan Pendidikan Multikultural di Kabupaten Poso Sulawesi Tengah Saliman, Taat Wulandari, dan Mukminan	522
35. Model Modifikasi Perilaku Terintegrasi Pembelajaran Untuk Mengurangi Perilaku Bermasalah Saat Pembelajaran pada Siswa dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Edi Purwanta, Aini Mahabbati, dan Pujaningsih	535
36. Penerapan Metode Pembelajaran Tari Bambu dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Sri Purwanti	551
37. Upaya Meningkatkan Keterampilan Mencolet dan Hasil Belajar Membuat Melalui Metode Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> Berbantuan Video Endriyani	561
38. Studi Analisis Proses Penyusunan dan Implementasi Rencana Pengembangan Sekolah pada Sekolah Berbasis Multikultural: Studi Kasus di SMA Selamat Pagi Indonesia Batu Nunuk Hariyati	570
39. Aktivitas Kolaboratif dan Faktor yang Mempengaruhinya: Studi Pada Pembekalan Profesionalisme Calon Guru Kimia Antuni Wiyarsi, Sumar Hendayana, Harry Firman, Sjaeful Anwar	587
40. Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan Menengah 1 Ditinjau dari Partisipasi Mahasiswa dalam Organisasi Mahasiswa dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta Angkatan 2012 Hangga Sylvia Haris dan Titik Asnawati	601

41. Pembelajaran Etika Bisnis Menggunakan Pendekatan Framework-Based Untuk Mencegah <i>Creative Accounting</i> Ratna Candra Sari, Dhyah Setyorini, Mimin Nur Aisyah, Annisa Ratna Sari	608
42. Rekayasa CNC <i>Turning</i> sebagai Media Pembelajaran CNC Bambang Setiyo Hari Purwoko	623
43. Muatan Pendidikan Karakter dalam Buku Teks Pelajaran Bahasa Inggris Sugirin, Agus Widyanoro, Siti Sudartini	638
44. Pengembangan Model Pembelajaran <i>Entrepreneurship</i> Untuk Anak Usia Dini Martha Christianti, Nur Cholimah, dan Bambang Suprayitno	652
45. Uji Penggunaan <i>Aplikasi Physics Mobile Learning</i> Ditinjau dari Hasil Belajar Peserta Didik Sabar Nurohman, Suyoso	662
46. Pengembangan Kosakata Siswa SMK Menggunakan <i>Mobile Phone</i> Sugirin, Joko Priyana, Ella Wulandari, Nunik Sugesti, Lusi Nurhayati	676
47. Kesiapan Guru SMK Program Keahlian Teknik Bangunan di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Mengimplementasikan Kurikulum 2013 Amat Jaedun, V. Lilik Hariyanto dan Nuryadin, E.R.	701
48. Pengembangan Model Praktik Mengajar Reflektif: Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik dan Membentuk Karakter Pendidik Profesional Mahasiswa PGSD	718
Haryono, Hardjono, Budiyo, dan Yuli Utanto	
49. Kemampuan Mahasiswa PJKR FIK UNY dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada Pengajaran Mikro Tahun 2014 Tri Ani Hastuti, Nur Rohmah Muktiani dan A. Erlina Listyarini	732
50. Peran <i>Self-Assessment</i> pada Pembelajaran Praktek Menjahit Emy Budiastuti	751
51. Pengembangan Modul Perangkat Pembelajaran <i>Robot Intelligent Direction Detector</i> dengan Pendekatan <i>Student Centered Learning</i> Berbasis Masalah Untuk Pembelajaran Sistem Kendali Fuzzy Haryanto	761
52. Pengembangan Model Rekayasa Mitigasi Bencana Geologi Berorientasi pada <i>Emergency Preparedness</i> dan <i>Disaster Awareness</i> untuk Menumbuhkan Karakter Tanggap Bencana dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Woro Sri Hastuti, Pujiyanto, dan Supartinah	780
53. Pembentukan Karakter Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Konsumen Berbasis Masalah Sebagai Asesmen Alternatif Sri Wening	796
54. Keterampilan Proses Sains untuk Anak Berkebutuhan Khusus Pratiwi Pujiastuti, Ikhlasul Ardi Nugroho, Vinta Angela Tiarani	812

