



SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *COMIC LIFE* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 9 BULUKUMBA PADA
MATA PELAJARAN IPS SEJARAH**

**MUH. ANDI
1341040005**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *COMIC LIFE* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 9 BULUKUMBA PADA
MATA PELAJARAN IPS SEJARAH**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Oleh:

**MUH. ANDI
1341040005**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh penggunaan media *Comic Life* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bulukumba pada mata pelajaran IPS Sejarah”.

Atas nama :

Nama : Muh. Andi
NIM : 1341040005
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, serta dilaksanakan ujian Skripsi pada hari jum'at 7 Desember 2018 dan dinyatakan **LULUS**

Makassar, 10 Desember 2018

Pembimbing I

Dr. H. Abdul Haling, M.Pd
NIP. 19620516 199003 1 006

Pembimbing II

Dr. Nurhikmah, H. M.Si
NIP. 19731106 200501 2 001

Disahkan:
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM



Dr. H. Abdul Haling, M. Pd
NIP. 19620516 199003 1 006



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Kampus UNM Tidorong Jl. Tamalate I Makassar
Telepon (0411) 883076 – (0411) 884457
Laman: www.unm.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan Nomor 5695/UN36.4/PP/2018, tanggal 30 November 2018 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan/Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar pada hari Jum'at 30 November 2018.

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNM



Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons
NIP. 19720817 200212 1 001

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|-------------------------------|---------|
| 1. Ketua | : Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons | (.....) |
| 2. Sekretaris | : Dr. Abdul Hakim, M.Si | (.....) |
| 3. Pembimbing I | : Dr. Abdul Haling, M.Pd | (.....) |
| 4. Pembimbing II | : Dr. Nurhikmah H, M.Si | (.....) |
| 5. Penguji I | : Dr. Amidah, M.Si | (.....) |
| 6. Penguji II | : Dr. Latang, M.Pd | (.....) |

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muh. Andi
Nim : 1341040005
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : “Pengaruh Penggunaan Media Comic Life terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bulukumba pada mata pelajaran IPS Sejarah”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 6 Agustus 2018
Yang membuat pernyataan

Muh. Andi
1341040005

MOTTO DAN PERUNTUKAN

"Belajarliah dan berpengalamanlah insya allah suskses dunia
akhirat"

(Muh. Andi)

*Dengan penuh rasa syukur kuperuntukkan karya ini kepada :
Kedua orang tuaku tercinta dan para saudaraku,
Keluarga yang selalu mengingatkan skripsi,
Dan teman-teman ku INDEPENDENT 2013,*

ABSTRAK

Muh. Andi. 2018. Pengaruh Penggunaan Media *Comic Life* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 9 Bulukumba pada mata pelajaran IPS Sejarah. Skripsi dibimbing oleh Dr. H. Abdul Haling, M.Pd. dan Dr. Nurhikmah, H. S.Pd, M.Si Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, Bagaimanakah gambaran penggunaan media *Comic Life* pada mata pelajaran IPS Sejarah, dan bagaimanakah gambaran penggunaan media *Comic Life* pada mata pelajaran IPS Sejarah, dan apakah ada pengaruh penggunaan media *Comic Life* pada mata pelajaran IPS Sejarah di SMA Negeri 9 Bulukumba. metode yang dipilih dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu kuantitatif sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *true experimen design*, dengan populasi penelitian seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 96 siswa dan sampel berjumlah 67 orang siswa yang terdiri dari 31 siswa di kelompok kontrol yang diterapkan sebagai kelas XI IS 2 dan 31 siswa di kelompok eksperimen yang diterapkan pada kelas XI IS 3. pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. 1) Gambaran penggunaan media *Comic Life* pada mata pelajaran sejarah pada pokok bahasan kerajaan-kerajaan besar masa Hindu-Budha di Indonesia berada pada kategori efektif. 2) gambaran hasil belajar mata pelajaran Sejarah menggunakan media *Comic Life* dalam proses pembelajaran membuat hasil belajar menjadi lebih menyenangkan, membuat siswa menjadi lebih memperhatikan materi yang akan dipelajari dan hal ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan penyerapan materi menjadi lebih mudah. 3) Ada pengaruh penggunaan media *Comic Life* terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba menjadi lebih baik. pengujian hipotesis dari hasil *t-test* dengan t_{hitung} lebih besar atau sama dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan dengan db tertentu. Setelah diuji maka hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan media *Comic Life* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bulukumba pada mata pelajaran IPS Sejarah.

PRAKATA

Segala Puji atas segala nikmat dan ridha Allah S.W.T, atas kehendak-Nyalah sehingga penulis dapat merampungkan proposal Usulan Penelitian ini yang merupakan salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. shalawat dan salam tercurah kepada baginda Rasul Nabiullah Muhammad saw. beserta keluarga dan para sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa selama mengemban status sebagai mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, penulis telah banyak memperoleh bantuan, baik moral maupun materil dari berbagai pihak hingga studi ini dapat sampai pada tahap penyelesaian. Karenanya itu penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Husain Syam, M.TP. selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa menimba ilmu dan pengalaman selama di Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Abdullah Sinring, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
3. Dr. H. Abdul Haling, M.Pd selaku Pembimbing I dan Dr. Nurhikmah, H. S.Pd selaku Pembimbing II, yang telah banyak mengoreksi dan memberi bimbingan kepada penulis dalam penyusunan Usulan Penelitian ini.
4. Dr. H. Abd. Haling, M.Pd selaku Ketua Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM yang telah memfasilitasi untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis.
6. Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons. Selaku PD I, Drs. Muslimin, M.Ed selaku PD II, Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si selaku PD III, dan Dr. Parwoto, M.Pd selaku PD IV yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi serta mewadahi dan memfasilitasi mahasiswa FIP UNM baik di bidang akademik, sarana dan prasarana, maupun bidang kemahasiswaan.
7. Muhammad Safri, S.Pd, M.M selaku kepala sekolah SMA Negeri 9 Bulukumba
8. Muhammad Amran Jabal S.Pd selaku Guru Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 9 Bulukumba dan observer selama penelitian berlangsung.
9. Baharuddin BJ dan Hasnah HK, selaku orang tua yang selalu memberikan motivasi, dorongan serta do'a yang selalu dipanjatkan kepada allah swt.
10. Sueti selaku om yang selalu mengingatkan tentang skripsi, memberi motivasi serta do'a yang selalu dipanjatkan kepada Allah swt.
11. Teman-teman alumni SMA Negeri 9 Bulukumba 2013 terima kasih atas dorongan yang selama ini yang selalu mengingatkan kapan sarjana.
12. Terima kasih kepada ayahanda Syamsul bahri yang telah mengizinkan saya untuk tinggal di rumah perjuangan Gamacca.
13. Teman-teman Teknologi Pendidikan Angkatan 2013 "Independent", Kakanda Senior baik alumni maupun yang masih dalam tahap penyelesaian, atas dorongan dan segala bantuannya kepada penulis.

Tiada kata sepadan yang mampu penulis berikan kepada semua pihak yang telah membantu, kecuali ucapan terima kasih dan doa kepada-Nya semoga apa yang telah diberikan bernilai ibadah di sisi-Nya.

Akhir kata, semoga ini bukan sebuah akhir, tetapi sebuah harapan untuk memulai menapak jalan yang baru dan menentukan arah yang lebih pasti menuju keberhasilan. Aamiin.

Makassar, 15 Maret 2018

Penulis

DAFTAR ISI

BAB 1	PENDAHULUAN.....	1
	A.....	La
	tar Belakang	1
	B.....	Ru
	musan Masalah.....	6
	C.....	Tu
	juan Penelitian.....	6
	D.....	M
	manfaat Penelitian.....	7
BAB 2	KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN	8
	A.....	Ka
	jian Pustaka	8
	1.....	M
	edia Pembelajaran.....	8
	2.....	M
	edia <i>Comic Life</i>	11
	3.....	Ha
	kikat Mata Pelajaran Sejarah.....	19
	4.....	Ha
	sil Belajar.....	21
	B.....	Ke
	rangka Pikir	25
	C.....	Hi
	potesis.....	26
BAB 3	METODE PENELITIAN.....	27

A.	Pe	
ndeekatan Dan Jenis Penelitian.....	27	
B.	Va	
riabel Dan Desain penelitian	27	
C.	De	
finisi Operasional	28	
D.	Po	
pulasi Dan Sampel.....	29	
1.	Po	
pulasi	29	
2.	Sa	
mpel	29	
E.	Te	
knik Pengumpulan Data	30	
1.	Ob	
servasi	30	
2.	Te	
s	30	
3.	Do	
kumentasi.....	31	
F.	Te	
knik Analisis data	31	
1.	An	
alisis data deskriptif.....	31	
2.	An	
alisis data inferensial	32	
BAB 4	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A.	Ha	
sil Penelitian	35	

1.	Ga
mbaran penggunaan media <i>Comic Life</i>	35
2. Gambaran hasil belajar siswa dengan menggunakan	
Media <i>Comic Life</i>	38
3.	Pe
ngaruh penggunaan media <i>Comic Life</i>	39
B.	An
alisis Data Inferensial	42
1.	An
alisis uji hipotesis	42
2.	Pe
mbahasan Hasil Penelitian	43
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	48
A.	Ke
simpulan	48
B.	Sa
ran	48
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pola desain penelitian.....	28
Tabel 3.2	Populasi penelitian	29
Tabel 3.3	Klasifikasi skor.....	32
Tabel 4.1	Rekapitulasi hasil observasi guru dalam penggunaan media <i>Comic Life</i> pada mata pelajaran IPS Sejarah.....	36
Tabel 4.2	Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa dalam penggunaan media <i>Comic Life</i> pada mata pelajaran Sejarah.....	37
Tabel 4.3	klasifikasi skor, distribusi frekuensi dan persentase hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba	38
Tabel 4.4	Nilai statistik deskriptif hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol	40
Tabel 4.5	Analisis data inferensial kelas eksperimen dan kelas kontrol	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka pikir	26
------------	----------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1.....	Renc
ana Pelaksanaan Pembelajaran	52
2.....	Hasil
Observasi Aktivitas Guru	64
3.....	Hasil
Observasi Aktivitas Siswa.....	67
4.....	Lemb
ar Observasi Aktivitas Siswa.....	70
5.....	Soal
Posttest.....	73
6.....	Pedo
man Penskoran	77

7.....	Nilai
Hasil Tes Belajar (<i>pretest</i>).....	78
8.....	Nilai
Hasil Tes Belajar (<i>posttest</i>).....	79
9.....	Anali
sis Data.....	80
10.....	Titik
Persentase Distribusi.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk kita perhatikan di era yang sedang maju teknologinya saat ini. Proses pendidikan akan sering kita jumpai pada salah satu tempat, yakni sekolah, dimana pada umumnya terdapat proses pembelajaran. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang.

Peranan pendidikan terletak dalam usaha menyiapkan manusia sebagai subjek dalam pembangunan nasional yang titik sentralnya adalah proses pembelajaran. Seperti yang tercantum dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang perubahan atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar minimal pendidikan pasal 19 ayat 1 yakni:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pengertian bahwa menurut Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (2003:8) sebagai berikut:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, *sehat*, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Oleh karena itu, keputusan yang mendesak bagia kita hari ini adalah bagaimana sistem pendidikan yang ada di negara kita harus berjalan dengan maksimal. di samping itu pula, kita juga perlu ada perhatian khusus pada sistem pendidikan pada unit terkecil dari pendidikan formal yang ada saat ini.

Melihat pada kondisi pendidikan yang ada hari ini, kita tentu menyadari bahwa masih begitu banyak hal yang perlu kita benahi agar pendidikan kita bisa mengalami kemajuan dan juga berkualitas. banyak masalah yang timbul dalam dunia pendidikan yang ada di tanah air yang perlu mendorong kita untuk segera membenahi system pendidikan yang ada, mulai dari kriminalitas, narkoba sampai kurangnya minat belajar pada setiap peserta didik, ini semua merupakan masalah yang ada hari ini yang belum bisa terselesaikan.

