

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA
MATA PELAJARAN SOSIOLOGI BERBASIS ANDROID
PADA SISWA SMA KELAS XI**

M. Rio Naldi

1405617008

**Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2022

ABSTRAK

M. Rio Naldi, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Berbasis Android Pada Siswa SMA Kelas XI. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2022. Penelitian ini secara garis besar memiliki tujuan. Pertama, untuk mengembangkan media pembelajaran komik elektronik berbasis aplikasi android pada mata pelajaran sosiologi. kedua, mendeskripsikan dampak dari penggunaan media pembelajaran komik elektronik pada pembelajaran sosiologi.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design Develop, Implement, Evaluate*) didalamnya menggunakan dua pendekatan penelitian yaitu kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). Data penelitian diperoleh dari studi pustaka dan wawancara dengan para ahli dan peserta didik. Subjek penelitian dalam penelitian adalah peserta didik kelas 11 di SMA Budhi Warman II Jakarta, Pasar Rebo, Jakarta Timur. Penelitian ini juga melibatkan ahli validator sebagai kelayakan media yakni ahli media, dan ahli materi. Waktu penelitian dilaksanakan antara januari hingga maret 2022.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik elektronik sebagai media pembelajaran memiliki tingkat penilaian kelayakan yang tinggi. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan hasil penilaian sebesar 90,62%, dan ahli media mendapatkan hasil penilaian sebesar 92,85% yang menjadikan dalam kategori "Sangat Layak". Sedangkan, hasil dari ujicoba peserta didik menunjukkan tingkat penilaian kelayakan yang sama, dimulai dari hasil dari uji coba satu-satu mendapatkan hasil 88,46%, hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil 95,19%, dan hasil uji coba lapangan mendapatkan hasil 93% dari ketiga ujicoba menjadikan media komik elektronik dalam kategori "Sangat Layak". Materi yang diterapkan dalam pengembangan komik pembelajaran adalah memahami arti penting prinsip kesetaraan untuk menyikapi perbedaan sosial dengan mengambil tema stratifikasi sosial. Sehingga dapat dikatakan media komik elektronik dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran sosiologi.

Kata kunci: Media Pembelajaran Sosiologi, Komik Elektronik, Metode Research and Development

ABSTRACT

M. Rio Naldi, Development of Comic Learning Media on Android-Based Sociology Subjects for Class XI High School Students. Thesis. Jakarta: Sociology Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University, 2022. In general, this research has a purpose. First, to develop learning media for electronic comics based on android applications in sociology subjects. second, describing the impact of using electronic comics learning media on sociology learning.

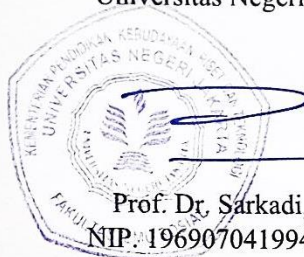
This research is a learning product development research. The method used is the R&D (Research and Development) method with the ADDIE model (Analysis, Design Develop, Implement, Evaluate) in which it uses two research approaches, namely quantitative and qualitative (mixed method). Research data obtained from literature study and interviews with experts and students. The research subjects in this study were 11th grade students at SMA Budhi Warman II Jakarta, Pasar Rebo, East Jakarta. This research also involves validator experts as media feasibility, namely media experts and material experts. The time of the study was carried out between January to March 2022.

The results of this study indicate that electronic comics as learning media have a high level of feasibility assessment. The validation results from material experts get an assessment result of 90.62%, and media experts get an assessment result of 92.85% which makes it in the "Very Eligible" category. Meanwhile, the results of the student trials showed the same level of feasibility assessment, starting from the results of the one-on-one trial getting results of 88.46%, the results of small group trials getting results of 95.19%, and the results of field trials getting results of 93 % of the three trials put the electronic comic media in the "Very Eligible" category. The material applied in the development of learning comics is to understand the importance of the principle of equality to address social differences by taking the theme of social stratification. So it can be said that electronic comic media can be used as a medium of learning in sociology subjects.