55. Analisis <i>Pedagogic Content Knowledge</i> (PCK) terhadap Buku Pegangan Guru IPA SMP/MTs Kelas VIII pada Implementasi Kurikulum 2013 Maryati dan Susilowati	826
56. Efektifitas Penggunaan Media Gambar untuk Peningkatan Kosakata Benda Pada Siswa Tuna Rungu di SLB B Dena Upakara Wonosobo Eko Hari Parmadi, Priyo Widiyanto, dan Ratri Sunar Astuti	846
57. Evaluasi Program Kewirausahaan Masyarakat Bidang Boga di Daerah Istimewa Yogyakarta Marwanti	861
58. Upaya Meningkatkan Kreativitas, Minat Belajar, dan Hasil Belajar Sosiologi Menggunakan <i>Software Autoplay Media Studio</i> Afiri N Kurniawan	878
59. Antara Konstruksi Nasionalisme dan Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Studi Kasus Peranan Pembelajaran IPS Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam Rangka Membangun Konstruksi Nasionalisme Generasi Muda di Surabaya Sarmini	893
60. Efektivitas Pembelajaran PAI dengan Pendekatan <i>Social Emotional Learning</i> (SEL) untuk Memperbaiki Karakter dan Akhlak Mulia Akif Khilmiyah	914
61. Strategi Membangun <i>Learning Organization</i> Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran dan Kinerja Sekolah Menengah Kejuruan Giri Wiyono	929
62. Pengembangan Model Evaluasi Diklat Orientasi Dampak (MEDOK) dengan Referensi Diklat Nasional Penguatan Kompetensi Pengawas SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta Sutarto HP, Husaini Usman, dan Amat Jaedun	942
63. Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Budaya (PBB) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Firosalia Kristin	957
64. Pengaruh Pendekatan <i>Project Based Learning</i> terhadap Kreativitas Belajar IPS Mahasiswa Calon Guru SD Naniek Sulistya Wardani	971
65. Pemetaan Capaian Standar PAUD Fullday di DIY Sugito dan Puji Yanti Fauziah	986

KOMIK SOSIOLOGI: JEMBATAN UNTUK MEMAHAMI REALITAS SOSIAL

Grendi Hendrastomo, Poerwanti Hadi Pratiwi

Universitas Negeri Yogyakarta

email: ghendrastomo@uny.ac.id, pratiwi65@gmail.com

Abstrak

Komik merupakan media pembelajaran alternatif yang interaktif dan membui penikmatnya untuk menyelami realitas yang dituangkan dalam cerita bergambar. Komik menjadi jembatan antara konsep dengan realita sosial masyarakat. Komik mengkonkretkan konsep abstrak melalui visualisasi potret kehidupan dalam bentuk cerita bergambar. Komik merupakan media pembelajaran yang dekat dengan dunia remaja dan mendorong remaja untuk mengembangkan sosiologi sehingga menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas dan efektivitas komik dalam proses pembelajaran sosiologi pokok bahasan nilai dan norma sosial di SMA.

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development*, dimana untuk mengetahui kehandalan produk digunakan desain eksperimen dengan membandingkan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA kelas X IPS di 3 SMA, yaitu SMA N 1 Jetis Bantul, SMA Muhammadiyah Borobudur Magelang dan SMA N 1 Kebumen. Untuk melakukan uji perbedaan digunakan uji t independen (*independent sample t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan keterpahaman siswa terkait materi nilai dan norma sosial pada khususnya mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan hal-hal kecil yang ada yang sebenarnya merupakan penerapan nilai dan norma mampu dimunculkan di media komik sehingga siswa memahaminya secara lebih sederhana. Pemahaman siswa yang meningkat dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa ketika dibandingkan antara sebelum dan sesudah membaca komik. Hasil uji perbedaan antara kelas eksperimen (menggunakan komik) dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan komik tampak ada perbedaan signifikan yang diuji dengan uji t independen (*independent sample t-test*). Dalam pengujian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($t=-2.38$; $p<0.05$). Artinya penggunaan komik sosiologi di sekolah mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Sehingga secara umum penggunaan komik dalam pembelajaran sosiologi mampu meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi sosiologi.

Kata Kunci: *Komik, Sosiologi, Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang terus menerus dilakukan. Belajar merupakan inti dari proses pembelajaran yang banyak dilakukan di sekolah. Melalui proses pembelajaran, siswa akan mempelajari berbagai macam materi ajar yang akan menambah pengetahuan siswa terhadap subyek pembelajaran yang diajarkan. Proses pembelajaran diartikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas dan prosedur yang saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2004). Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan guru, siswa, materi ajar, lingkungan belajar, sumber belajar, media

pembelajaran dan sarana pendukung lainnya. Pembelajaran yang efektif perlu melibatkan semua komponen atau setidaknya dapat dilakukan dengan mengoptimalkan beberapa komponen. Salah satu komponen yang sangat dinamis dan bisa didorong optimalisasinya adalah media pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu dosen sampaikan melalui kata-kata tertentu. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam hal mengkonkretkan bahan yang abstrak. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media (Mediawati, 2011:70)

