

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Produk Awal

Media komik adalah satu diantara banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari pelajaran sejarah. Media komik dapat menjadi pendukung buku teks sejarah karena sebagian besar siswa terlalu bosan untuk membaca buku teks sejarah yang panjang. Komik merupakan media pembelajaran yang memiliki kriteria cukup baik untuk digunakan pada pembelajaran sejarah. Siswa dapat memahami makna yang terkandung dalam komik sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai dari sebuah peristiwa bersejarah (Sudjana & Rivai, 2009: 5).

Komik yang penulis kembangkan dibuat melalui prosedur penelitian pengembangan yang telah diuraikan di bab sebelumnya. Komik ini dibuat oleh penulis dan seorang komikus (orang yang membuat komik). Penulis bertugas untuk membuat skenario cerita komik sedangkan komikus yang membuat gambar visual berdasarkan skenario cerita yang penulis buat. Mula-mula komikus membuat gambar sketsa menggunakan *drawing pad* (alat yang digunakan untuk menggambar) yang sudah disambungkan pada komputer. Setelah sketsa jadi, komikus memberikan gambar sketsa ke penulis untuk disempurnakan (*finishing*). Berdasarkan diskusi penulis dengan komikus, penulis diberi saran oleh komikus untuk menggunakan aplikasi desain grafis untuk membantu proses *finishing* secara cepat dan efisien.

Penulis menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk menyempurnakan gambar sketsa sehingga menghasilkan komik yang siap divalidasi dan diuji cobakan. Berikut adalah konsep awal komik sebelum divalidasi dan diuji cobakan:

1. Sampul Depan Komik.

Sampul depan berisi judul komik dan logo STKIP PGRI Sidoarjo.

Sampul depan berwarna hitam-putih.



**Gambar 4.1. Sampul Depan Komik (Produk Awal)**

## 2. Isi Komik Satu Halaman Dengan Dua Panel Gambar.

Bagian ini menampilkan satu halaman dengan dua panel gambar yang disusun secara vertikal. Dua panel gambar berwarna hitam-putih.



Gambar 4.2. Satu Halaman Dengan Dua Panel Gambar (Produk Awal)

### 3. Isi Komik Satu Halaman Dengan Empat Panel Gambar.

Bagian ini menampilkan satu halaman dengan empat panel gambar yang disusun secara berjajar. Empat panel gambar berwarna hitam-putih.



Gambar 4.3. Satu Halaman Dengan Empat Panel Gambar (Produk Awal)

#### 4. Sampul Belakang Komik.

Sampul belakang berisi ringkasan singkat isi komik.



**Gambar 4.4. Sampul Belakang Komik (Produk Awal)**

## B. Analisis Data Validasi dan Revisi Produk

Data validasi merupakan jenis data kuantitatif karena terdapat skor yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan guru sejarah. Untuk menganalisis data tersebut, penulis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan mencari rata-rata (*mean*) yang menggunakan rumus berikut ini:

$$M = \frac{\sum x}{\sum i}$$

M : *Mean* (rata-rata)

$\sum x$  : Jumlah Skor

$\sum i$  : Jumlah Indikator

Melalui rumus tersebut, data validasi akan dianalisis supaya tingkat kelayakan media komik dapat diketahui dengan jelas. Setelah menganalisis data validasi, proses selanjutnya adalah merevisi bagian-bagian komik sesuai dengan komentar, kritik, dan saran yang diberikan. Berikut ini adalah analisis data validasi beserta revisi produk komik berdasarkan kuisioner yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, dan guru sejarah SMK Negeri 1 Beji:

### 1. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi bertugas untuk menguji kelayakan produk komik dari segi materi. Materi yang dimuat komik harus sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Ahli materi lebih berfokus pada tata bahasa dialog dan narasi penjelasan yang terdapat dalam komik. Penulis meminta bantuan kepada Bapak Dr. J. Priyanto Widodo S.Pd., M.Pd untuk menjadi validator materi. Beliau merupakan ketua bidang

akademik sekaligus dosen program studi pendidikan sejarah STKIP PGRI Sidoarjo yang pernah melakukan penelitian pengembangan.

Validasi materi dilakukan pada tanggal 12 Juni 2019. Ada dua aspek yang divalidasi yaitu aspek pembelajaran yang terdiri dari dua indikator dan aspek kualitas materi yang terdiri atas tiga indikator.