Keywords: Sociology Learning Media, Electronic Comics, Method Research and Development

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dewan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Jakarta



Prof. Dr. Sarkadi, M.Si
NIP. 196907041994031002

No.	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Abdi Rahmat, M. Si</u> NIP.197302182006041001 Ketua Sidang		4 Agustus 2022
2.	<u>Ubedillah Badrun, M. Si</u> NIP.197203152009121001 Penguji Ahli		3 Agustus 2022
3.	<u>Prima Yustitia Nurul Islami, S.KPm.,M.Si</u> NIP.198901232019032017 Sekretaris Sidang		9 Agustus 2022
4.	<u>Devi Septiandini, M.Pd</u> NIDK.8841290019 Dosen Pembimbing I		3 Agustus 2022
5.	<u>Suyuti, M.Pd</u> NIP.198401162019031005 Dosen Pembimbing II		3 Agustus 2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : M. Rio Naldi

NIM : 1405617008

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI BERBASIS ANDROID PADA SISWA SMA KELAS XI” ini sepenuhnya adalah karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Jakarta, 12 Agustus 2022



M. Rio Naldi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : M. Rio Naldi
NIM : 1405617008
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial/ S1 Pendidikan Sosiologi
Alamat email : naldirio14@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI BERBASIS ANDROID PADA SISWA SMA KELAS XI**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Agustus 2022

Penulis,

(M. Rio Naldi)

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

-(Q.S. Al-Baqarah:286)

“Cukuplah Allah menjadi penolong bagi kami dan Allah adalah sebaik-baik pelindung”

-(QS. Ali Imran: 173)

“Hal terpenting tentang karya adalah keindahan, maka harus memiliki pengabdian yang tulus untuk menciptakan karya menjadi sesuatu yang indah”

-M. Rio Naldi

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua tercinta Ibunda Sela Aryani, Bapak Suharto, dan Kakak Winda Amelia Riska yang tiada putusnya memberikan semangat, motivasi, dan doa demi kelancaran skripsi dan segala hal yang saya tuju untuk masa depan.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang atas ridho dan rahmat-Nya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam, kepada Nabi Muhammad SAW sebagai junjungan besar yang telah membawa perubahan dari zaman kegelapan hingga zaman peradaban. Ayah, Ibu, dan kakak saya yang selalu memanjatkan doa dan memberikan dukungan atas kebaikan, keberhasilan dan kesuksesan skripsi. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, rizki dan rahmat-Nya kepada kita selalu. Skripsi yang berjudul : “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Berbasis Android Pada Siswa SMA Kelas XI” untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) sebagai Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Pada penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan baik dalam bentuk materi, waktu, dan tenaga. Kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sarkadi, M.Si selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dian Rinanta Sari, S.Sos., M.A.P selaku Koordinator Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Abdi Rahmat, M.Si selaku ketua sidang yang telah memberikan masukan maupun saran yang sangat membantu dalam penulisan skripsi.