Proses pembelajaran mengenai ilmu sosial mengalami penurunan motivasi yang dikarenakan ketidakpaduan antar komponen pembelajaran. Salah satu mata ajar yang dikeluhkan karena materinya yang sulit dipahami adalah mata pelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA), pada umumnya dirasa membosankan dan disepelekan oleh sebagian besar siswa. Ada anggapan bahwa sosiologi mudah dipelajari dan tidak menarik karena hanya berisi teori-teori. Materi pembelajaran sosiologi terutama berkenaan dengan kehidupan sosial siswa ketika berada di lingkungan masyarakat. Berbagai kasus yang berkaitan dengan lingkungan sosial, misalnya penurunan pemahaman akan nilai dan norma, melunturnya jiwa sosial masyarakat, menjadi problem klasik yang bisa diminimalisir ketika pembelajaran ilmu sosial khususnya sosiologi diajarkan dengan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan mutlak diperlukan agar pemahaman siswa tentang materi mampu ditangkap secara maksimal.

Kesan mudah dan sepele menyebabkan materi pembelajaran sosiologi dikesampingkan sehingga nilai siswa cenderung standar. Padahal sosiologi menjadi salah satu mata ujian nasional yang diharapkan selain menghasilkan nilai yang tinggi, materinya juga menjadi pegangan siswa dalam menganalisis permasalahan sosial yang sering muncul di masyarakat. Kondisi ini semakin diperparah dengan metode pengajaran yang masih mengandalkan ceramah, one-way communication, tidak tersedianya alternative sumber belajar dan media pembelajaran yang menarik, menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan tidak paham akan apa yang diajarkan. Apabila hal ini terus terjadi maka menyebabkan pelajaran sosiologi menjadi membosankan, siswa mengantuk, kurang perhatian dan materi yang disampaikan guru tidak sampai pada tujuannya.

Untuk mengatasi hal tersebut dan sekaligus untuk memodernisasi serta memperbaharui kegiatan belajar mengajar maka dikembangkanlah alternative media

pembelajaran berbentuk komik. Komik yang dikembangkan merupakan pilihan materi sosiologi yang sulit untuk dipahami oleh siswa. Pada penelitian yang dikembangkan sebelumnya, telah berhasil dibuat produk komik yang pengerjaannya dimulai dengan studi pendahuluan, dimana pada tahapan ini dilakukan kajian mengenai materi pembelajaran sosiologi yang dianggap susah, rancu dalam hal konsep. Studi pendahuluan memunculkan beberapa materi yang dianggap perlu dipermudah pemahamannya, salah satunya adalah materi mengenai nilai dan norma sosial. Materi ini digunakan sebagai tema komik.

Pada proses pengembangan komik dimulai dari membuat draft, sketsa hingga gambar komik jadi. Setelah itu dilakukan validasi produk oleh ahli dan ujicoba terbatas. Tahapan yang telah dilakukan hanya memenuhi beberapa tahapan dalam total tahapan penelitian ini, masih diperlukan pengembangan lanjutan berupa uji coba produk (implementasi) dalam skala luas yang hasilnya akan diuji untuk mengetahui kemampuan produk komik ini dalam meningkatkan ketuntasan belajar sosiologi SMA. Perlu ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Implementasi komik sosiologi ini juga dimaksudkan untuk mengetahui kebenaran efektifitas komik, seperti yang telah dilakukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya dimana pilihan media pembelajaran berbasis komik mampu meningkatkan kegiatan pembelajaran kearah yang lebih baik (lihat penelitian yang dilakukan Wahyuningsih, 2011; Mediawati, 2011; Novianti & Syaichudin, 2010), dimana menurut penelitian tersebut ada peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa dalam diskusi, respon dan minat yang positif pada proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2009: 297). Uji kehandalan produk yang telah dihasilkan digunakan desain eksperimen. Dalam model desain ini beberapa perlakuan, pretest dan posttest diberikan (Nana, 2005). Desain eksperimen yang dikembangkan dengan membandingkan antara kelompok eksperimen dengan kelompok control dan membandingkan antara pre dengan post test.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di tiga SMA di Yogyakarta dan Jawa tengah, yaitu SMA N 1 Jetis Bantul, SMA N 1 Kebumen dan SMA Muhammadiyah Borobudur. Sekolah yang

dipilih mewakili beberapa karakteristik sekolah mulai dari ketercakupan wilayah, karakteristik siswa, dan prestasi siswa dalam proses pembelajaran. Implementasi komik dalam pembelajaran dilakukan pada bulan Agustus – Oktober 2014 menyesuaikan dengan materi yang disampaikan ke siswa.