Berikut data validasi yang diperoleh beserta analisisnya:

**Tabel 4.1. Data Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Skor (1-5)
1	Pembelajaran	Kesesuaian antara materi media pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran.	3
		Kejelasan topik pembelajaran.	4
2	Kualitas Materi	Sistematika isi materi.	3
		Kebenaran isi materi.	3
		Kelengkapan isi materi.	4
<b>Jumlah Skor</b>			17
<b>Rata-rata</b>			3,4
<b>Keterangan</b>			Baik

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah skor yang diberikan oleh ahli materi untuk komik adalah sebesar 17 poin. Jumlah indikator yang dinilai adalah sebanyak lima indikator. Untuk mencari rata-rata maka jumlah

skor harus dibagi jumlah indikator sehingga rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 3,4 poin. Berdasarkan tabel klasifikasi penilaian ideal yang telah disebutkan di BAB III maka komik dinyatakan “**baik**” sebab klasifikasi “**baik**” berada pada interval 3,4-4,1.

## 2. Revisi Produk Oleh Ahli Materi

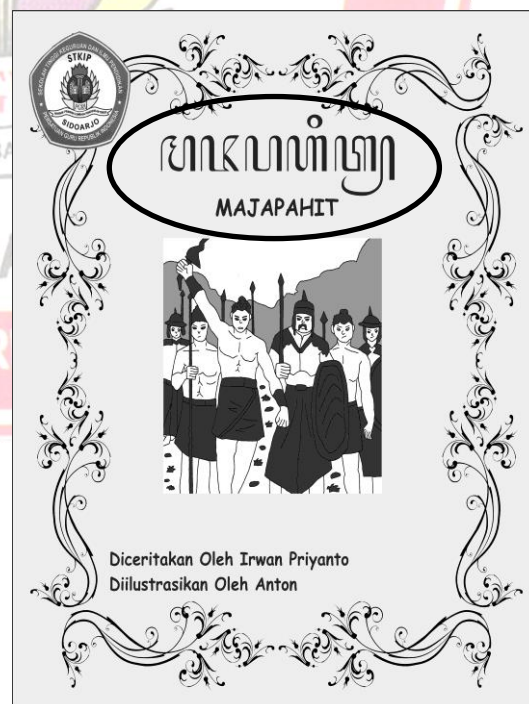
Setelah produk komik divalidasi oleh ahli materi, selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai dengan komentar, kritik, dan saran dari ahli materi. Berikut adalah beberapa bagian produk komik yang direvisi berdasarkan pendapat ahli materi:

- a. Komik diberi sentuhan lokal jawa. Penulis memutuskan untuk menambahkan tulisan aksara jawa seperti yang penulis tampilkan di sampul depan komik.



Gambar 4.5. Sampul Depan

Komik Sebelum Revisi



Gambar 4.6. Sampul Depan

Komik Sesudah Revisi



- b. Memperbaiki dialog yang terkesan kasar untuk diucapkan.



**Gambar 4.7. Dialog Sebelum Revisi**



**Gambar 4.8. Dialog Sesudah Revisi**

- c. Menambahkan sumber informasi tokoh sejarah yang belum ditampilkan pada produk awal komik.



**Gambar 4.9. Info Tokoh Sejarah**

### 3. Analisis Data Validasi Ahli Media

Ahli media bertugas untuk menguji kelayakan produk komik dari segi tampilan media. Ahli media lebih berfokus pada tata gambar dan visual komik. Penulis meminta bantuan kepada Bapak Satrio Wibowo S.Pd., M.Pd untuk menjadi validator media. Beliau merupakan kepala program pendidikan guru sekolah dasar sekaligus dosen program studi pendidikan sejarah STKIP PGRI Sidoarjo yang mengampu mata kuliah media pembelajaran.

Validasi media dilakukan pada tanggal 29 Mei 2019. Ada dua aspek yang divalidasi yaitu aspek desain yang terdiri dari tiga indikator dan aspek pengoperasian yang terdiri atas dua indikator. Berikut data validasi yang diperoleh beserta analisisnya.