Dalam beberapa bagian tentu dari pihak pengelola pendidikan perlu adanya kerja sama dengan elemen masyarakat yang lain dalam menangani permasalahan-permasalahan pendidikan yang ada. Tetapi khusus bagi kita yang masuk dalam ruang lingkup sebagai pengelolah pendidikan dalam hal ini sebagai tenaga pendidik, kita perlu ada terobosan guna mengatasi permasalahan pendidikan yang lainnya seperti kurangnya minat belajar pada setiap peserta didik. Hal utama yang perlu kita sadari adalah, bahwa kurangnya minat belajar pada setiap peserta didik, ini merupakan

masalah yang sangat besar dan memerlukan pemecahan masalahnya atau solusi agar permasalahan ini bisa terselesaikan atau paling tidak bisa dikurangi.

Melihat pada permasalahan sebelumnya yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, maka sangat diharapkan bagi setiap tenaga pendidik untuk mampu mengatasi berbagai permasalahan pendidikan tersebut melalui penerapan berbagai macam variasi dalam pembelajaran yang pada akhirnya bisa memberi pengaruh terhadap setiap pribadi peserta didik yang bisa mendorong minat belajarnya. Setiap unsur-unsur dalam pembelajaran juga sangat mendukung proses belajar mengajar yang baik. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung dalam pembelajaran dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik. Pendidik sangat dituntut agar mampu menggunakan media-media yang disediakan oleh sekolah, hal ini juga sangat membantu setiap tenaga pendidik agar bisa mengikuti perkembangan atau tuntutan zaman.

Dengan demikian dapat kita buktikan bahwa media memiliki kedudukan yang sangat penting dan juga merupakan satu kesatuan dengan proses belajar mengajar agar setiap tujuan pembelajaran dapat tercapai, media dalam proses mengajar sangat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan atau menyalurkan informasi kepada peserta didik dan juga dapat mendorong minat belajar peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang saya lakukan di SMA Negeri 9 Bulukumba tanggal 2 juli sampai 14 juli 2017, terdapat beberapa masalah yang diakibatkan oleh beberapa hal diantaranya, yakni: kurang efektifnya proses pembelajaran dikarenakan sekolah hanya memanfaatkan buku sebagai satu-satunya

media, disamping itu juga, kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik itu sendiri. Permasalahan lain yang sering kita jumpai adalah dalam proses belajar mengajar guru sering menjadi satu-satunya yang menyampaikan pesan sehingga materi yang disampaikan lebih bersifat konvensional karena guru kurang memanfaatkan media yang lebih efektif sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Hal ini juga berdampak pada peserta didik yang mengakibatkan kurang konsentrasi dan kurang memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang efektif, dimana dalam proses pembelajaran tersebut guru hanya cenderung menggunakan metode ceramah yang kurang kreatif serta kurang memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. maka dari itu diperlukannya media *Comic Life* sebagai media pembelajaran.

Media *Comic Life*, dimana media ini berisi gambar visual untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sejarah sehingga membangkitkan suasana belajar yang menarik bagi siswa. *Comic Life* merupakan media unik yang bisa digunakan untuk membuat sebuah halaman komik, karena media ini memang didesain semudah dan semirip mungkin agar pengguna tidak kesulitan dalam menulis sebuah cerita komik.

Media ini dirancang khusus untuk membuat komik atau mengatur foto kedalam lembar memo. *Comic Life* memungkinkan pengguna untuk dapat membuat gambar dan menambahkan foto kedalam aplikasi komik sangatlah mudah. Lebih

penting lagi, pengguna akan dapat dan cepat membuat konten dinamis tanpa menghabiskan waktu yang berlebihan untuk belajar menggunakan media ini, untuk siswa yang menggunakan media ini, siswa akan bisa lebih kreatif dalam berkarya, karna dalam komik ini pengguna dapat membuat ide cerita yang lebih menarik.

Penggunaan *Comic Life* dalam pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara menggunakan bantuan komputer yang didalamnya memadukan gambar, simbol-simbol dan balon kata sebagai penunjang sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton dalam pembelajaran Sejarah yang dimana dapat lebih menarik perhatian siswa dengan demikian akan berdampak baik terhadap peningkatan kemampuan siswa yang selanjutnya dapat diketahui pencapaian hasil selanjutnya.

Pemanfaatan *Comic Life* dalam proses pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa, karena media ini akan sangat membantu mengefektifkan proses pembelajaran, dengan menggunakan media ini siswa dapat meningkatkan pemahamannya dan tidak merasa jenuh di dalam kelas. Maka dengan media pembelajaran *Comic Life* ini akan memudahkan para siswa dalam mengakses pembelajaran. Selain itu, alur proses pembelajaran tidak harus berasal dari guru menuju siswa. Siswa juga saling belajar dari sesama siswa lainnya. Prestasi belajar yang tinggi dapat diraih berkat sinergi dari semua komponen yang membangun pembelajaran itu sendiri. Komponen belajar mengajar terdiri dari tujuan pengajaran, guru, siswa, materi pelajaran, metode pengajaran, media pengajaran, sumber belajar serta evaluasi. Alasan saya dalam memilih media *Comic Life* yaitu karena media

Comic Life terlihat sangat menarik untuk proses pembelajaran dan mudah dipahami oleh si pebelajar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan mengadakan suatu penelitian dengan judul: pengaruh penggunaan *Comic Life* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba pada mata pelajaran IPS Sejarah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media *Comic Life* pada mata pelajaran IPS Sejarah di kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba ?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media *Comic Life* pada mata pelajaran IPS Sejarah di kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media *Comic Life* terhadap hasil belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba ?

C. Tujuan penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media *Comic Life* pada mata pelajaran IPS Sejarah di kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa dengan menggunakan *Comic Life* pada mata pelajaran IPS Sejarah di kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *Comic Life* pada mata pelajaran IPS Sejarah di kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Bagi siswa, sebagai bahan informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran Sejarah guna meningkatkan hasil belajar.
 - b. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan pengetahuan untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Khususnya dengan menggunakan media *Comic Life*.
 - c. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran. Terkhusus dalam pengetahuan alat penunjang media pembelajaran.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa, sebagai bahan belajar guna meningkatkan hasil belajarnya.
 - b. Bagi guru, dapat meningkatkan kreativitas guru dalam pemilihan dan penggunaan media, khususnya dalam menggunakan media *Comic Life*.
 - c. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk selalu mendorong setiap guru untuk mempergunakan media pembelajaran yang tersedia untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “Medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Gagne’ dan briggs (1975) (Arsyad, 2014:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.. Jadi media adalah perluasan dari guru. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media adalah alat dalam pembelajaran yang memiliki kedudukan yang sangat penting.

Perencanaan media pembelajaran yang baik akan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Seorang guru akan mudah dalam menyampaikan pesan apabila ada sarana berupa media yang baik yang digunakan pada saat membelajarkan sesuatu kepada siswa. Demikian pula, siswa akan lebih mudah dalam menerima pesan apabila dalam penyampaian pesan, seorang guru menggunakan media pada saat mengajar.

Media bukan hanya terdiri atas beberapa bagian saja yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran, melainkan media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan. Hal ini juga diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Asociation of Education Communication Technology, 1977 (AECT) (Arsyad 2014:3) yang mengemukakan pengertian media pembelajaran yaitu:

“media merupakan segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi” Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata lain *tekne* (Bahasa Inggris *art*) dan *logos* (Bahasa Indonesia “ilmu)

Menurut Webster (Arsyad, 2014:5) “*art*” adalah keterampilan (*skil*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Jika dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran maka teknologi mempunyai pengertian sebagai:

Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan hanya sekedar benda, alat, bahan atau perkakas tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu Achsin (Arsyad, 2014:5)

Dari penjelasan di atas maka saya dapat simpulkan bahwa media adalah sarana dalam penyampaian pesan tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi, bahkan bisa dikatakan bahwa kemajuan penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kemajuan atau perkembangan teknologi, dimana teknologi itu sendiri adalah suatu ilmu yang olehnya kita dapat memperoleh keterampilan.

Berdasarkan realitasnya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, yaitu media nyata dan media buatan. Media nyata merupakan segala jenis benda atau objek nyata yang dimanfaatkan sebagai alat bantu media pembelajaran atau sumber didalam upaya mengefektifkan proses belajar mengajar. Sebaliknya, media buatan yaitu benda

atau objek yang secara khusus dirancang dan dibuat untuk dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran atau sebagai sumber didalam upaya mengefektifkan proses belajar mengajar.

a. Ciri-ciri media pembelajaran

Menurut Arsyad, 2014:6 media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran

b. Fungsi media pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seiring kemajuan teknologi dan pengetahuan, maka media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Memudahkan bagi seorang guru dalam kegiatan mengajar dan bagi siswa dalam kegiatan belajar
- 2) Membuat siswa berfokus pada pesan yang disampaikan
- 3) Menarik minat siswa dalam proses pembelajaran
- 4) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret)

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2014:23), memenuhi tiga fungsi utama apabila itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- 2) Menyajikan informasi, untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
- 3) Memberi intruksi, media berfungsi untuk tujuan intruksi melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Berdasarkan pendapat di atas, media memiliki fungsi yang sangat luas dan penting, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, yaitu digunakan guru dalam proses pembelajaran, walaupun dalam pengadaan dan pemanfaatan senantiasa masih menghadapi berbagai kendala. Media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

2. Media *Comic Life*

Comic merupakan suatu bentuk seni yang di dalamnya menggunakan gambar-gambar tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa sehingga menjadi salah satu jenis media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, belajar dengan menggunakan *Comic Life* dalam pembelajaran sejarah tidak hanya sekedar menghibur saja, tetapi lebih ditekankan pada unsur pembelajaran.

Sudjana (2001: 64) mengemukakan bahwa:

Comic adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca, yang terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung.

Sementara Padmo (2003: 259) mengemukakan:

Comic adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai-bingkai yang diberi balon-balon kata sebagai penunjang, serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita atau untuk menangkap tanggapan estetis dari si pembaca.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Comic* merupakan sajian cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar, simbol-simbol dan balon kata sebagai penunjang, komik juga merupakan bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi kepada siswa secara populer dan mudah dimengerti, hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu materi pelajaran.

Media *Comic Life* merupakan media untuk mengkreasikan komik, karena media ini juga dapat menghasilkan berbagai gambar, foto, kartun, dan sebagainya. *Comic Life* mempermudah pengguna untuk membuat layout halaman dengan menggunakan templates yang telah tersedia. Templates tersebut berupa kotak-kotak untuk menempatkan gambar dan foto serta bentuk-bentuk teks dengan berbagai pilihan. *Comic Life* dapat menggunakan berbagai format gambar seperti: *HTML*, *images*, *Photo Album*, dan *Quick Time*. Selain itu, media *Comic Life* tersedia secara

gratis di internet, sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya yang tinggi untuk belajar membuat komik.

Media *Comic Life* merupakan bagian dari Desain Komunikasi Visual (DKV) yaitu rangkaian gambar yang melibatkan elemen grafis dalam menyampaikan sebuah cerita atau pesan. Komik di mata orang awam di Indonesia terkadang dipandang sebagai karya yang “sampah” atau tidak ada artinya. Padahal komik merupakan karya desain visual yang memiliki misi tertentu dalam menyampaikan pesan secara komunikatif. Komik seharusnya dikelola secara maksimal agar menjadi medium informasi yang memiliki manfaat sosial bagi masyarakat banyak. Seperti di Jepang, komik hadir bukan cuma sebagai cerita, melainkan juga sebagai materi pembelajaran dan sebagai media komunikasi yang efektif.