Populasi dan Sampling

Sekolah yang dipilih baik sebagai eksperimen maupun kontrol, dipilih berdasarkan beberapa kategori, salah satunya didasarkan pada kualitas dan prestasi siswa dalam proses pembelajaran. Penentuan sampel dilakukan berdasarkan *stratified random sampling yang dipadukan dengan cluster random sampling*. Pilihan ini dilakukan untuk memberikan kesempatan perwakilan untuk semua tipe sekolah. Sekolah juga dipilih berdasarkan jumlah kelas kelompok peminatan, sekolah yang dipilih minimal memiliki 2 kelas kelompok peminatan. Sesuai dengan materi yang dikomikkan yaitu nilai dan norma social, maka kelas yang digunakan adalah kelas X peminatan IIS (Ilmu-ilmu Sosial). Setiap sekolah dipilih satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Pemilihan kelas control dan eksperimen di satu sekolah dilandasi sifat dan karakteristik siswa yang sama, sehingga apabila ada perbedaan maka akan terlihat di dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Kelas control dan eksperimen dipilih secara random.

Populasi penelitian meliputi siswa kelas X peminatan ilmu-ilmu social. Untuk setiap sekolah dipilih 2 kelas secara random untuk ditetapkan sebagai kelas control maupun kelas eksperimen. Dalam proses penelitian ini waktu yang digunakan untuk 2 kelas (kelompok) adalah 6 jam pelajaran dimana untuk satu jam pelajaran alokasi waktunya 45 menit. Skema penggunaan jam pelajaran, untuk post test 1 jam pelajaran, 4 jam pelajaran proses pembelajaran dan 1 jam pelajaran untuk post test. Strategi dan model pembelajaran untuk kelas control menggunakan ceramah dan diskusi (ceramah variatif) sedangkan kelas eksperimen menggunakan komik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan media Komik

Pembelajaran berbasis komik dilakukan di kelas X peminatan ilmu-ilmu sosial, dengan materi/pokok bahasan terkait dengan nilai dan norma sosial. Pembelajaran sosiologi berbasis komik dilakukan sesuai dengan rancangan materi yang harus disampaikan, sehingga rancangan pembelajaran menyesuaikan penyampaian materi yang dilakukan guru. Kegiatan pembelajaran menggunakan model saintifik sesuai dengan kurikulum 2013 dimana komik dijadikan sebagai media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan mengamati, menanya, pengumpulan data,

mengasosiasikan dan mengkomunikasikan. Penyampaian pembelajaran berbeda antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Media komik digunakan di kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol pembelajaran dilakukan sesuai dengan yang biasa dilakukan oleh guru.

Pembelajaran di kelas kontrol di sekolah yang digunakan dalam penelitian ini guru menggunakan model ceramah bervariasi dengan diskusi dilakukan ditengah-tengah proses pembelajaran. Sedangkan proses pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan dengan model rancangan diskusi dengan media komik. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen diawali dengan meminta siswa melakukan diskusi terkait dengan materi nilai norma pada pertemuan pertama, membaca dan mencermati komik baru dilakukan pada pertemuan kedua dan meminta siswa untuk memaparkan hasil kerja kelompoknya terkait materi nilai dan norma.

Pemahaman dan Ketuntasan Belajar Siswa

Pembelajaran sosiologi di sekolah menengah atas pada kurikulum 2013 termasuk didalam peminatan ilmu-ilmu sosial. Secara umum input siswa yang masuk ke peminatan ilmu-ilmu sosial tergolong lebih rendah dibandingkan dengan peminatan matematika dan ilmu alam. Karakteristik siswa ilmu-ilmu sosial juga cenderung aktif dalam artian dalam proses pembelajaran siswa cenderung tidak terlalu suka mendengarkan pembelajaran tetapi melakukan kegiatan. Kecenderungan itu mengakibatkan dalam proses pembelajaran siswa menjadi kurang memahami materi/pokok bahasan apabila proses pembelajaran di dominasi dalam bentuk ceramah, sehingga proses pembelajaran lebih dititik beratkan pada aktivitas. Dengan aktifitas siswa menjadi aktif, karena pada hakekatnya proses belajar merupakan kegiatan, tanpa kegiatan siswa cenderung tidak belajar (Nugroho, 2009).

Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai yang berbeda antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sekolah	Kelas	Indikator	Pre test	Post test
SMA N 1 Jetis Bantul	Kelas kontrol	Skor tertinggi	65	75
		Skor Terendah	30	25
		Rata-rata	50	52.41
	Kelas Ekperimen	Skor tertinggi	70	80
		Skor Terendah	25	25
		Rata-rata	53.54	55.96
SMA N 1 Kebumen	Kelas Kontrol	Skor tertinggi	85	75
		Skor Terendah	40	45
		Rata-rata	61.42	64.42
	Kelas Eksperimen	Skor tertinggi	90	85
		Skor Terendah	50	40
		Rata-rata	65.4	66.08

Sekolah	Kelas	Indikator	Pre test	Post test
SMA Muh. Borobudur	Kelas kontrol	Skor tertinggi	60	65
		Skor Terendah	25	25
		Rata-rata	41.87	44.73
	Kelas Ekperimen	Skor tertinggi	50	70
		Skor Terendah	20	45
		Rata-rata	41.25	52.63

Dari tabel diatas menunjukkan ada peningkatan dalam proses pembelajaran baik di kelas kontrol maupun kelas ekperimen antara pre dan post test. Apabila dibandingkan peningkatan nilai dikelas kontrol dan kelas ekperimen menunjukkan ada perbedaan dimana nilai rata-rata kelas ekperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol baik di SMA N 1 Jetis maupun di SMA Muhammadiyah Borobudur. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, pemahaman siswa akan materi nilai dan norma sosial mengalami peningkatan karena dengan membaca komik, siswa dapat menyelami realitas kehidupan sehari-hari yang ditampilkan dalam wujud cerita. Pemahaman siswa juga akan semakin meningkat dengan melakukan diskusi setelah membaca komik, karena komik menjembatani antara konsep dengan realita. Menurut Karutu (Nugroho, 2009) siswa akan mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sukar ketika siswa mendiskusikan konsep itu dengan seksama dan mendapat tambahan pemahaman dari media yang memberikan gambaran nyata.

1. Uji perbedaan sebelum dan sesudah proses pembelajaran sosiologi

Uji Perbedaan hasil sebelum dan sesudah proses pembelajaran dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan. Uji perbedaan antara pre test dan post test dilakukan dengan menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test). Dari hasil uji dengan menggunakan spps 20, terlihat bahwa ada peningkatan nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah proses pembelajaran (mean pretest=52.53; mean posttest=54.40), tetapi uji perbedaan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Tabel 2. Uji Perbedaan Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

	Paired Differences					t	df	Sig. (2tailed)
	mean	Std. Dev	Std. error mean	95% confidence				
				Lower	Upper			
Posttest-pretest	1.866	12.781	1.475	-1.074	4.807	1.265	74	.210

Dari tabel diatas terlihat bahwa t hitung untuk perbandingan pre test dan post test di kelas kontrol tidak signifikan ($t=1.26$; $p>0.05$). Hal ini menunjukkan tidak adanya perbedaan, dengan kata lain bahwa antara hasil test sebelum proses pembelajaran dan

sesudah proses pembelajaran sosiologi materi nilai dan norma sosial tidak ada perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan beberapa hal terkait dengan tidak maksimalnya proses pembelajaran. Pada kasus ini yang terjadi adalah siswa telah memiliki latar belakang pengetahuan yang baik sehingga mereka bisa mengerjakan soal pendahuluan dengan baik, perlakuan guru yang berbeda dimana guru telah mempersiapkan materi pada pertemuan sebelumnya juga telah mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Proses pembelajaran setelah test pendahuluan berjalan dengan wajar dimana guru menerapkan metode saintifik dalam proses pembelajaran.

Sedangkan hasil uji perbedaan di kelas eksperimen juga tidak menunjukkan adanya perbedaan, walaupun kalau diperbandingkan rata-rata antara test pendahuluan dengan test akhir juga memperlihatkan perbaikan secara keseluruhan (mean pretest=56.42; mean posttest=58.57). Rata-rata nilai yang naik juga tidak didukung dengan uji perbedaan dimana terlihat tidak ada perbedaan antara pre dan post test.

Tabel 3. Uji Perbedaan Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

	Paired Differences					t	df	Sig. (2tailed)
	mean	Std. Dev	Std. error mean	95% confidence				
				Lower	Upper			
Posttest-pretest	2.142	13.627	1.486	-.814	5.100	1.441	83	.153

Dari tabel terlihat bahwa perbandingan antara pre test dan post test di kelas eksperimen tidak menunjukkan adanya perbedaan ($t=1.441$; $p>0.05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa komik pembelajaran yang digunakan secara umum baik dalam meningkatkan nilai-rata-rata siswa tetapi kurang mampu mendorong pencapaian ketuntasan belajar. Hal ini disebabkan komik sosiologi lebih menitikberatkan pada pemahaman siswa untuk mengeksplorasi kondisi lingkungan yang ada disekitar. Menurut Johana (dalam Wardani, 2012) komik mudah dipelajari, karena kata-katanya mudah dimengerti dan gambarnya menarik, tetapi akan lebih bermakna ketika komik juga dibuat langsung oleh siswa. Dalam proses penelitian, proses pembelajaran juga belum tampak optimal karena minimnya pemahaman guru sebagai pelaksana/praktikan dalam pembelajaran dalam penerapan komik sebagai media pembelajaran. Di SMA N 1 Jetis tampak bahwa guru kesulitan untuk membawa siswa menyelami komik, sehingga komik yang seharusnya diberikan dan membiarkan siswa memahami komik justru tidak dilakukan. Guru justru membacakan komik, sehingga pemahaman ke siswa tidak tersampaikan dengan baik.