4. Ibu Devi Septiandini, M.Pd selaku dosen pembimbing. Penulis mengucapkan banyak terimakasih atas segala arahan dan bimbingannya, dan selalu memberikan saran maupun solusi terbaik untuk saya.
5. Bapak Suyuti, M.Pd selaku dosen pembimbing II. Penulis mengucapkan banyak terimakasih atas segala arahan dan bimbingannya, dan selalu memberikan saran maupun solusi terbaik untuk saya.
6. Bapak Ubedilah Badrun, S.Pd., M.Si selaku penguji ahli dalam sidang skripsi yang telah memberikan kritik dan masukan yang sangat membantu dalam penulisan skripsi.
7. Ibu Yusliana selaku admin Program Studi Pendidikan Sosiologi, terimakasih atas pelayanan akademik dan informasi yang berguna selama masa perkuliahan.
8. Seluruh dosen pengajar pendidikan sosiologi yang telah memberikan semua ilmu, pengalaman, dan didikan yang sangat bermanfaat sekali untuk penulis. Sehingga dari semua ilmu yang telah diajari, penulis dapat memilih tema skripsi ini. Semoga bapak dan ibu dosen selalu diberikan kesehatan dan selalu dalam lindungan-Nya.
9. Cindy Natarina, perempuan yang senantiasa selalu memberikan dukungan dan masukan serta menjadi penghibur di saat merasa lelah dalam mengerjakan skripsi. Semoga Allah selalu menyertai dan memberkati setiap langkah mu.
10. Nasrulloh, yang menjadi pembuka jalan saya untuk menjadikan SMA Budhi Warman II Jakarta sebagai objek penelitian skripsi ini.
11. Seluruh informan penelitian yang merupakan bagian dari SMA Budhi Warman II Jakarta, terimakasih untuk kesediaan waktu dan tenaga ibu, bapak, dan adik yang telah membantu penulis untuk mendapatkan informasi dan data penelitian skripsi ini.
12. Teman-teman saya, Nasrulloh, Ruhidin, Farhan Aji, Nibras, Triana, Hamdan, Daffa, Ricko, Sulis, Syilvi, Megawati, dan Syabilla yang selalu berbagi semangat dan pengalaman dalam hal-hal tugas selama

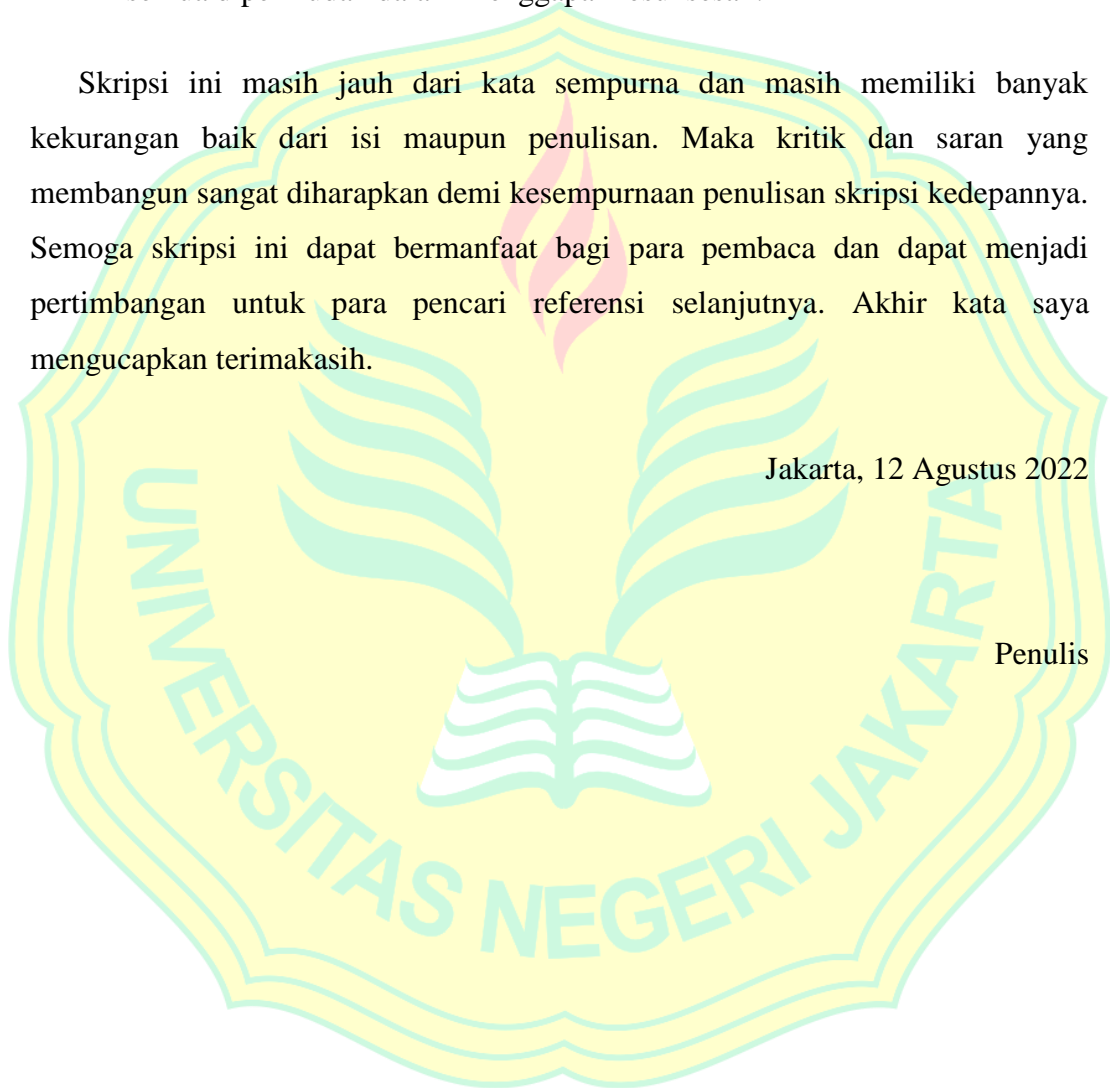
perkuliahan. Semoga kita semua dipermudah oleh Allah di setiap langkah kita.