**Tabel 4.2. Data Validasi Ahli Media**

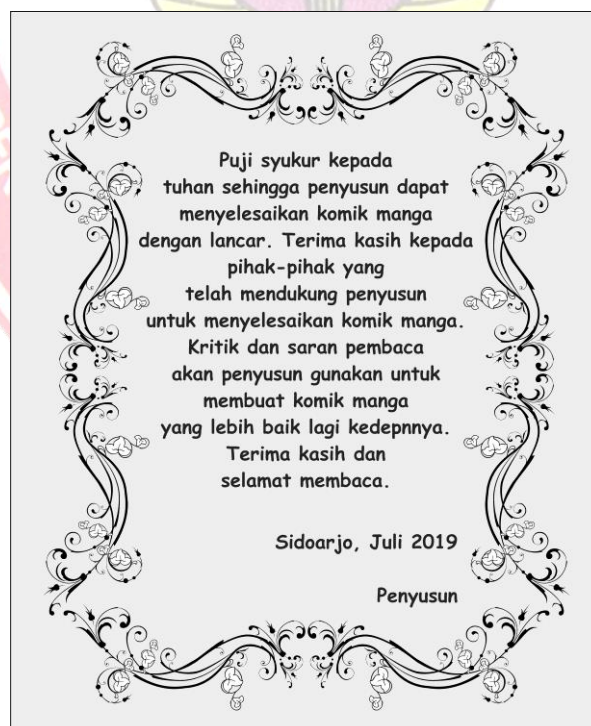
No	Aspek	Indikator	Skor (1-5)
1	Desain	Keterbacaan tulisan.	3
		Kualitas gambar visual.	3
		Ketepatan pengembangan tokoh cerita.	4
2	Pengoperasian	Akses penggunaan media.	3
		Kemudahan pengoperasian media.	4
<b>Jumlah Skor</b>			17
<b>Rata-rata</b>			3,4
<b>Keterangan</b>			Baik

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah skor yang diberikan oleh ahli media untuk komik adalah sebesar 14 poin. Jumlah indikator yang dinilai adalah sebanyak lima indikator. Untuk mencari rata-rata maka jumlah skor harus dibagi jumlah indikator sehingga rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 3,4 poin. Berdasarkan tabel klasifikasi penilaian ideal yang telah disebutkan di BAB III maka komik dinyatakan “**baik**” sebab klasifikasi “**baik**” berada pada interval 3,4-4,1.

#### 4. Revisi Produk Oleh Ahli Media

Setelah produk komik divalidasi oleh ahli media, selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai dengan komentar, kritik, dan saran dari ahli media. Berikut adalah beberapa bagian produk komik yang direvisi berdasarkan pendapat ahli media:

##### a. Menambahkan kata pengantar.



**Gambar 4.10. Kata Pengantar**

b. Menambahkan daftar isi.

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
PENGENALAN KARAKTER.....	iv
BAB 1 PRESENTASI SEJARAH.....	1
BAB 2 SANG UTUSAN.....	3
BAB 3 PEMBERONTAKAN.....	5
BAB 4 BANTUAN.....	7
BAB 5 STRATEGI.....	9
BAB 6 ALIANSI.....	11
BAB 7 PENYERANGAN.....	13
BAB 8 SURABAYA.....	15
BAB 9 MAJAPAHIT.....	17
KRONOLOGI.....	19
INFO TOKOH SEJARAH.....	20

**Gambar 4.11. Daftar Isi**

c. Menambahkan pengenalan karakter.



**EKO**  
SISWA KELAS 10 SMKN 1 BEJI



**PAK WAWAN**  
GURU SEJARAH KELAS 10 SMKN 1 BEJI



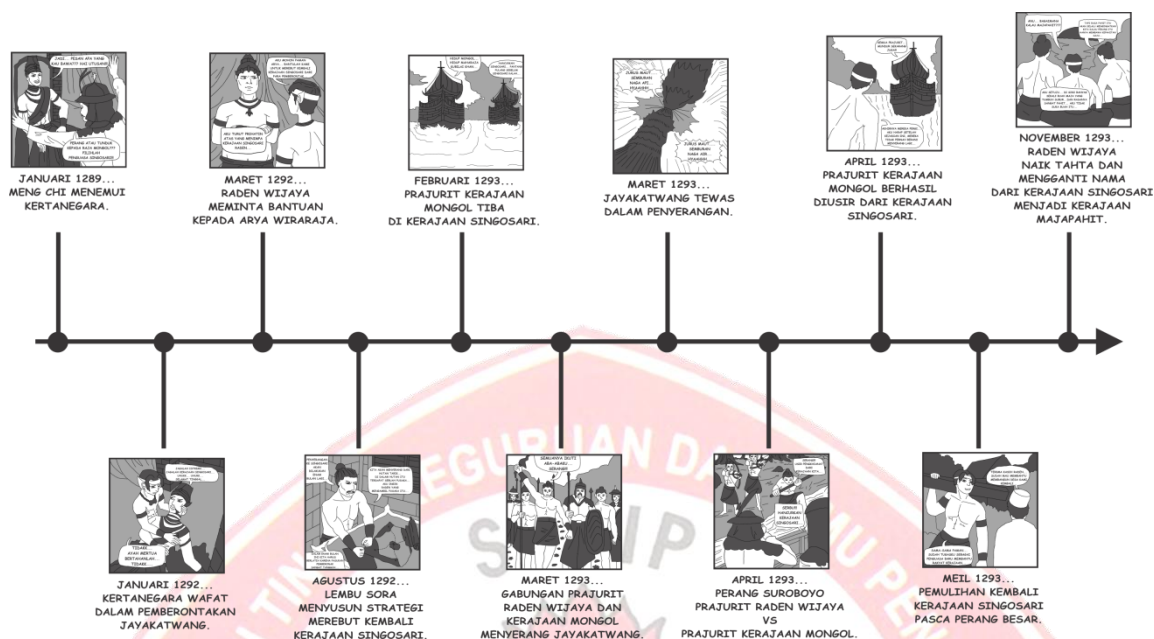
**KERTANEGARA**  
RAJA KERAJAAN SINGOSARI