Dari hasil pencermatan data yang muncul, justru ditemukan hal menarik terkait dengan hasil penelitian. Apabila dibandingkan antara pre test dan post test di sekolah-

sekolah terlihat bahwa komik justru bisa meningkatkan pemahaman dan nilai siswa secara signifikan di sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik siswa di kategori bawah. Siswa kategori bawah dalam hal ini siswa yang memiliki akses yang terbatas pada bacaan (minat baca yang rendah dan keterbatasan bacaan). Hal ini terlihat di SMA Muhammadiyah Borobudur, dimana dari hasil uji perbedaan antara pre test dan post test terlihat adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan media komik.

Tabel 4. Uji Perbedaan Pretest dan Posttest di SMA Muhammadiyah Borobudur

	Paired Differences					t	df	Sig. (2tailed)
	mean	Std. Dev	Std. error mean	95% confidence				
				Lower	Upper			
Posttest-pretest (kontrol)	3.437	13.628	3.407	-3.824	10.699	1.009	15	.329
Posttest-pretest (eksperimen)	10.00	11.547	2.886	3.847	16.152	3.464	15	.003

Terlihat di table bahwa di kelas kontrol tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran ($t=1.009$; $p>0.05$), sedangkan di kelas eksperimen terlihat ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan media komik ($t=3.464$; $p<0.01$). Hal ini menunjukkan bahwa di kalangan siswa dengan tingkat pemahaman yang rendah, komik bisa dijadikan alternative pembelajaran untuk mendorong peningkatan pemahaman siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Negrete (2013), yang menyimpulkan bahwa narasi komik menjadi jalan terbaik untuk merangkul komunitas (siswa) yang memiliki akses bacaan (minat baca dan ketersediaan bacaan) yang rendah, sehingga mampu meningkatkan minat baca siswa yang berujung pada peningkatan keinginan untuk mengembangkan pengetahuan.

Dari informasi yang digali terkait dengan pengalaman belajar, diketahui bahwa setelah membaca komik sosiologi, pemahaman siswa menjadi lebih baik. Dari penuturan beberapa siswa, mereka merasa dengan membaca komik sosiologi pengalaman mereka terutama terkait dengan nilai dan norma semakin banyak, selama ini mereka menganggap nilai dan norma adalah sesuatu yang abstrak dan jauh dari kehidupan mereka sehari-hari, tetapi dengan membaca komik, siswa menyadari bahwa nilai dan norma justru banyak yang terdapat di sekitar mereka, selama ini siswa tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan termasuk bagian dari nilai dan norma sosial.

Secara kualitatif dari penuturan beberapa siswa tampak bahwa komik membawa perubahan atau peningkatan pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Tuncel dan Ayva (2010) dimana pembelajaran dengan komik mampu mendorong kreativitas dan mengubah suasana pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dikarenakan siswa memahami dan mengaplikasikan dalam kehidupan nyata. Dengan kata lain komik mampu menjembatani antara konsep dengan realita. Pembelajaran dengan komik juga menjadikan ada perubahan baru dalam proses belajar kearah yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Hanya saja pemahaman terkait dengan materi tidak selalu berbanding lurus dengan hasil belajar. Hasil belajar siswa baik menunjukkan nilai peserta didik dalam materi nilai dan norma masih dibawah angka ketuntasan yang diharapkan, walaupun secara keseluruhan meningkat dan beberapa siswa memenuhi kriteria, tetapi tampaknya apa yang disampaikan oleh guru sosiologi di dalam focus group discussion terkait dengan sulitnya pemahaman materi nilai dan norma, tampak nyata dalam evaluasi pembelajaran

2. Uji perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat dari proses pembelajaran yang dilakukan. Di 3 sekolah yang digunakan sebagai lokasi penelitian, masing-masing sekolah dipilih secara acak kelas X yang digunakan sebagai kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada posisi awal diharapkan tidak ada perbedaan antara satu dengan yang lain. Kondisi awal yang sama menjadi salah satu syarat agar tidak terjadi bias antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dan hasil kedua bisa diperbandingkan bahwa apabila terjadi perbedaan maka yang membedakan buka input atau karakteristik siswa yang berbeda, tetapi karena perlakuan dalam proses pembelajaran yang berbeda. Untuk melihat homogenitas data diperbandingkan data hasil test permulaan dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas dan Uji Perbedaan Kelas Kontrol dan Eksperimen berdasarkan Pre Test