Comic Life merupakan Media unik yang bisa digunakan untuk membuat sebuah halaman Komik, karena Media ini memang didesain semudah dan semirip mungkin agar pengguna tidak kesulitan dalam menulis sebuah cerita Komik. Media ini dirancang untuk membuat komik atau mengatur foto ke dalam lembar memo. *Comic Life* memungkinkan pengguna untuk membuat gambar dan menambahkan ini ke sebuah komik sangat mudah. Gambar-gambar mereka dari *Photo* dan dimana saja pada *hard drive* dapat disaring untuk melihat komik seperti Panel komik, huruf, keterangan dan balon kata juga fitur utama dari Media ini. Lebih penting lagi, siswa akan dapat dengan cepat membuat konten dinamis tanpa menghabiskan waktu yang berlebihan belajar bagaimana menggunakan media ini. Mereka akan menikmati

bereksperimen dengan perangkat lunak dan belajar bagaimana menggunakannya sambil bersenang-senang menciptakan komik.

Comic Life adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar yang membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Dewasa ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop.

a. *Comic Life* sebagai Media pembelajaran

Pada umumnya media dapat diklasifikasikan atas tiga jenis, yaitu; “media audio (mengandalkan kemampuan suara), media visual (mengandalkan unsur penglihatan), dan media audiovisual (mempunyai unsur suara dan gambar)” Djamarah & Zain (2002:140). “Media yang dimaksud adalah media komik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang termasuk dalam jenis media visual”.

Hamalik 2003:16 (Rusman, dkk) mengemukakan “Pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur, yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Dan menurut Putra, dkk (2008:118) “Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa”.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa belajar dalam pembelajaran Sejarah adalah media *Comic Life* yang isinya tidak hanya sekedar menghibur, tetapi lebih ditekankan pada unsur pembelajaran. Hal ini terlihat pada bentuk gambar yang mempunyai tujuan pembelajaran tertentu pada setiap judul ceritanya. Selain itu, di akhir cerita diberikan format evaluasi dengan tujuan agar siswa dapat mengerti apa yang telah siswa baca. Format evaluasi adalah suatu cara untuk mendapatkan umpan balik dari siswa. Selain format evaluasi, juga terdapat rangkuman yang menceritakan gambaran yang penting dari materi yang ingin disampaikan. Hal ini untuk membantu siswa memahami inti suatu cerita.

Media *Comic Life* dalam pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang menyenangkan dan dapat mempertahankan minat siswa untuk terus belajar. Dengan media *Comic life*, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengerti suatu materi pelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan untuk belajar.

b. Manfaat dan fungsi Media *Comic Life* dalam Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan *Comic Life* dapat memperjelas materi dengan menciptakan rasa lebih ingin tahu dalam memahami materi yang di berikan, dan membangkitkan perhatian minat siswa untuk membacanya dan dapat pula memperluas penguasaan kosa kata mereka, siswa juga dapat merasa senang karena komik dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik sehingga motivasi siswa untuk belajar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Brand Internal (2004) (Artikel Indicom.com) mengemukakan fungsi *Comic*

Life yaitu :

- 1) Merupakan salah satu media komunikasi yang menarik.
- 2) Pembelajaran lebih efektif karena memadukan gambar
- 3) Media komik dapat membangun kebebasan berpikir bagi siswa.

Sementara Anggoro Internal (2005) (Artikel Indicom.com) mengemukakan

fungsi *Comic Life* yaitu :

- 1) Media komik mampu diapresiasi lebih luas, terutama untuk pembaca.
- 2) Media komik dapat membuka harapan perkembangan menuju masa depan.
- 3) Media komik dapat memberikan pembinaan dan pembelajaran terhadap anak melalui media yang ada.
- 4) Media komik dapat menumbuhkan minat baca anak.
- 5) Media komik dapat menambah wawasan pengetahuan yang dianggap mampu mengembangkan secara imajinasi.
- 6) Media komik dapat menyampaikan gagasan.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa *Comic Life* sebagai media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Karena melalui media *Comic Life*, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan jelas dan lebih menyenangkan dalam mengikuti materi pelajaran yang diajarkan.

c. Langkah-langkah penggunaan *Media Comic Life*

Brand Internal (2004) (Artikel Indicom.com) mengemukakan membuat komik dengan *Comic Life* terdapat 5 langkah sederhana yaitu:

- 1) Pilih *template* untuk halaman baru anda. Ada lebih dari 200 *template* dalam kategori seperti komik dari 40-an, 60-an, dan 80-an, novel grafis, dan euro komik atau anda dapat membuat *layout* sendiri dengan menyeret panel dimana saja yang anda inginkan.
- 2) Tambahkan gambar digital dari *iPhoto*, *disk* lain atau terhubung kamera digital. Anda dapat *drag* dan *drop* gambar dari antar muka dari *Comic Life* (dari *Photo* perpustakaan anda atau *disk* yang terhubung), atau anda bisa menaruh barang langsung dari *Finder* ke *Comic life*. Jika anda ingin menangkap gambar langsung dari *camcorder* atau kamera, seperti *isight*, anda dapat menggunakan fitur *capture* dari *Comic Life* dan membuat komik dengan gambar yang Anda ambil dengan cepat. Menyeret gambar kepanel akan memasukkan gambar ke dalam panel dan *crop* sehingga dimensi terpendek gambar sesuai dengan dimensi terpendek panel. Anda dapat menyesuaikan ukuran panel atau membentuk secara terpisah dari ukuran gambar itu.
- 3) Pilih gaya atau filter untuk gambar digital. Anda dapat meninggalkan foto anda dalam keadaan tanpa *filter* mereka, tetapi *Comic Life* built-infilter dan gaya memberi anda beberapa kontrol yang sangat dingin di atas bagaimana 'comic' penampilan komik anda. Jika anda tidak menyukai gaya yang telah ditetapkan, Anda dapat memasukkan pengaturan anda sendiri *filter* untuk mendapatkan yang terlihat sempurna. Jangan mengabaikan kenyataan bahwa anda dapat menarik gambar anda sendiri (pada komputer, atau di

atas kertas dan scan mereka dalam) dan kemudian memasukkan mereka dalam komik anda setelah mereka berada dalam format digital.

- 4) Tambahkan teks *container* sama seperti segala sesuatu yang di *Comic Life*, menambahkan teks adalah *drag* dan *drop* sederhana proses. *Kontainer* teks di bagian bawah jendela memberikan presentasi teks yang berbeda. *Drag* sebuah wadah ke halaman Anda dan masukkan teks Anda. Jika Anda memiliki balon yang dipilih, Anda dapat menarik ekor mengasosiasikan pembicaraan atau pikiran dengan karakter tertentu dalam foto. Ekor tambahan dapat ditambahkan untuk lebih dari satu pembicara pada suatu waktu. Wadah lain Teks memiliki pilihan untuk gaya dan efek untuk meningkatkan teks. Kontrol memungkinkan Anda untuk meregangkan, skala, miring, mewarnai, garis, warna dan pilihan lain terlalu banyak untuk daftar. Yang telah ditentukan pilihan yang banyak dan kontrol individu membiarkan Anda mengambil mereka lebih lanjut.
- 5) Menyimpan (sering) dan *ekspor* ke format pilihan anda. Keputusan ekspor Anda akan didasarkan pada apa yang ingin Anda lakukan dengan komik ketika Anda sudah selesai. *Comic Life* memiliki beberapa pilihan *ekspor* yang memungkinkan Anda untuk berbagi pekerjaan Anda dalam digital atau kertas/formcetak. *Ekspor HTML* menciptakan antar muka yang memungkinkan pengguna untuk membalik melalui komik Anda halaman-halaman dengan Mengekspor ke album dalam *iPhoto* memungkinkan Anda membangun sebuah buku berkualitas.

3. Hakikat Mata Pelajaran Sejarah

Sejarah adalah kejadian yang terjadi pada masa lampau yang disusun berdasarkan peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa. Peninggalan peninggalan itu disebut sumber sejarah. Pada masa kini, sejarah akan dapat dipahami oleh generasi penerus dari masyarakat yang terdahulu sebagai suatu cermin untuk menuju kemajuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Peristiwa yang terjadi pada masa lampau akan memberi kita gambaran tentang kehidupan manusia dan kebudayaannya di masa lampau sehingga dapat merumuskan hubungan sebab akibat mengapa suatu peristiwa dapat terjadi dalam kehidupan tersebut, walaupun belum tentu setiap peristiwa atau kejadian akan tercatat dalam sejarah.

Sejarah terus berkesinambungan sehingga merupakan rentang peristiwa yang panjang. Oleh karena itu, sejarah mencakup

- 1) masa lalu yang dilukiskan berdasarkan urutan waktu (kronologis)
- 2) ada hubungannya dengan sebab akibat
- 3) kebenarannya bersifat subjektif sebab masih perludanya penelitian lebih lanjut untuk mencari kebenaran yang hakiki
- 4) peristiwa sejarah menyangkut masa lampau, masakini, dan masa yang akan datang.

a. Tujuan mata pelajaran Sejarah

Tujuan instruksional pembelajaran sejarah Menurut S.K Kochhar 2008 (<http://rizukifarevi.blogspot.co.id>) adalah sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- 2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lampau.
- 4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat di implementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran sejarah yaitu agar dapat mengetahui apa yang telah terjadi dimasa lalu. Dalam suatu negara, contohnya di indonesia, terdapat banyak pembelajaran sejarah yang biasanya di laksanakan di sekolah.

b. Manfaat mempelajari pelajaran Sejarah

Dengan mempelajari sejarah, Sejarah dalam arti kisah adalah upaya menghadirkan kembali kejadian masa lalu dalam kehidupan sekarang. dengan demikian belajar sejarah berarti berupaya untuk membangun kembali masa lalu dalam bentuk cerita sejarah. salah satu strategi yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin adalah kemampuan menggunakan kata-kata, gaya bahasa, dan irama yang baik dalam berpidato, termasuk bagaimana mengkaitkannya dengan sejarah. Pengetahuan sejarah dapat membuat orang lebih bijak menghadapi romantika kehidupan.

4. Hasil Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam terjadi pembentukan pribadi dan individu. Dalam kehidupannya seseorang akan senantiasa menempuh berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mencapai kedewasaan dan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Proses ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar. Kegiatan belajar disini adalah peristiwa belajar dimana seseorang menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar yang dilakukannya. Belajar bagian dari kehidupan manusia yang saling berkaitan dengan berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan manusia dan tak akan bisa dipisahkan karena manusia pada dasarnya belajar, belajar dan terus belajar.

Menurut Curson (Sahabuddin 2007:80-81) mengemukakan definisi belajar sebagai:

The apparent modification of a person's behavior through his activities and experience, so that his knowledge, skill and attitudes including modes adjustment, toward his environment are changed, more or less permanently = modifikasi yang tampak dari perilaku seseorang melalui kegiatan-kegiatan dan pengalaman-pengalaman sehingga pengetahuan, atau keterampilan dan sikapnya, termasuk penyesuaian cara-caranya terhadap lingkungan yang berubah-ubah yang sedikit banyaknya permanent.

Sejalan dengan pendapat Surya, Cronbach (Rusman, dkk, 2012:8) belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Akan tetapi makna dari definisi yang dikemukakan Cronbach mengandung makna yang lebih dalam lagi, dimana belajar tidak hanya semata-mata terjadi perubahan dan penemuan saja, tetapi sudah mencakup kecakapan yang

dihasilkan akibat perubahan dan penemuan tadi. Menurut Sadiman "belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti".

Selain dari definisi belajar sebagai suatu perubahan perilaku, kita juga perlu memahami bahwa perubahan tersebut dikatakan suatu hasil belajar, apabila perubahan tersebut relative permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu dari perjalanan yang bertujuan atau direncanakan. Pengalaman yang dimaksudkan disini adalah pengalaman yang diperoleh seseorang dalam interaksi dengan lingkungan baik yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan sehingga menghasilkan sebuah perubahan yang bersifat relative menetap. Menurut Slameto "belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya."