**MENG CHI**  
UTUSAN KERAJAAN MONGOL

**Gambar 4.12. Pengenalan Karakter**

d. Menambahkan bagan kronologi peristiwa.



**Gambar 4.13. Kronologi Peristiwa**

## 5. Data Validasi Guru Sejarah

Guru sejarah bertugas untuk memvalidasi kelayakan produk komik sebelum digunakan dalam pembelajaran sejarah. Komik harus dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah sehingga siswa akan memahami makna peristiwa sejarah yang disampaikan melalui komik. Penulis meminta bantuan kepada Bapak Sholeh Syukur S.Pd., M.Pd untuk menjadi validator media. Beliau merupakan guru sejarah di SMK Negeri 1 Beji tempat penulis melakukan uji coba media pembelajaran komik.

Validasi media dilakukan pada tanggal 25 Juli 2019. Ada dua aspek yang divalidasi yaitu aspek konsep-kompetensi yang terdiri dari dua indikator dan aspek penyajian media yang terdiri atas tiga indikator.

Berikut data validasi yang diperoleh beserta analisisnya:

**Tabel 4.3. Data Validasi Guru Sejarah**

No	Aspek	Indikator	Skor (1-5)
1	Konsep dan Kompetensi	Kesesuaian antara materi media pembelajaran dengan kompetensi dasar yang tercantum pada kurikulum.	4
		Kejelasan isi materi.	3
2	Penyajian media	Kejelasan tulisan yang disajikan dalam media.	4
		Kualitas gambar visual.	3
		Kemudahan akses media.	5
<b>Jumlah Skor</b>			19
<b>Rata-rata</b>			3,8
<b>Keterangan</b>			Baik

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah skor yang diberikan oleh guru sejarah untuk komik adalah sebesar 19 poin. Jumlah indikator yang dinilai adalah sebanyak lima indikator. Untuk mencari rata-rata maka jumlah skor harus dibagi jumlah indikator sehingga rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 3,8 poin. Berdasarkan tabel klasifikasi penilaian ideal yang telah disebutkan di BAB III maka komik dinyatakan “**baik**” sebab klasifikasi “**baik**” berada pada interval 3,4-4,1.

## 6. Revisi Produk Oleh Guru Sejarah

Setelah produk komik divalidasi oleh guru sejarah, selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai dengan komentar, kritik, dan saran dari guru sejarah. Berikut adalah beberapa bagian produk komik yang direvisi berdasarkan pendapat guru sejarah:

### a. Menambahkan slogan SMKN 1 BEJI.



**Gambar 4.14. Panel Gambar Sebelum Revisi**



**Gambar 4.15. Panel Gambar Sesudah Revisi**



- b. Menambahkan keterangan latar tempat dan waktu.



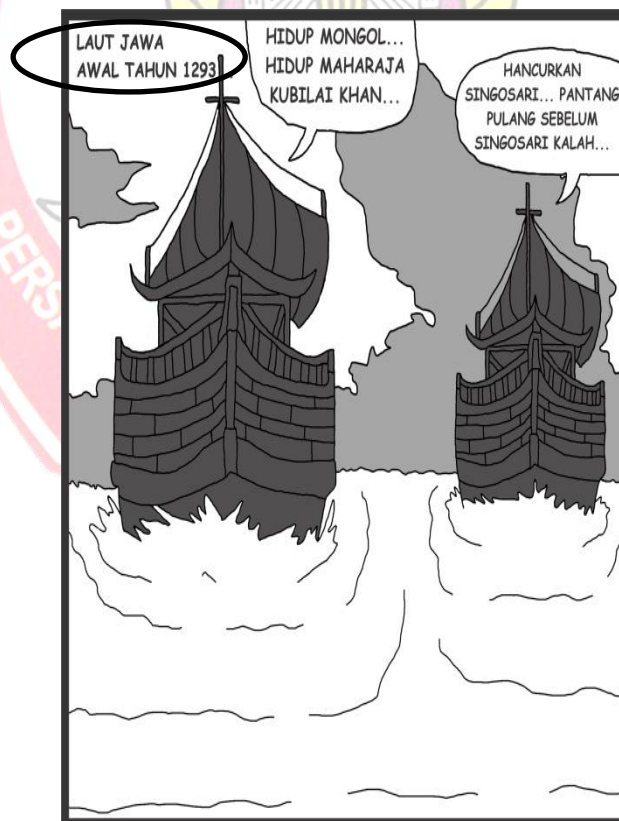
Gambar 4.16. Panel Gambar Sebelum Revisi