13. Teruntuk teman – teman Pendsos B 2017 dan BLMP Periode 2019/2020 yang tidak bisa saya sebutkan semuanya. Terimakasih atas canda, tawa, rasa kekeluargaan yang diberikan selama masa perkuliahan. Semoga kita semua dipermudah dalam menggapai kesuksesan.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan baik dari isi maupun penulisan. Maka kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat menjadi pertimbangan untuk para pencari referensi selanjutnya. Akhir kata saya mengucapkan terimakasih.

Jakarta, 12 Agustus 2022

Penulis



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SKEMA	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Permasalahan Penelitian	6
I.3 Tujuan Penelitian.....	7
I.4 Manfaat Penelitian.....	8
I.5 Tinjauan Penelitian Sejenis	9
I.6 Kerangka Konseptual	22
I.6.1 Media Pembelajaran	22
I.6.2 Inovasi Pembelajaran.....	29
I.6.3 Media Komik Elektronik	31
I.6.4 Media Pembelajaran Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi	40
I.6.5 Hubungan Antar Konsep	43
I.7 Metodologi Penelitian	45

I.7.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	48
I.7.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	49
I.7.3 Subjek Penelitian	52
I.7.4 Teknik Pengumpulan Data.....	53
I.7.5 Teknik Analisis Data	60
I.8 Sistematika Penulis.....	64
BAB II ANALISIS KEBUTUHAN DAN DESAIN MEDIA KOMIK ELEKTRONIK PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI	66
II.1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Elektronik.....	66
II.1.1. Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	67
II.1.2. Analisis Kurikulum dan Kompetensi	86
II.2. Desain Media Komik Elektronik.....	92
II.2.1. Persiapan Pembuatan Media.....	92
II.2.2. Proses Pembuatan Media Komik Elektronik.....	100
BAB III PENGEMBANGAN KOMIK ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID UNTUK MATA PELAJARAN SOSIOLOGI	111
III. 1 Pemilihan Materi Sosiologi Dalam Komik Elektronik	111
III. 2 Pengembangan Komik Berbasis Android “Komik Pelajar”	112
III.2.1 Pembuatan Sketsa Aplikasi berbasis Android.....	116
III. 2. 2 Pembabakan Cerita “Komik Pelajar”	119
BAB IV KOMIK ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SOSIOLOGI	131
IV. 1 Kelayakan Komik Elektronik Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran	131
IV.1.1 Validasi Ahli Media.....	132
IV.1.2 Validasi Ahli Materi	144
IV.1.3 Hasil Akhir dan Kelayakan Media dari Keseluruhan Ahli	154