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu yang dikarenakan suatu pengalaman yang terjadi.

Disamping itu, jika belajar ditinjau dari beberapa aspek yang terkandung didalamnya, maka belajar mengandung beberapa aspek.

Belajar adalah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek tersebut meliputi:

- a) Bertambahnya jumlah pengetahuan, b) adanya kemampuan dan memproduksi.
- c) Adanya penerapan pengetahuan. d) Menyimpulkan makna. e) Menafsirkan dan mengaitkan dengan realitas. Eveline dan Nara (Sumantri, 2015:2).

Dari pendapat tersebut dapat saya simpulkan bahwa belajar bukan hanya ada perubahan tingkah laku melainkan juga adanya suatu rangkaian yang sistematis dalam diri seseorang yang belajar yang dimulai dari bertambahnya suatu pengetahuan sampai kepada kemampuan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

a. Pengertian hasil belajar

Keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil, proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula dimana terdapat hubungan antara proses pengajaran dengan hasil yang ingin dicapai nantinya. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau produk dari pengajaran itu.

Menurut Rusman (2013:123) bahwa:

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat. Penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan cita-cita, keinginan dan harapan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian, dimana guru harus mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menentukan prestasi belajar siswanya.

b. Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Meski melalui proses belajar yang sama, hasil belajar yang dicapai seseorang tidak bisa sama. Sebab proses belajar dipengaruhi berbagai faktor yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam, baik itu dari faktor internal maupun faktor eksternal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (Rusman 2013) meliputi Faktor Internal dan Faktor Eksternal:

a. Faktor Internal

1. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisikologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya.

2. Faktor psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain.

2. Faktor Instrumental

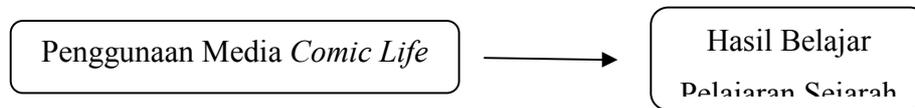
Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

B. Kerangka Pikir

Hasil belajar siswa di sekolah merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui kualitas pendidikan ataupun kualitas suatu pembelajaran. Dalam proses pembelajaran Sejarah perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan tuntutan kurikulum karena hal tersebut dapat memberikan efek yang signifikan dalam pengoptimalan proses pembelajaran di sekolah.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran dan salah satu media yang dapat digunakan adalah *media Comic Life*. Dimana dengan menggunakan media tersebut materi dapat di jelaskan lebih mudah dan menarik perhatian siswa. Oleh karena itu demi efektifnya penggunaan Media *Comic Life* dalam pembelajaran guna peningkatan kualitas pembelajaran. Maka sangat diperlukan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya.

Lebih jelasnya kerangka pikir diatas dapat digambarkan dalam bentuk bagan, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan Media *Comic Life* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba.

H_1 = Ada pengaruh penggunaan Media *Comic Life* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

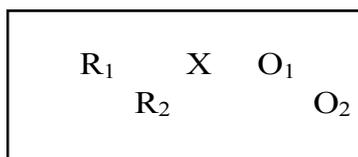
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena pada data penelitian yang diperoleh nantinya akan berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *True experimental design* yaitu penelitian dengan menggunakan dua kelas. karena dalam penelitian ini dapat membandingkan antara kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media *Comic Life* pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba.

B. Variabel dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yakni: Variabel bebas (yang mempengaruhi) penggunaan Media *Comic Life*. Dan Variabel terikat (yang dipengaruhi) hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI di SMA Negeri 9 Bulukumba.

Desain Penelitian yang digunakan adalah *Posttest-only control design*. Menurut Creswell (2014) *Posttest-only control design* merupakan salah satu rancangan eksperimen yang cukup populer karna *pre-test* memberikan efek-efek

yang kurang diharapkan. Adapun pola desain penelitian *posttest-only control design* menurut Sugiono (2015 : 112) sebagai berikut :



Gambar 3.1 : Pola desain penelitian

Keterangan :

R₁ = Random (keadaan awal kelompok eksperimen)

R₂ = Random (keadaan awal kelompok kontrol)

X = Treatment (perlakuan)

O₁ = Pengaruh diberikannya treatment

O₂ = Pengaruh tidak diberikannya treatment

C. Definisi Operasional

Penelitian ini mengkaji dua Variabel, yaitu "Penggunaan Media *Comic Life*" sebagai variabel bebas dan "Hasil belajar" sebagai variabel terikat. Agar tidak terjadi perbedaan interpretasi terhadap variabel yang dikaji, maka variabel tersebut perlu dioperasionalkan.

- a. Pembelajaran dalam penggunaan media *Comic Life* sangat memudahkan siswa dengan cepat mengerti tentang materi pelajaran sejarah yang diajarkan oleh guru dengan cara memadukan *Comic Life* dalam suatu materi pelajaran
- b. Dalam hal proses pembelajaran, hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai yang didapatkan siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan Media *Comic Life*.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 9 Bulukumba yang berjumlah 96 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 : Keadaan Siswa kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 9 Bulukumba

No	NamaKelas	Siswa		Jumlah
		LK	PR	
1	Kelas XI IS 1	18	16	34
2	Kelas XI IS 2	16	15	31
3	Kelas XI IS 3	15	16	31
JUMLAH		49	47	96

Sumber : Tata Usaha di SMA Negeri 9 Bulukumba

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi. Sampel penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling* atas dasar pertimbangan peneliti karena dianggap sampel tersebut memiliki informasi atau hal yang diperlukan dalam penelitian. Pertimbangan pemilihan sampel di sini adalah berdasarkan kelas yang mempunyai nilai rata-rata yang sama dengan jumlah siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka ditetapkan dua kelas sampel yaitu kelas XI IS 2 dan kelas XI IS 3 dari populasi yang sebanyak tiga kelas. Cara menentukan kelas Eksperimen dan Kontrol dengan membuat undian yang di dalamnya tertulis kelas XI IS 2 dan XI IS 3. Telah disepakati sebelumnya

bahwa undian yang keluar pertama dijadikan kelas eksperimen dan lainnya sebagai kelas kontrol. Karena yang keluar pertama kelas XI IS 3 yang jumlah siswanya 31, maka kelas XI IS 3 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IS 2 yang juga jumlah siswanya 31 sebagai kelas kontrol.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam kegiatan observasi, peneliti bertindak sebagai observer yakni melakukan pengamatan secara langsung mengenai kondisi obyektif yang terjadi di sekolah. Observasi yang dilakukan sebelum penelitian berguna untuk memperoleh data awal berupa kondisi lingkungan sekolah, karakteristik guru dan siswa, serta seluruh perangkat pendukung pembelajaran yang ada di sekolah. Sedangkan observasi yang dilakukan pada saat penelitian berlangsung dimaksudkan untuk memperoleh data terkait penggunaan *Comic Life* oleh guru pada mata pelajaran Sejarah serta proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas yang meliputi aktivitas guru yaitu menyampaikan materi dengan menggunakan media *Comic Life*.

2. Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan sejumlah item pertanyaan mengenai materi yang telah diberikan kepada subjek penelitian. Pada penelitian ini tes akan dilakukan setelah diberikan perlakuan. Teknik tes yang digunakan adalah pemberian pertanyaan dalam

bentuk soal pilihan ganda (*multiple choice test*) sebanyak 20 nomor yang terdiri dari lima pilihan jawaban yang berkaitan dengan pelajaran sejarah.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan sebagai penunjang kelengkapan data-data yang dibutuhkan pada saat dan setelah meneliti seperti dokumentasi pada saat penelitian serta berkas penunjang lainnya seperti RPP dan nilai siswa.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran umum mengenai pencapaian hasil belajar siswa bagi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Statistik deskriptif yang dicari meliputi penyajian tabel, nilai rata-rata (mean), nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi yang dihitung secara manual.

Adapun rumus skor rata-rata dan persentase yang dikemukakan oleh Sudjana (2010: 109) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Dimana :

$$\bar{X} = \text{Rata-rata (Mean)}$$

$$\begin{aligned}\sum X &= \text{Total nilai yang diperoleh} \\ N &= \text{Jumlah responden}\end{aligned}$$

Dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P : Persentase
 F : Frekuensi
 N : Jumlah subjek (sampel)

Data yang diperoleh selanjutnya dikategorikan dalam kategori baik sekali, baik, cukup, kurang dan gagal. Klasifikasi skor maksimal yang digunakan untuk mata pelajaran Sejarah adalah sebagai berikut :

Tabel. 3.3 Klasifikasi Skor

Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
80 ke atas	A	Baik Sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
46-55	D	Kurang
45 ke bawah	E	Gagal

Sumber : Sudijono (2012: 35)

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh kemampuan siswa yang diajar dengan menggunakan media buku paket pada

kelas kontrol yakni kelas XI IS 2 dan kemampuan siswa yang diajar dengan menggunakan *Comic Life* pada kelas eksperimen yakni kelas XI IS 3. Untuk melakukan analisis pada hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t - test = \frac{M_x - M_y}{SD_{bm}}$$

Keterangan :

t	= Koefisien t empiris
M_x	= Nilai rata-rata x
M_y	= nilai rata-rata y
SD_{bm}	= Standar deviasi kesalahan mean
N	= Jumlah murid tiap kelas

Sebelum menghitung *t-test*, maka terlebih dahulu mencari nilai M_x , M_y , dan SD_{bm} . Langkah yang dilakukan untuk mendapatkan nilai tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Mencari nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen X dan kelompok kontrol Y dengan rumus:

$$1) M_x = \frac{\sum X}{N}$$

$$2) M_y = \frac{\sum Y}{N}$$

- b. Mencari standar deviasi kuadrat kelompok X dan Y dengan rumus:

$$1) SD_x^2 = \frac{\sum x^2}{N} - M_x^2$$

$$2) SDy^2 = \frac{\sum y^2}{N} - My^2$$

(Hadi, 2004)

- c. Mencari standar deviasi mean kuadrat dari kedua kelompok dengan menggunakan rumus:

$$1) SD^2M_x = \frac{SD_x^2}{N-1}$$

$$2) SD^2M_y = \frac{SD_y^2}{N-1}$$

- d. Mencari SD_{bm} menggunakan rumus :

$$SD_{bm} = \sqrt{SD^2M_x + SD^2M_y}$$

(Hadi, 2004)

Setelah mendapatkan hasil perhitungan di atas maka selanjutnya dimasukkan dalam rumus *t-test* dan mencari interpretasinya untuk menguji hipotesis.

$$1) t - test = \frac{M_x - M_y}{SD_{bm}}$$

$$2) d.b = (Nx + Ny) - 1$$

(Hadi, 2004)

Kriteria pengujian adalah hipotesis nol (H_0) diterima apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan db tertentu, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar atau sama dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan db tertentu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 9 Bulukumba pada mata pelajaran Sejarah kelas XI khususnya pada materi kerajaan-kerajaan besar pada masa hindu-budha. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen kemudian diberikan tes kepada dua kelas yang masing-masing berjumlah 31 siswa, yaitu 31 siswa kelas eksperimen dan 31 siswa kelas kontrol. Hasil tes kemudian akan dianalisis secara statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan *t-test* untuk pengujian hipotesis.