	Levene's test for equality of variances		t-test for equality of means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2 tailed)	Mean Diff.	Std. Error Diff.	95% confidence Interval	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.270	.604	-1.896	157	.060	-3.895	2.054	-7.952	.1619
Equal variances not assumed			-1.910	156.98	.058	-3.895	2.039	-7.924	.1335

Dari table diatas terlihat bahwa uji homogenitas dengan Levene's test menunjukkan bahwa data awal homogen antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen ($F=0.270$; $p>0.05$). Dari perhitungan tersebut karakteristik antara kelas kontrol dengan kelas ekperemen terlihat sama, sehingga dengan hasil ini menunjukkan tidak adanya perbedaan karateristik antara kelas kontrol dan kelas ekperimen.

Dari data diatas juga menunjukkan dari hasil uji t (independent sampel t-test) menunjukkan tidak adanya perbedaan hasil belajar pada permulaan antara kelas kontrol dengan kelas ekperimen ($t=-1.896$; $p>0.05$). Kondisi ini jelas mendukung penelitian dengan penggunaan media yang berbeda antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hasil yang sama dan tidak adanya perbedaan antara kelas kontrol dan kelas ekperimen menunjukkan bahwa pada awal permulaaan kondisi siswa benar-benar sama antara kelas kontrol dengan kelas ekperimen. Dengan kondisi demikian maka kelas ekperimen yang diberi perlakuan dengan media komik nantinya akan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik.

Setelah dilakukan proses pembelajaran dimana masing-masing kelas mengalami perlakuan yang berbeda, kelas kontrol dengan model diskusi sedangkan kelas ekperimen dengan model komik yang dibarengi dengan diskusi menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Perbedaan Post Test antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Levene's test for equality of variances		t-test for equality of means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2 tailed)	Mean Diff.	Std. Error Diff.	95% confidence Interval	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.985	.323	-2.386	162	.018	-4.542	1.903	-8.302	-.7826
Equal variances not assumed			-2.373	154.64	.019	-4.542	1.913	-8.323	-.7615

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji t (independen sample t test) menunjukkan bahwa ada perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas ekperimen ($t=-2.38$; $p<0.05$), dimana sebelumnya data telah dinyatakan homogen ($F=0.985$; $p>0.05$). Hal ini didukung dengan perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol dengan kelas ekperimen.

Tabel 7. Perbandingan Rata-rata Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen

Grup	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas Kontrol	76	54.6053	12.61647	1.44721
Kelas Ekperimen	88	59.1477	11.74982	1.25254

Nilai rata-rata kelas ekperimen (mean=59.14) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (mean=54.14) hal ini menunjukkan efektifitas pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik sosiologi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nilai dan norma, hanya saja nilai yang dihasilkan belum sesuai dengan harapan. Dengan kata lain ketuntasan belajar siswa SMA untuk materi nilai dan norma sosial belum sesuai dengan yang diharapkan. Media komik memberikan alternative pembelajaran lainnya yang lebih menonjolkan kontruksi konsep, memberikan pengetahuan terkait dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan karakteristik dasar kurikulum 2013.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran sosiologi materi nilai dan norma sosial yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas di tiga kota kabupaten dengan menggunakan komik menunjukkan pola perbedaan dibandingkan dengan proses pembelajaran biasa. Komik dengan segala keunikannya, gabungan antara teks dengan gambar, membawa perubahan dalam usaha siswa untuk memahami materi pelajaran. Komik mampu meningkatkan motivasi dan minat baca siswa, yang pada akhirnya mampu mendorong peserta didik untuk mengoptimalkan pemahaman mereka pada materi pelajaran.

Pembelajaran nilai dan norma sosial di mata pelajaran sosiologi dimulai dengan memberi penjelasan terkait dengan nilai dan norma, setelah itu memberikan penugasan kepada siswa untuk mengamati dan mengobservasi nilai dan norma di lingkungan sekitar. Guru kemudian menyiapkan lembar kerja siswa untuk membantu siswa nantinya mengidentifikasi implementasi nilai dan norma yang ada di lingkungan sekitar. Setelah melakukan identifikasi guru memintas siswa mendiskusikan hasil pengamatan dengan anggota kelompok yang lain, setelah itu guru meminta siswa membaca komik yang telah dibagikan, hasil dari diskusi kelompok dibandingkan dan dilengkapi dengan hasil dari membaca komik. Guru meminta siswa untuk menceritakan terkait dengan komik, nilai dan norma apa yang muncul di komik, kemudian guru meminta siswa menuliskan di lembar kerja siswa.