IV. 2 Pelaksanaan Uji Coba Produk	156
IV. 2.1 Pelaksanaan <i>One-To-One Evaluation</i>	158
IV. 2.2 Pelaksanaan <i>Small Group Evaluation</i>	164
IV. 2.3 Pelaksanaan <i>Field Test Evaluation</i>	169
IV. 2.4 Hasil Keseluruhan Implementasi Media Pembelajaran	175
IV. 3 Komik Elektronik “Komik Pelajar” sebagai Media Pembelajaran.....	178
IV. 4 Dampak Komik Elektronik pada Mata Pelajaran Sosiologi	180
BAB V PENUTUP	184
V. 1 Kesimpulan	184
V. 2 Saran	185
DAFTAR PUSTAKA	188
DAFTAR LAMPIRAN	193
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	248



DAFTAR SKEMA

Skema I.1. Tinjauan Penelitian Sejenis.....	20
Skema I.2. Pola Pembelajaran Dengan Media	28
Skema I.3 Hubungan Antar Konsep.....	44
Skema I.4 Model ADDIE.....	48
Skema I.5 Pengembangan Komik Elektronik Berbasis Android	49
Skema II. 1 Analisis Kompetensi pada Pengembangan Media Pembelajaran E – Komik Berbasis Android	91
Skema IV.1 Pengembangan Komik Elektronik Dengan Model ADDIE.....	176
Skema IV.2 Urgensi Komik Elektronik pada Mata Pelajaran Sosiologi	182

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Kisi-kisi Instrumen Penialain untuk Ahli Materi.....	55
Tabel 1.2 Kisi-kisi Instrumen Penialain untuk Ahli Media	57
Tabel I.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Peserta Didik.....	59
Tabel I.4 Pedoman Penskoran Angket	60
Tabel I.5 Konversi Jumlah Rerata Skor	61
Tabel I.6 Penilaian Kelayakan	62
Tabel I.7 Interpretasi Validitas.....	63
Tabel II.1. Kompetensi Pengetahuan dan Keterampilan Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI.....	89
Tabel III. 1 Karakter dalam Komik Elektronik “Komik Pelajar”	114
Tabel IV. 1 Hasil Penilaian oleh Ahli Media	133
Tabel IV. 2 Revisi Oleh Ahli Media	134
Tabel IV. 3 Kelayakan Media oleh Ahli Media.....	138
Tabel IV. 4 Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Media.....	140
Tabel IV. 5 Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran Oleh Ahli Media.....	141
Tabel IV. 6 Penilaian Aspek Komunikasi Visual Oleh Ahli Media	142
Tabel IV. 7 Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi.....	145
Tabel IV. 8 Kelayakan Media Oleh Ahli Materi.....	147
Tabel IV. 9 Penilaian Aspek Relevansi Materi Oleh Ahli Materi	149

Tabel IV. 10 Penilaian Aspek Pengorganisasian Oleh Ahli Materi.....	150
Tabel IV. 11 Penilaian Aspek Bahasa Oleh Ahli Materi	151
Tabel IV. 12 Penilaian Aspek Efek Bagi Pembelajaran Oleh Ahli Materi.....	152
Tabel IV. 13 Hasil Uji Peserta Didik One To One Evaluation	160
Tabel IV. 14 Uji Validitas Butir Soal One To One Evaluation	161
Tabel IV. 15 Hasil Penilaian One To One Evaluation	162
Tabel IV. 16 Hasil Uji Coba Small Group Evaluation	165
Tabel IV. 17 Uji Validitas Butir Soal Small Group Evaluation.....	166
Tabel IV. 18 Hasil Penilaian Small Group Evaluation	167
Tabel IV. 19 Hasil Uji Peserta Didik Field Test Evaluation.....	171
Tabel IV. 20 Uji Validitas Field Test Evaluation	172
Tabel IV. 21 Hasil Penilaian Field Test Evaluation.....	174
Tabel IV. 22 Hasil Penilaian Kelayakan.....	178