1. Gambaran penggunaan media *Comic Life*

Pelaksanaan pembelajaran IPS Sejarah kelas XI IS 3 dengan menggunakan media *Comic Life*, penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, untuk mengetahui kemampuan siswa, gambaran hasil penelitian diperoleh melalui hasil observasi guru dan hasil observasi siswa.

a. Hasil observasi guru dalam proses pembelajaran

Aktivitas guru diobservasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Comic Life* pada mata pelajaran Sejarah khususnya dalam materi kerajaan-kerajaan besar masa hindu-budha di indonesia dengan estimasi waktu 1 x 180 menit. Komponen tersebut terbagi atas tiga kegiatan yakni kegiatan awal yang dilaksanakan selama 20 menit, kegiatan inti selama 140 menit dan

kegiatan akhir dilaksanakan selama 20 menit. Hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Penggunaan Media *Comic Life* Pada Mata Pelajaran Sejarah

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Kondisi objektif	4	2	5	1	6	0
2	Skor maksimal		6		6		6
3	Skor perolehan		4		5		6
4	Presentase tingkat pencapaian		66.66%		83.33%		100%

Berdasarkan tabel di atas pada pertemuan I kondisi objektif terdapat 4 pencapaian yang dilakukan oleh guru, pada pertemuan II terdapat 5 pencapaian yang dilakukan oleh guru, pada pertemuan III terdapat 6 pencapaian yang dilakukan oleh guru. skor maksimal pada pertemuan I, II, dan III terdapat hasil yang sama yaitu 6 didapat dari jumlah yang dilakukan oleh guru dan tidak dilakukan oleh guru, pada pertemuan I skor perolehan terdapat 4, pertemuan II terdapat 5, pertemuan III terdapat 6. perolehan yang dilakukan guru di kelas. pada pertemuan 1 proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 66.66% yang berada pada kategori efektif. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 83.33% berada pada kategori

sangat efektif. Pada pertemuan III proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 100% berada pada kategori sangat efektif.

b. Hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran

Aktivitas siswa diobservasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Comic Life* pada mata pelajaran sejarah khususnya pada materi kerajaan-kerajaan besar masa hindu-budha di indonesia dengan 6 komponen pada pertemuan I, 6 komponen pada pertemuan II, dan 6 komponen pada pertemuan III dengan estimasi 2x180 menit. Komponen tersebut terbagi atas tiga kegiatan yakni kegiatan awal yang dilaksanakan selama 20 menit, kegiatan inti selama 140 menit, kegiatan akhir selama 20 menit. Pembahasan masing-masing komponen akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Penggunaan Media *Comic Life* Pada Mata Pelajaran Sejarah

No	Aspek yang diamati	Pertemuan 1		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
		1	0	1	0	1	0
1	Kondisi objektif	131	53	145	41	161	25
2	Skor maksimal	184		186		186	
3	Skor perolehan	131		145		161	
4	Presentase tingkat pencapaian	71.19%		77.95%		86.55%	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan I proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 71.19%

berada pada kategori efektif. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 77.95% berada pada posisi efektif. Pada pertemuan III proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 86.55% berada pada kategori sangat efektif.

2. Gambaran hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Comic Life*

Gambaran hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Comic Life* pada mata pelajaran IPS Sejarah diperoleh dari analisis data statistik deskriptif, yang diperoleh dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas control yang dilaksanakan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Comic Life*. Berikut adalah nilai rata-rata dari dua kelas yang dimasukkan tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil *posttest*.

Tabel 4.3 Klasifikasi Skor, Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil Posttest kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba

Skor	Kategori	Nilai Huruf	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
90 – 100	Sangat Baik	A	5	16,12%	0	0
80 – 89	Baik	B	14	45,15%	0	0
70 – 79	Cukup	C	12	38,70%	13	41,93%
60 – 69	Kurang	D	0	0	10	32,25%
0 – 59	Gagal	E	0	0	8	25,80%
Jumlah			31	99,97%	31	99,98%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPS Sejarah siswa setelah *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu:

1. Hasil *posttest* kelas eksperimen yakni: tidak terdapat siswa yang berada pada kategori gagal dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu E, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu D, 12 siswa (38,70%) yang berada pada kategori cukup dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu C, 14 siswa (45,15%) yang berada pada kategori baik dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu B, 5 siswa (16,12%) yang berada pada kategori sangat baik dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu A.
2. Hasil *posttest* kelas kontrol yakni: terdapat 8 siswa (25,80%) yang berada pada kategori gagal dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu E, 10 siswa (32,25%) yang berada pada kategori kurang dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu D, 13 siswa (41,93%) yang berada pada kategori cukup dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu C. tidak terdapat siswa yang berada pada kategori baik dan baik sekali.

Pada kesimpulan di atas, dapat diketahui bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen memiliki lebih banyak siswa yang berada pada kategori baik sedangkan kelas kontrol terdapat beberapa siswa yang berada pada kategori cukup. Sehingga siswa di kelas eksperimen yang menerapkan perlakuan berupa pemanfaatan media *Comic Life* memiliki hasil yang sangat baik dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang tidak memanfaatkan media *Comic Life*.

3. Pengaruh penggunaan media *Comic Life*

Data yang didapatkan dari hasil penelitian berupa hasil tes (*posttest*) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik, setelah mendapatkan hasil dari analisis

data statistik tersebut selanjutnya diadakan hipotesis untuk mendapatkan jawaban dari penelitian ini.

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran sejarah khususnya pada materi kerajaan-kerajaan besar masa hindu-budha di indonesia dengan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *Comic Life* maupun yang tidak menggunakan media *Comic Life* lebih jelasnya perhatikan tabel berikut :

Tabel 4.4 Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Statistik	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	31	31
Nilai terendah	70	40
Nilai tertinggi	100	75
Nilai rata-rata	80,84	67,74
Standar deviasi	73,17	106,45

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 70 yang merupakan nilai minimum dan nilai tertinggi adalah 100 yang merupakan nilai maksimum, dengan nilai rata-rata 80,84 dan standar deviasi 73,17. Sedangkan pada kelas kontrol nilai terendah adalah 40 yang merupakan nilai

minimum dan nilai tertinggi adalah 75 yang merupakan nilai maksimum, dengan nilai rata-rata 67,74 dan standar deviasi 106,45.

Jika hasil belajar siswa dikelompokkan dalam kategori sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik, akan diperoleh frekuensi dan persentase. Berikut tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar mata pelajaran IPS Sejarah pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba.

b. Pembahasan data statistik

Data yang didapatkan dari penelitian berupa hasil tes (*posttest*) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik, setelah mendapatkan hasil dari analisis data statistik tersebut selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk mendapatkan jawaban dari penelitian ini.

Tabel 4.5 Analisis Data Inferensial Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Analisis data	X	Y
Mean (M)	80,48	63,22
Standar Deviasi Kuadrat	73,17	106,45
Standar Deviasi Mean Kuadrat	2,4	3,5
SDBm		2,44
t-test		7,0514
d.b		60

Variabel X pada tabel di atas yaitu kelas eksperimen sedangkan variabel Y yaitu kelas kontrol, dari tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, tetapi besar kecilnya nilai tersebut belum dapat menjawab pertanyaan penelitian sebelum melakukan pengujian hipotesis. Oleh sebab itu, perlu diketahui nilai dari t_{tabel} dari derajat bebas yang didapatkan yaitu

60 pada taraf signifikan 5% atau jika didesimalkan yaitu 0,05% maka diperoleh t_{tabel} yaitu 1.67065, selanjutnya akan diadakan pengujian hipotesis.

Proses belajar mengajar dilaksanakan pada dua kelas dengan maksud untuk membandingkan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *Comic Life* dengan pelaksanaan tanpa menggunakan media *Comic Life* penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dan diperoleh gambaran hasil penelitian melalui hasil observasi aktifitas guru dan hasil observasi aktifitas siswa dengan sungguh-sungguh, kemudian pada akhir pertemuan masing-masing kelas sample diberikan soal posttest dan lembar jawaban yang juga bermaksud memperoleh data hasil belajar siswa.

B. Analisis Statistik Inferensial

Data yang didapatkan dari penelitian berupa hasil tes (*posttest*) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik, setelah mendapatkan hasil dari analisis data statistik tersebut selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk

1. Analisis Uji Hipotesis

Hipotesis pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika t hitung $> t$ tabel atau taraf signifikan $< \alpha$ (nilai signifikan $< 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti ada perbedaan signifikan dalam pemanfaatan media *Comic Life* dengan pembelajaran tidak menggunakan media *Comic Life* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba.

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh t_{hitung} sebesar $7,05141 > 1.67065$ maka hipotesis nihil (H_0) yaitu “tidak ada pengaruh pemanfaatan media *Comic Life*

terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sejarah SMA Negeri 9 Bulukumba” dinyatakan ditolak dan hipotesis kerja (H_1) yaitu “ada pengaruh pemanfaatan media *Comic Life* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sejarah kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba” dinyatakan diterima.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian terhitung sejak tanggal 18 juni hingga 18 juli di SMA Negeri 9 Bulukumba pada mata pelajaran Sejarah. Maka diperoleh hasil penelitian melalui observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan mulai dari awal hingga akhir pembelajaran, mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media *Comic Life* dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Comic Life* pada mata pelajaran IPS Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba. Penelitian ini terdiri atas dua kelas yang diberikan perlakuan berbeda. Pembelajaran menggunakan media *Comic Life* pada kelas XI IS 3 sebagai kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan media *Comic Life* kelas XI IS 2 sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh nilai *posttest*, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil analisis tersebut menunjukkan adanya pengaruh pemanfaatan media *Comic Life* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 9 Bulukumba.

Pemanfaatan media *Comic Life* pada mata pelajaran IPS membuat siswa penasaran sehingga lebih tertarik belajar, lebih aktif mengikuti pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru menggunakan media *Comic Life*.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut (Sadiman, 2012; 17):

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan daya indera.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
4. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: memberikan perangsang, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat memberi manfaat terhadap guru dan siswa untuk meningkatkan keefektifitan proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau materi pelajaran. Serta memberi pengaruh positif dalam pembelajaran. Guru dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Comic Life* yang dilihat dari adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Comic Life*. Peningkatan

hasil belajar tersebut membenarkan hipotesis penelitian yaitu ada pengaruh penggunaan media *Comic Life* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bulukumba pada mata pelajaran IPS Sejarah.

Penggunaan media *Comic Life* dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan *Comic Life* dalam proses pembelajaran selama tiga kali pertemuan. *Comic Life* ini merupakan suatu software yang bisa digunakan dalam proses editing foto lalu menjadi sebuah *Comic Life* dan dapat pula di cetak seperti buku Comic lainnya, maka penulis berusaha untuk membuat Comic jadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam pembuatan *Comic Life* sangat cocok dengan materi kerajaan-kerajaan besar masa hindu-budha di indonesia karena mengandung gambar dan percakapan, sehingga siswa tertarik untuk membacanya dan membantu guru dalam proses penyajian materi.

Selama proses penelitian, media *Comic Life* ini dicetak lalu dibagikan setiap siswa yang ada dikelas XI IS 3 agar proses pembelajaran lebih dimengerti oleh siswa. pada kelas kontrol yaitu XI IS 2 tidak diberikan media *Comic Life*. Hasil dari penggunaan media *Comic Life* pada kelas XI IS 3 menjadi kesimpulan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa, dalam penelitian ini peneliti dapat membenarkan hipotesis yang diterapkan yakni “ada pengaruh penggunaan media *Comic Life* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba.