Dari hasil diskusi siswa tampak bahwa banyak diantara kelompok siswa yang cenderung memberi penekanan berbeda terkait dengan nilai dan norma setelah siswa membaca komik. Setelah membaca komik, siswa sadar bahwa ternyata penerapan nilai dan norma justru dimulai dari hal-hal kecil yang sebenarnya sudah sering dilakukan oleh peserta didik, tetapi selama ini mereka tidak sadar bahwa siswa telah menerapkan nilai dan norma dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini yang membuat siswa menjadi semakin paham akan implementasi nilai dan norma dalam lingkungan sosial.

Pembelajaran sosiologi dengan menggunakan media pembelajaran komik merupakan bagian dari pengembangan pembelajaran sosiologi yang berusaha menemukan cara untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi sosiologi. Dengan menggunakan media komik pemahaman siswa akan meningkat karena komik menyajikan ilustrasi kehidupan sehari-hari dalam bentuk cerita bergambar yang mendorong siswa menyelami realita masyarakat sesuai dengan kehidupan yang sesungguhnya. Dengan membaca komik keterpahaman siswa terkait materi nilai dan norma sosial pada khususnya mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan hal-hal kecil yang ada yang sebenarnya merupakan penerapan nilai dan norma mampu dimunculkan di media komik sehingga siswa memahaminya secara lebih sederhana.

Pemahaman siswa yang meningkat dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa ketika dibandingkan antara sebelum dan sesudah membaca komik. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan nilai rata-rata (*mean pretest*=52.53; *mean posttest*=54.40) walaupun apabila dilakukan uji sampel berpasangan (*paired sample t-test*) tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan ($t=1.441$; $p>0.05$). Tetapi yang menarik di SMA Muhammadiyah Borobudur dengan karakteristik siswa dengan input yang rendah justru penggunaan komik signifikan mendorong peningkatan pemahaman siswa yang dilihat dari uji sampel berpasangan ($t=3.464$; $p<0.01$). Hal ini menunjukkan bahwa komik mendorong pembelajaran kearah kegembiraan (*joyful learning*), mendorong siswa yang pasif untuk secara aktif memotivasi diri menuju ke arah perbaikan.

Apabila diperbandingkan antara kelas eksperimen (menggunakan komik) dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan komik tampak ada perbedaan signifikan yang diuji dengan uji t independen (*independent sample t-test*). Dalam pengujian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($t=-2.38$; $p<0.05$). Artinya penggunaan komik sosiologi di sekolah mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur, 1998. *Pemanfaatan Teknologi dan Media Pendidikan untuk Meningkatkan Kemampuan Profesional Tenaga Kependidikan*, Yogyakarta: IKIP
- Arifin, Zaenal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya
- Arysad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press
- Borg, W. R., & Gall, M. D. 1989. *Educational research*. New York: Longman.
- Budiningsih, C. Asri, 1995. *Strategi Menggunakan Media Pengajaran bagi Pendidikan Dasar*, Yogyakarta: LPM IKIP Yogyakarta.
- Fleming, Malcom dan W Howard Levie, 1988. *Instructional Masage Design*, New Jersey: Educational Technology Publications.
- Gagne, R.M, 1974. *Essentials of Learning for Instruction*, Hindsdal: The Dryden Press.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Kinder, J.S, 1973. *Using Instructional Media*, New York: D. Van Nostradn Company.
- Mediawati, Elis. 2011. Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 12 No. 1, April 2011 hal 68-76
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya
- Negrete, Aquiles. 2013. Constructing A Comic To Communicate Scientific Information About Sustainable Development And Natural Resources In Mexico. *Social and Behavioral Science*. Volume 103 pp. 200-209.
- Novianti & Syaichudin, 2010. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk meningkatkan Pemahaman bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 10 No 1, April 2010 Hal 74-85
- Nugroho, Hartono, Edi. 2009. Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe STAD berorientasi keterampilan proses. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. No 5. Hal 108-112
- Scout McCloud, 2001. *Understanding Comic*, Jakarta: Gramedia
- Soedjono, Soeprapto, 2005. *Pot-Pourri Fotografi*, Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Sukardi, MS. 2009. *Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan Operationalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tuncel & Ayva. 2010. The utilization of comics in the teaching of the “human rights” concept. *Social and Behavioral Sciences*. Volume 2. Pp. 1447–1451
- Wahyuningsih, Ari Nur. 2011. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal Pp*. Volume 1, No. 2, Desember 2011. Hal 102-110

Wardani, Tri Kurnia. 2012. Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *Jurnal Komunitas*. Vol 4, No. 2, 2012. Hal 230-243.

Wenger, Win, 2004. *Beyond Teaching & Learning*, Bandung: Nuansa.

Penerbit :
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM)
Universitas Negeri Yogyakarta
Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 550840, 555682, Fax. (0274) 518617
Website: lppm.uny.ac.id



ISBN 978-602-562-030-7