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Prosedur Desain Model ADDIE	47
Gambar II.1 kepemilikan Smartphone Android.....	68
Gambar II.2 Intensitas Penggunaan Smartphone	69
Gambar II.3 Aplikasi Android yang Sering Digunakan	70
Gambar II.4 Menggunakan Aplikasi Android	72
Gambar II.5 Aplikasi Pembelajaran Sesuai Dengan Gaya Belajar Peserta Didik.....	73
Gambar II.6 Kegunaan Aplikasi Pembelajaran.....	74
Gambar II.7 Kemenarikan Mata Pelajaran Sosiologi	75
Gambar II.8 Minat Terhadap Mata Pelajaran Sosiologi	76
Gambar II.9 Kesulitan Dalam Memahami Sosiologi.....	77
Gambar II.10 Cara Guru Mengajar Pelajaran Sosiologi	78
Gambar II.11 Penjabaran Materi Sosiologi Dengan Contoh	79
Gambar II.12 Ilustrasi Materi Sosiologi Dalam Buku Teks	80
Gambar II.13 Tertarik Menggunakan Media Pembelajaran Alternatif.....	82
Gambar II.14 Materi Sosiologi Menggunakan Media Komik Elektronik	84
Gambar II.15 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android.....	85
Gambar II.16 Media Pembelajaran Tersedia di Playstore	86
Gambar II.17 Tampilan Software Smart Apps Creator	93

Gambar II.18 Mendesain Menggunakan Software Adobe Photoshop.....	94
Gambar II.19 Tokoh Komik elektronik	96
Gambar II. 20 Latar Tokoh	97
Gambar II. 21 Jenis huruf pada Komik.....	98
Gambar II. 22 Sketsa Komik.....	103
Gambar II. 23 Gambar Manual diubah Menjadi Digital.....	104
Gambar II. 24 Membuka Smart Apps Creator untuk Melihat Kelebaran Layar.....	105
Gambar II. 25 Membuka Dokumen Baru untuk Desain Produk	105
Gambar II. 26 Membuat Panel Komik.....	106
Gambar II. 27 Memasukan Objek ke dalam Panel	107
Gambar II. 28 Memasukkan Objek ke Panel Dalam Satu Halaman.....	108
Gambar II. 29 Memasukkan Objek ke dalam Smart Apps Creator	109
Gambar II. 30 Menjadikan File berjenis Android.....	110
Gambar III.1 Sketsa Aplikasi Komik Elektronik.....	117
Gambar III.2 Tampilan Aplikasi Komik Elektronik.....	118
Gambar III.3 Tampilan Aplikasi Android saat di Smartphone	119
Gambar III.4 Cuplikan Cerita “bertemu”	121
Gambar III. 5 Cuplikan Cerita “Kesalahan”	122
Gambar III. 6 Cuplikan Cerita “Stratifikasi Sosial”.....	123
Gambar III. 7 Cuplikan Cerita “Stratifikasi Sosial II”	124

Gambar III. 8 Cuplikan Cerita “Sifat Stratifikasi Sosial”	125
Gambar III. 9 Cuplikan Cerita “Hukuman”	126
Gambar III. 10 Cuplikan Cerita “XI IPS 2”	128
Gambar III. 11 Cuplikan Cerita “Dasar Stratifikasi Sosial”	129
Gambar IV. 1 Revisi Tulisan Dalam Panel Komik.....	135
Gambar IV. 2 Revisi Detail Gambar.....	136
Gambar IV. 3 Revisi Dialog Panjang.....	137
Gambar IV. 4 Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Media	143
Gambar IV.5 Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Materi.....	153
Gambar IV.6 Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli.....	155
Gambar IV.7 Peserta Didik Membaca Komik Pelajar	160
Gambar IV.8 Peserta Didik Membaca Komik Pelajar	170