Dalam Penggunaan media *Comic Life* harus memperhatikan kesesuaian dengan komponen-komponen pembelajaran yaitu;

a. Guru

Penggunaan media *Comic Life* menuntut guru untuk mampu mengoperasikan komputer dan mampu mengoperasikan aplikasi *Comic Life* sehingga penggunaan media *Comic Life* tidak cocok bagi guru yang gagap teknologi karena media ini berbasis teknologi

b. Karakteristik siswa

Ada beberapa karakteristik siswa dalam belajar yang harus disesuaikan dengan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk media *Comic Life* cocok dengan karakter siswa visual dan auditori. Akan tetapi tidak cocok dengan siswa yang memiliki karakter kinestetik.

c. Media

Penggunaan media *Comic Life* harus disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang tersedia, seperti kesediaan proyektor, PC, dan lain-lain.

d. Mata Pelajaran

Media *Comic Life* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, kecuali untuk materi tertentu. Misalnya mata pelajaran olahraga pada materi praktikum lapangan maka media *Comic Life* tidak tepat digunakan.

e. Waktu

Penggunaan media *Comic Life* memungkinkan penggunaan waktu yang efektif dan fleksibel dalam proses pembelajaran, sehingga media ini cocok

digunakan untuk mata pelajaran yang berdurasi sampai 2 jam mata pelajaran setiap pertemuan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Gambaran penggunaan media *Comic Life* pada mata pelajaran Sejarah pada pokok bahasan kerajaan-kerajaan besar masa Hindu-Budha di Indonesia berada pada kategori efektif.
2. Gambaran hasil belajar mata pelajaran Sejarah menggunakan media *Comic Life* dalam proses pembelajaran membuat hasil belajar menjadi lebih menyenangkan, membuat siswa menjadi lebih memperhatikan materi yang akan dipelajari dan hal ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan penyerapan materi menjadi lebih mudah.
3. Ada pengaruh penggunaan media *Comic Life* terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba menjadi lebih baik.

B. Saran

1. Kepala Sekolah untuk dapat memfasilitasi pembelajaran dan mempersiapkan kebutuhan belajar utamanya dalam penyediaan media pembelajaran agar dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik dalam pelaksanaannya.
2. Tenaga pendidik untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media, terkhusus media berbasis komputer dalam proses pembelajarannya sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

3. Peneliti, agar laporan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian berikutnya dimasa mendatang.
4. Siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media interaktif di sekolah.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Bagas. 2011. *Comic Life*. (online)<http://www.bagas31.com/2011/08/comic-life-136-patch.html>
- Bakkidu, Nurhindah. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Makassar: CV. Samudra Alif MIM
- Rusman. 2013. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Rikena Cipta: Jakarta
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana, Nana. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Padmo, D. 2003. *Teknologi Pembelajaran, Upaya Peningkatan Kualitas dan Produktifitas Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Djamarah dan Zain . 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brand (Internal Artikel Indicom.com) (diakses pada tanggal 15/08/2017, 19:20, Kamis)
- S.K Kochhar 2008 (<http://rizukifarevi.blogspot.co.id>)
- Sahabuddin, 2007. *Mengajar dan Belajar*. Makassar: badan penerbit universitas negeri makassar
- Sadiman, 2012. *Media pendidikan*. Pustekom Dikbut dan PT. RajaGrafindo Persada,

Hadi 2004 *Metodologi penelitian*. Yogyakarta. Andi yogyakarta ikatan akuntansi indonesia.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 32 tahun 2013 tentang perubahan atas aturan pemerintah No. 19 tahun 2005.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan	: SMAN 9 Bulukumba
Mata Pelajaran	: Sejarah
Kelas	: XI/Ganjil
Materi Pokok	: Kerajaan-kerajaan besar masa Hindu budha di indonesia
Sub Materi Pokok	: kerajaan-kerajaan hindu-budha di indonesia
Alokasi Waktu	: 1 x 180 menit (1 kali pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menganalisis sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa kerajaan-kerajaan besar Hindu-Buddha yang berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Indikator

- 1.2 Siswa dapat menjelaskan sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa kerajaan-kerajaan besar Hindu-Buddha yang berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca buku paket, siswa dapat menjelaskan sistem pemerintahan masyarakat Indonesia pada masa kerajaan-kerajaan besar Hindu-Budha.
2. Dengan melakukan tanya jawab siswa dapat menjelaskan sistem budaya masyarakat Indonesia pada masa kerajaan-kerajaan besar Hindu-Budha.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Kerajaan Hindu-budha di Indonesia

- a. Kerajaan Kutai
- b. Kerajaan Tarumanegara
- c. Kerajaan Kalingga
- d. Kerajaan Sriwijaya
- e. Kerajaan Mataram kuno
- f. Kerajaan Medan Kemulan
- g. Kerajaan Kediri
- h. Kerajaan Singosari

- i. Kerajaan Majapahit
- j. Kerajaan Bali
- k. Kerajaan Pajajaran.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Siklus Eksplorasi, Elaborasi, Konfirmasi
- Metode : 1. Ceramah Bervariasi
2. Tanya Jawab

F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media :

- 1. LCD
- 2. Notebook
- 3. Gambar
- 4. Media Comic Life

2. Sumber Belajar :

- 1. Buku Paket Sejarah Peminatan Kelas XI

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Motivasi dan Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa • Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitan dengan materi sebelumnya pada pertemuan ini, • Guru memperkenalkan media comic life 	20 Mnt
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan secara individu buku teks tentang kerajaan-kerajaan hindu budha di indonesia • Guru membagikan media comic life kepada siswa secara individu • Guru menjelaskan materi yang diajarkan dengan menggunakan comic life 	140 mnt

	<p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan melalui comic life • Guru memberikan penguatan atas materi yang telah diajarkan melalui comic life <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan tentang materi yang dibahas 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran. • Melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan belajar mengajar 	20 mnt

H. PENILAIAN

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
1. Menjelaskan kerajaan-kerajaan besar masa Hindu-Budha di Indonesia	Tes tertulis	Pilihan ganda	1. Ada berapa kerajaan hindu-budha di Indonesia a. 12 b. 11 c. 13 d. 10 e. 14

Bulukumba, 21 juni 2018

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Peneliti

Muhammad Amran Jabal S.Pd

Muh. Andi

NIP :

NIM:1341040005

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMAN 9 BULUKUMBA

Muh Safri S.Pd MM

NIP : 197004172002121005

RENCANA PROSES PEMBELAJARAN

PERTEMUAN II

Satuan Pendidikan	: SMAN 9 Bulukumba
Mata Pelajaran	: Sejarah
Kelas	: XI/Ganjil
Materi Pokok	: Kerajaan-kerajaan besar masa hindu-budha di indonesia
Sub Materi Pokok	: Peninggalan sejarah bercorak hindu-budha
Alokasi Waktu	: 1 X 180 menit (1 kali pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan

kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar

1. 1 Menyajikan warisan sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa peninggalan sejarah bercorak hindu-budha yang berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini, dalam bentuk tulisan dan media lain.

Indikator

- 1.2 Siswa dapat menjelaskan warisan sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa peninggalan sejarah bercorak hindu-budha yang berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca buku paket siswa dapat menjelaskan peninggalan sejarah bercorak hindu-budha

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Peninggalan sejarah bercorak hindu-budha

E. METODE PEMBELAJARAN

Model : Siklus Eksplorasi, Elaborasi, Konfirmasi
 Metode : 1. Ceramah Bervariasi
 2. Tanya Jawab

F. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media :

5. LCD
6. Notebook
7. Media Comic Life

2. Sumber Belajar :

1. Buku Paket Sejarah Peminatan Kelas XI

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke 2

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Motivasi dan Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa • Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitan dengan materi sebelumnya pada pertemuan ini 	20 Mnt
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan secara individu buku teks tentang peninggalan sejarah bercorak hindu-budha • Guru membagikan media comic life kepada siswa secara individu • Guru menjelaskan materi yang diajarkan dengan menggunakan comic life <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan melalui comic life • Guru memberikan penguatan atas materi yang 	140 mnt

	telah di ajarkan melalui comic life Konfirmasi •Guru memberikan penguatan tentang materi yang dibahas	
Penutup	•Bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran. •Melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan belajar mengajar	20 mnt

H. PENILAIAN

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
2. Menjelaskan peninggalan sejarah bercorak hindu-budha	Tes tertulis	Pilihan ganda	1. Ada berapa peninggalan kerajaan kutai a. 14 b. 12 c. 11 d. 17 e. 13

Bulukumba, 21 juni 2018

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Peneliti

Muhammad Amran Jabal S.Pd

NIP :

Muh. Andi

NIM:1341040005

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMAN 9 BULUKUMBA

Muh Safri S.Pd MM

NIP : 197004172002121005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJRAN
PERTEMUAN III

Nama Sekolah : SMAN 9 Bulukumba
Mata pelajaran : Sejarah
Kelas : XI/Ganjil
Materi : Kerajaan-Kerajaan Besar Masa Islam Di Indonesia
Sub Materi Pokok : Kerajaan-kerajaan islam di indonesia
Alokasi Waktu : 1 X 180 menit (1 kali pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar

1.1 Menganalisis sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa kerajaan-kerajaan besar Islam di Indonesia yang berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Indikator

1.2 Mengidentifikasi faktor – faktor munculnya kerajaan – kerajaan Islam di Nusantara

- 1.3 Menganalisis sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa kerajaan-kerajaan besar islam yang berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

3. Dengan membaca buku paket, siswa dapat menjelaskan sistem pemerintahan masyarakat Indonesia pada masa kerajaajaan-kerajaan islam di indonesia
4. Dengan melakukan tanya jawab siswa dapat menjelaskan sistem budaya masyarakat Indonesia pada masa kerajaan-kerajaan besar masa islam di indonesia

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Kerajaan Islam di Indonesia
 - l. Kerajaan Perlak
 - m. Kerajaan Samudra Pasai
 - n. Kerajaan Aceh
 - o. Kerajaan palembang
 - p. Kerajaan jambi
 - q. Kerajaan Islam di Riau
 - r. KerajaanDemak
 - s. Kerajaan Pajang
 - t. Kerajaan Mataram

E. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Siklus Eksplorasi, Elaborasi, Konfirmasi
 Metode : 1. Ceramah Bervariasi
 2. Tanya Jawab

F. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media :

8. LCD

9. Notebook
10. Gambar
11. Media Comic Life

2. Sumber Belajar :

1. Buku Paket Sejarah Peminatan Kelas XI

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke 3

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Motivasi dan Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, berdoa dan mengecek kehadiran siswa • Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitan dengan materi sebelumnya pada pertemuan ini, • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	20Mnt
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan secara individu buku teks tentang kerajaan-kerajaan besar masa Islam di Indonesia • Guru membagikan media comic life kepada siswa secara individu • Guru menjelaskan materi yang diajarkan dengan menggunakan comic life <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan melalui comic life • Guru memberikan penguatan atas materi yang telah diajarkan melalui comic life <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan tentang materi yang dibahas 	140mnt
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran. • Melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan belajar mengajar 	20mnt

H. PENILAIAN

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
3. Menjelaskan kerajaan-kerajaan besar masa islam di indonesia	Tes tertulis	Pilihan ganda	1. Siapakah pendiri kerajaan demak a. raden patah b. iskandar muda c. sultan tahrir d. sultan jamaluddin e. Muhammad said

Bulukumba, 21 juni 2018

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Peneliti

Muhammad Amran Jabal S.Pd
NIP :

Muh. Andi
NIM : 1341040005

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMAN 9 BULUKUMBA

Muh Safri S.Pd MM
NIP : 197004172002121005

**LEMBAR OBSERVASI GURU
PERTEMUAN I**

Petunjuk Pengisian:

Amatilah hal-hal yang menyangkut kegiatan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan memberikan tanda cek (√) pada guru untuk setiap aspek yang di amati.

No	Objek Observasi	Pertemuan I	
		Y	T
Kegiatan Awal			
1	Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi, bertanya, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, dan memperkenalkan media comic life	√	
Kegiatan Inti			
2	Guru memberikan secara individu buku teks materi tentang kerajaan-kerajaan besar masa hindu budha di indonesia, membagikan media comic life kepada siswa, menjelaskan materi yang di ajarkan menggunakan comic life	√	
3	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan melalui comic life	√	
4	Guru memberikan penguatan atas materi yang telah di ajarkan melalui comic life		√
Kegiatan penutup			
5	Bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran	√	
6	Melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan		

	belajar mengajar		√
	Persentase tingkat pencapaian	66.66 %	

**LEMBAR OBSERVASI GURU
PERTEMUAN II**

Petunjuk Pengisian:

Amatilah hal-hal yang menyangkut kegiatan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan memberikan tanda cek (√) pada guru untuk setiap aspek yang di amati.

No	Objek Observasi	Pertemuan I	
		Y	T
Kegiatan Awal			
1	Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi, bertanya, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi.	√	
Kegiatan Inti			
2	Guru memberikan secara individu buku teks materi tentang peninggalan sejarah bercorak hindu budha, membagikan media comic life kepada siswa, menjelaskan materi yang di ajarkan menggunakan comic life	√	
3	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan melalui comic life	√	

4	Guru memberikan penguatan atas materi yang telah di ajarkan melalui comic life	√	
Kegiatan penutup			
5	Bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran	√	
6	Melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan belajar mengajar		√
Persentase tingkat pencapaian		83,33%	

**LEMBAR OBSERVASI GURU
PERTEMUAN III**

Petunjuk Pengisian:

Amatilah hal-hal yang menyangkut kegiatan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan memberikan tanda cek (√) pada guru untuk setiap aspek yang di amati.

No	Objek Observasi	Pertemuan I	
		Y	T
Kegiatan Awal			
1	Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi, bertanya, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, dan memperkenalkan media comic life	√	
Kegiatan Inti			
2	Guru memberikan secara individu buku teks materi tentang kerajaan-kerajaan besar masa hindu budha di indonesia, membagikan media comic life kepada siswa, menjelaskan materi yang di ajarkan menggunakan comic life	√	

3	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan melalui comic life	√	
4	Guru memberikan penguatan atas materi yang telah diajarkan melalui comic life	√	
Kegiatan penutup			
5	Bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran	√	
6	Melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan belajar mengajar	√	
Persentase tingkat pencapaian		100%	

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
PERTEMUAN I**

Nama Pelajaran : Sejarah

Observer : Muh. Andi

No	Objek Observasi	Pertemuan I	
		Jumlah Siswa	
		Y	T
Kegiatan Awal			
1	Siswa menjawab salam, berdo'a, menyahut saat di absen, mendengarkan apersepsi, menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru, mendengarkan tujuan pembelajaran dan mendengarkan motivasi.	31	-
Kegiatan Inti			
2	Siswa membaca buku teks, comic life, dan	26	5

	mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru		
3	Siswa menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan melalui comic life	15	16
4	Siswa mendengarkan penguatan yang diajarkan oleh guru	28	3
Kegiatan Penutup			
5	Siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran	15	16
6	Siswa melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan belajar	16	13
	Jumlah	131	53
	Skor Maksimal	184	
	Skor Pencapaian	71.19%	
	Presentasi Tingkat Pencapaian	71.19%	

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
PERTEMUAN II**

Nama Pelajaran : Sejarah

Observer : Muh. Andi

No	Objek Observasi	Pertemuan I	
		Jumlah Siswa	
		Y	T
Kegiatan Awal			
1	Siswa menjawab salam, berdo'a, menyahut saat di absen, mendengarkan apersepsi, menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru,	31	-

	mendengarkan tujuan pembelajaran dan mendengarkan motivasi.		
Kegiatan Inti			
2	Siswa membaca buku teks, comic life, dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru	31	-
3	Siswa menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan melalui comic life	18	13
4	Siswa mendengarkan penguatan yang diajarkan oleh guru	31	-
Kegiatan Penutup			
5	Siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran	15	16
6	Siswa melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan belajar	19	12
	Jumlah	145	41
	Skor Maksimal	186	
	Skor Pencapaian	77,95%	
	Presentasi Tingkat Pencapaian	77,95%	

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
PERTEMUAN III**

Nama Pelajaran : Sejarah

Observer : Muh. Andi

No	Objek Observasi	Pertemuan I
		Jumlah Siswa

		Y	T
Kegiatan Awal			
1	Siswa menjawab salam, berdo'a, menyahut saat di absen, mendengarkan apersepsi, menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru, mendengarkan tujuan pembelajaran dan mendengarkan motivasi.	31	-
Kegiatan Inti			
2	Siswa membaca buku teks, comic life, dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru	31	-
3	Siswa menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan melalui comic life	28	3
4	Siswa mendengarkan penguatan yang diajarkan oleh guru	31	-
Kegiatan Penutup			
5	Siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran	18	13
6	Siswa melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan belajar	22	9
	Jumlah	161	25
	Skor Maksimal	186	
	Skor Pencapaian	86,55%	
	Presentasi Tingkat Pencapaian	86,55%	

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
PERTEMUAN I**

Mata Pelajaran : Sejarah

Observer : Muh. Andi

NO	Nama	ASPEK YANG DINILAI											
		1		2		3		4		5		6	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1	Fadhil Muhtady	√		√		√		√		√			√
2	Muh. Irham Rahmat	√		√			√	√		√			√
3	Muh Taufik Hidayat	√		√			√	√			√	√	
4	Muh Rijal Nuddin	√		√			√	√		√		√	
5	Mushawwir Haq	√		√		√		√			√		√
6	Nurfaidah Rachman	√		√			√	√		√		√	
7	Nurfaisal	√		√			√	√			√		√
8	Nurhikmah. K	√		√		√		√		√		√	
9	Nurmiari. M	√		√			√	√		√			√
10	Nurwahida	√		√			√	√			√	√	
11	Rahmat Hidayat	√		√			√	√		√			√
12	Reski	√		√		√		√		√			√
13	Reski Musfita Ningsi	√		√		√		√			√		√
14	Reza Firansyah	√		√		√		√			√		√
15	Rifaldi Abdillah	√		√			√	√			√	√	
16	Rina Sulastri	√		√			√	√			√		√
17	Riska Juraeni	√		√			√	√			√	√	
18	Risma	√		√		√		√			√		√
19	Riswan Afandi	√		√		√		√			√		√
20	Said	√		√		√		√			√		√
21	Sandi Faturrahman	√		√			√	√		√			√
22	Sarina	√		√			√	√		√			√
23	Samila	√		√			√	√			√	√	
24	Selvianasari	√		√			√	√			√		√

25	Sri Dewi	√		√		√		√			√		√
26	Sri Wahyuni	√		√			√	√			√		√
27	Syahril	√		√			√	√			√		√
28	Ummu Kaisum	√		√			√	√			√		√
29	Ummul Kheratul Bahmi	√		√			√	√			√		√
30	Wahyu Al-Jarair	√		√			√	√			√		√
31	Wahyu Saputra	√		√			√	√			√		√

Observer,

Muh. Andi
1341040005

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

PERTEMUAN II

Mata Pelajaran : Sejarah

Observer : Muh. Andi

NO	Nama	ASPEK YANG DINILAI											
		1		2		3		4		5		6	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1	Fadhil Muhtady	√		√			√	√			√		√
2	Muh. Irham Rahmat	√		√		√		√		√		√	
3	Muh Taufik Hidayat	√		√		√		√		√		√	
4	Muh Rijal Nuddin	√		√		√		√		√		√	
5	Mushawwir Haq	√		√		√		√		√			√
6	Nurfaidah Rachman	√		√		√		√		√		√	
7	Nurfaisal	√		√			√	√			√		√
8	Nurhikmah. K	√		√			√	√			√	√	
9	Nurmiari. M	√		√		√		√			√	√	
10	Nurwahida	√		√			√	√			√		√
11	Rahmat Hidayat	√		√		√		√		√		√	
12	Reski	√		√		√		√		√		√	
13	Reski Musfita Ningsi	√		√		√		√			√	√	
14	Reza Firansyah	√		√		√		√			√	√	
15	Rifaldi Abdillah	√		√			√	√		√			√
16	Rina Sulastri	√		√		√		√		√		√	
17	Riska Juraeni	√		√		√		√		√		√	
18	Risma	√		√		√		√		√		√	
19	Riswan Afandi	√		√			√	√			√	√	

20	Said	√		√		√		√			√	√	
21	Sandi Faturrahman	√		√		√		√			√		√
22	Sarina	√		√		√		√			√	√	
23	Samila	√		√			√	√		√		√	
24	Selvianasari	√		√		√		√			√		√
25	Sri Dewi	√		√			√	√			√		√
26	Sri Wahyuni	√		√		√		√			√		√
27	Syahril	√		√			√	√			√	√	
28	Ummu Kaisum	√		√			√	√			√	√	
29	Ummul Kheratul Bahmi	√		√			√	√		√			√
30	Wahyu Al-Jarair	√		√			√	√		√			√
31	Wahyu Saputra	√		√			√	√			√		√

Observer,

Muh. Andi
1341040005

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
PERTEMUAN III

NO	Nama	ASPEK YANG DINILAI
-----------	-------------	---------------------------

Mata Pelajaran : Sejarah

Observer : Muh. Andi

		1		2		3		4		5		6	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1	Fadhil Muhtady	√		√		√		√		√		√	
2	Muh. Irham Rahmat	√		√		√		√			√		√
3	Muh Taufik Hidayat	√		√		√		√		√		√	
4	Muh Rijal Nuddin	√		√		√		√		√		√	
5	Mushawwir Haq	√		√			√	√			√	√	
6	Nurfaidah Rachman	√		√		√		√		√		√	
7	Nurfaisal	√		√			√	√		√			√
8	Nurhikmah. K	√		√			√	√		√		√	
9	Nurmiari. M	√		√			√	√			√	√	
10	Nurwahida	√		√		√		√			√		√
11	Rahmat Hidayat	√		√		√		√		√		√	
12	Reski	√		√		√		√		√		√	
13	Reski Musfita Ningsi	√		√			√	√		√		√	
14	Reza Firansyah	√		√		√		√		√			√
15	Rifaldi Abdillah	√		√		√		√			√	√	
16	Rina Sulastri	√		√		√		√			√	√	
17	Riska Juraeni	√		√		√		√			√	√	
18	Risma	√		√			√	√		√			√
19	Riswan Afandi	√		√		√		√		√		√	
20	Said	√		√		√		√		√			√
21	Sandi Faturrahman	√		√		√		√			√	√	
22	Sarina	√		√		√		√		√			√
23	Samila	√		√		√		√		√		√	
24	Selvianasari	√		√		√		√			√		√
25	Sri Dewi	√		√		√		√			√	√	

26	Sri Wahyuni	√		√		√		√			√	√	
27	Syahril	√		√		√		√		√		√	
28	Ummu Kaisum	√		√		√		√		√		√	
29	Ummul Kheratul Bahmi	√		√		√		√			√	√	
30	Wahyu Al-Jarair	√		√		√		√			√	√	
31	Wahyu Saputra	√		√		√		√		√			√

Observer,

Muh. Andi
1341040005

PRETEST

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 9 BULUKUMBA
Mata Pelajaran : IPS SEJARAH
Kelas / Semester : XI

Petunjuk :

- a. Tuliskanlah Nama, Nomor Induk Siswa (NIS), dan kelas anda pada lembar jawaban sebelum menjawab soal.
- b. Pilihlah jawaban yang paling tepat.

Kerjakanlah soal – soal dibawah ini !

1. Ada berapa kerajaan hindu-budha di indonesia ?
 - a. 12
 - b. 11
 - c. 13
 - d. 10
 - e. 14
2. Kerajaan kutai merupakan kerajaan hindu-budha tertua di indonesia, kerajaan ini muncul pada abad berapa ?
 - a. 5
 - b. 6
 - c. 3
 - d. 7
 - e. 2
3. Siapa pendiri kerajaan tarumanegara ?
 - a. patinun
 - b. Raja diraja guru jaya singawarman
 - c. Sultan aceh
 - d. Kerajaan Tarumanegara
 - e. Kerajaan Mataram Kuno
4. Kerajaan kalingga kalingga berasal dari kata kalinga nama sebuah kerajaan di india selatan kerajaan ini didirikan oleh sekelompok orang yang berasal dari ?
 - a. Majapahit
 - b. Palembang
 - c. riau
 - d. Orissa
 - e. Aceh
5. Pada abad keberapa kerajaan mataram berdiri ?
 - a. 8
 - b. 7
 - c. 9

- d. 5
 - e. 4
6. Sejarah kerajaan Kediri atau juga dikenal dengan nama Panjalu merupakan kerajaan Jawa Timur ditahun 1042 sampai 1222 yang berpusat di kota ?
- a. Makassar
 - b. Jambi
 - c. Arab
 - d. Daha
 - e. Cina
7. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan yang berpusat di Jawa Timur Indonesia, yang pernah berdiri sekitar tahun ?
- a. 1283 sampai 1500 masehi
 - b. 1272 sampai 1500 masehi
 - c. 1288 sampai 1500 masehi
 - d. 1277 sampai 1500 masehi
 - e. 1293 sampai 1500 masehi
8. Ada berapa peninggalan pada kerajaan Kutai ?
- a. 14
 - b. 12
 - c. 11
 - d. 17
 - e. 13
9. Ada berapa peninggalan kerajaan Tarumanegara ?
- a. 6
 - b. 7
 - c. 8
 - d. 9
 - e. 5
10. Ada berapa peninggalan pada kerajaan Kalingga ?
- a. 4
 - b. 7
 - c. 5
 - d. 9
 - e. 6
11. Ada berapa peninggalan kerajaan Sriwijaya ?
- a. 9
 - b. 8
 - c. 7

- d. 10
 - e. 6
12. Ada berapa peninggalan pada kerajaan mataram ?
- a. 15
 - b. 11
 - c. 13
 - d. 12
 - e. 14
13. Ada berapa peninggalan kerajaan medan kumulan ?
- a. 17
 - b. 14
 - c. 10
 - d. 13
 - e. 12
14. Kerajaan kediri memiliki peninggalan yang cukup banyak, ada berapa peninggalannya ?
- a. 23
 - b. 24
 - c. 22
 - d. 20
 - e. 21
15. Kerajaan perlah berdiri pada tahun berapa ?
- a. 851 masehi
 - b. 842 masehi
 - c. 830 masehi
 - d. 840 masehi
 - e. 850 masehi
16. Kerajaan samudra pasai muncul pada sekitar abad ke 13 setelah kehancuran kerajaan sriwijaya kerajaan ini pertama kali didirikan oleh ?
- a. Sultan trenggono
 - b. Marah silu
 - c. Fr. Vieira
 - d. Sunan Guru
 - e. Muhammad Said
17. Kerajaan aceh merupakan kerajaan yang berkembang sebagai kerajaan islam yang mengalami kejayaan pada masa pemerintahan ?
- a. Kerajaan Mataram

- b. Kerajaan Malaka
 - c. Kerajaan Demak
 - d. Sultan Iskandar Muda
 - e. Sultan Tahir
18. Siapa pendiri kerajaan Palembang ?
- a. Abu Zain
 - b. Sultan Jamaluddin
 - c. Iskandar Muda
 - d. Sultanah Nahrisyah
 - e. Muhammad Said
19. Siapa pendiri kerajaan Demak ?
- a. Raden Patah
 - b. Iskandar Muda
 - c. Sultan Tahir
 - d. Sultan Jamaluddin
 - e. Muhammad Said
20. Kerajaan Mataram adalah kerajaan Islam di Pulau Jawa yang pernah berdiri pada abad ke
- a. 17
 - b. 20
 - c. 50
 - d. 17
 - e. 18

PEDOMAN PENSKORAN

NO.	JAWBAN	SKOR
1.	B	1
2.	A	1
3.	B	1
4.	D	1
5.	A	1
6.	D	1
7.	E	1
8.	A	1
9.	B	1
10.	C	1
11.	A	1
12.	D	1
13.	D	1
14.	C	1
15.	D	1
16.	B	1
17.	D	1
18.	B	1

19.	A	1
20.	A	1
JUMLAH SKOR		20

Keterangan :

No.	Nama siswa	Skor
-----	------------	------

$$\frac{\text{Jumlah Skor Benar}}{\text{Jumlah Skor}} \times 100 = \text{Hasil tes}$$

1.	Andi Juniarti	75
2.	Basir	70
3.	Deni Syahriawan	65
4.	Doni Kurniawan	75
5.	Farhul Rahmat	65
6.	Fiqri Al-qifadi	60
7.	Fika Arianti	70
8.	Habibi Farawansa	60
9.	Khaerul Akbar	60
10.	Haliya	75
11.	Harmia Centeng	60
12.	Hasrawati	55
13.	Hardianto	75
14.	Ilma Sumisna	60
15.	Indra Faisal	50
16.	Indra Mulyadi	70
17.	Indra Suryani Syah	75
18.	Irnawati	55
19.	Irsan Surya	75
20.	Juliana	70
21.	Khaerul Imam	50
22.	Kiki Mutmainnah	65
23.	Miftahul Jannah	75
24.	Milda Sufia	45
25.	Mudassir Said	50
26.	Muh. Ashar	40
27.	Muh. Hafis	45
28.	Muh. Rida Jalil	70
29.	Musdalifah	60
30.	Musdalipa	75
31.	Mutmainnah	65
	Rata Rata	63.22

DAFTAR NILAI HASIL TES BELAJAR (*Pretest*)

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : XI IS 2 (kelas kontrol)

DAFTAR NILAI HASIL TES BELAJAR (*Postest*)**Mata Pelajaran** : IPS**Kelas** : XI IS 3 (kelas eksperimen)

No.	Nama siswa	Skor
1.	Fadhil Muhtady	85
2.	Muh. Irham Rahmat	90
3.	Muh Taufik Hidayat	85
4.	Muh Rijal Nuddin	80
5.	Mushawwir Haq	85
6.	Nurfaidah Rachman	70
7.	Nurfaisal	85
8.	Nurhikmah. K	80
9.	Nurmiari. M	75
10.	Nurwahida	90
11.	Rahmat Hidayat	80
12.	Reski	85
13.	Reski Musfita Ningsi	80
14.	Reza Firansyah	75
15.	Rifaldi Abdillah	100
16.	Rina Sulastri	95
17.	Riska Juraeni	90
18.	Risma	85
19.	Riswan Afandi	80
20.	Said	75
21.	Sandi Faturrahman	80
22.	Sarina	75
23.	Samila	70
24.	Selvianasari	85
25.	Sri Dewi	70
26.	Sri Wahyuni	75
27.	Syahril	80
28.	Ummu Kaisum	75
29.	Ummul Kheratul Bahmi	75
30.	Wahyu Al-jarair	70
31.	Wahyu Saputra	70

ANALISIS DATA STATISTIK

Nilai Hasil *posttest* kelas XI SMA Negeri 9 Bulukumba

Ekperimen (variabel X) dan kelas kontrol (variabel Y)

No	X	Y	X²	Y²	X.Y
1	85	75	7225	5625	6375
2	90	70	8100	4900	6300
3	85	65	7225	4225	5525
4	80	75	6400	5625	6000
5	85	65	7225	4225	5525
6	70	60	4900	3600	4200
7	85	70	7225	4900	5950
8	80	60	6400	3600	4800
9	75	60	5625	3600	4500
10	90	75	8100	5625	6750
11	80	60	6400	3600	4800
12	85	55	7225	3025	4675
13	80	75	6400	5625	6000
14	75	60	5625	3600	4500
15	100	50	10000	2500	5000
16	95	70	9025	4900	6650
17	90	75	8100	5625	6750
18	85	55	7225	3025	4675
19	80	75	6400	5625	6000
20	75	70	5625	4900	5250
21	80	50	6400	2500	4000
22	75	65	5625	4225	4875
23	70	75	4900	5625	5250
24	85	45	7225	2025	3825
25	70	50	4900	2500	3500
26	75	40	5625	1600	3000
27	80	45	6400	2025	3600
28	75	70	5625	4900	5250
29	75	60	5625	3600	4500
30	70	75	4900	5625	5250
31	70	65	4900	4225	4550
Jumlah	2495	1960	202575	127200	157825

- a. Nilai rata-rata hasil belajar eksperimen X

$$\begin{aligned} Mx &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{2495}{31} \\ &= 80.48 \end{aligned}$$

- b. Nilai rata-rata hasil belajar kontrol Y

$$\begin{aligned} My &= \frac{\sum y}{N} \\ &= \frac{1960}{31} \\ &= 63.22 \end{aligned}$$

- c. Nilai Standar Deviasi Kuadrat eksperimen X

$$\begin{aligned} SDy^2 &= \frac{\sum x^2}{N} - Mx^2 \\ &= \frac{202575}{31} - (80,48)^2 \\ &= 6534.67 - 6477.0304 \\ &= 73,1749 \end{aligned}$$

- d. Nilai Standar Deviasi rata-rata Kuadrat kontrol Y

$$\begin{aligned} SD^2Mx &= \frac{\sum y^2}{N} - My^2 \\ &= \frac{127200}{31} - (63,22)^2 \\ &= 4103.2258 - 3996.7684 \\ &= 106.4578 \end{aligned}$$

e. Nilai Standar Deviasi rata-rata kuadrat eksperimen X

$$\begin{aligned}
 SD^2M_x &= \frac{SDx^2}{N-1} \\
 &= \frac{73,1749}{31-1} \\
 &= \frac{73,1749}{30} \\
 &= 2.439163
 \end{aligned}$$

f. Nilai standar deviasi rata-rata kuadrat kontrol Y

$$\begin{aligned}
 SD^2M_y &= \frac{SDy^2}{N-1} \\
 &= \frac{106.4578}{31-1} \\
 &= \frac{106.4578}{30} \\
 &= 3.548593
 \end{aligned}$$

g. Nilai SD_{bm}

$$\begin{aligned}
 SD_{bm} &= \sqrt{SD^2M_x + SD^2M_y} \\
 &= \sqrt{5.987756} \\
 &= 2,446
 \end{aligned}$$

Lampiran 14

Setelah hasil perhitungan di atas selanjutnya digunakan rumus t-test :

$$\begin{aligned}
 t - \text{test} &= \frac{Mx - My}{SD_{bm}} &&= (31 + 31) - 2 \\
 &&&= 60 \\
 &= \frac{80.48 - 63.22}{2,446} \\
 &= \frac{17.26}{2,446}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 d. b &= (Nx + Ny) - 2 \\
 &= 7.05141
 \end{aligned}$$

LEMBAR JAWABAN SISWA**1. A B C D E****2. A B C D E****3. A B C D E****4. A B C D E****5. A B C D E****6. A B C D E****7. A B C D E****8. A B C D E****9. A B C D E****10. A B C D E****11. A B C D E****12. A B C D E****13. A B C D E****14. A B C D E****15. A B C D E****16. A B C D E****17. A B C D E****18. A B C D E****19. A B C D E****20. A B C D E**

Lampiran 1

Titik Presentasi Distribusi t (df = 41-70)

2 Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079

Dokumentasi siswa saat menggunakan *Comic Life***Gambar 1****Gambar 2****Gambar 3**

Dokumentasi siswa saat belajar tanpa menggunakan *Comic Life***Gambar 4****Gambar 5****Gambar 6**

RIWAYAT HIDUP



Muh. Andi, Lahir di Bulukumba, Sulawesi Selatan pada tanggal 12 April 1995. Anak pertama dari pasangan Baharuddin BJ dan Hasna K. Masuk SD Negeri 295 Balong tahun 2001 sampai 2007 di tahun yang sama kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Bulukumba sampai tahun 2010, lalu pendidikan di SMA Negeri 1

Ujungloe 2010 dan lulus di tahun 2013. kemudian lanjut ke perguruan tinggi di Universitas Negeri Makassar Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Sang penulis memiliki hobby belajar. Punya cita-cita menjadi orang sukses.