Gambar 4.17. Panel Gambar Sesudah Revisi



Gambar 4.18. Panel Gambar Sebelum Revisi



Gambar 4.19. Panel Gambar Sesudah Revisi

### C. Analisis Data Uji Coba dan Revisi Produk

Data uji coba merupakan jenis data kuantitatif karena terdapat skor yang diberikan oleh siswa. Data uji coba dibagi menjadi dua macam yaitu data uji individu dan data uji coba kelompok. Untuk menganalisis data tersebut, penulis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan mencari rata-rata (*mean*) yang menggunakan rumus berikut ini:

$$M = \frac{\sum x}{\sum i}$$

M : *Mean* (rata-rata)

$\sum x$  : Jumlah Skor

$\sum i$  : Jumlah Indikator

Melalui rumus tersebut, data uji coba akan dianalisis supaya tingkat kelayakan media komik dapat diketahui dengan jelas. Setelah menganalisis data uji coba, proses selanjutnya adalah merevisi bagian-bagian komik sesuai dengan komentar, kritik, dan saran yang diberikan. Berikut ini adalah analisis data uji coba beserta revisi produk komik berdasarkan kuisioner yang telah diisi oleh para siswa kelas X-TSM SMK Negeri 1 Beji yang menjadi subjek uji coba penelitian:

#### 1. Analisis Data Uji Coba Individu

Uji coba individu dilakukan di kelas X-Teknik Sepeda Motor (TSM) SMK Negeri 1 Beji pada tanggal 25 Juli 2019. Uji coba individu dilakukan oleh lima siswa. Uji coba individu bertujuan untuk menguji kelayakan penggunaan komik saat dilakukan pembelajaran individu. Ada dua aspek yang diujicobakan yaitu aspek pemahaman yang terdiri atas

dua indikator dan aspek penyajian-pengoperasian media yang terdiri atas tiga indikator. Berikut data uji coba yang diperoleh beserta analisisnya:

**Tabel 4.4. Data Uji Coba Individu**

No	Nama Responden	Skor Indikator (1-5)					Jumlah Skor	Rata-rata	Keterangan
		Aspek Pemahaman		Aspek Penyajian-Pengoperasian Media					
		1	2	3	4	5			
1	M. Dahrul Mahesa	4	5	5	5	4	23	4,6	Sangat Baik
2	M. Sandi Prasetyo	4	5	4	5	4	22	4,4	Sangat Baik
3	M. Toriq Hasbullah	4	5	5	5	4	23	4,6	Sangat Baik
4	Bima Esa Saputra	4	5	5	5	4	23	4,6	Sangat Baik
5	M. Aldi	4	4	5	5	4	22	4,4	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor</b>		20	24	24	25	20	113	22,6	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		4	4,8	4,8	5	4	22,6	4,52	Baik

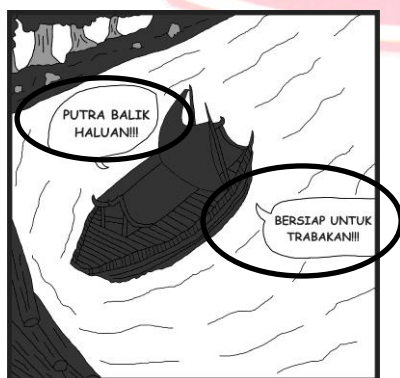
Berdasarkan tabel tersebut, ada lima responden yang terpilih sebagai subjek uji coba media komik secara individu. Jumlah skor yang diberikan oleh lima responden untuk komik adalah sebesar 113 poin. Jumlah indikator yang dinilai adalah sebanyak lima indikator. Untuk mencari rata-rata maka jumlah skor harus dibagi jumlah indikator sehingga rata-rata yang diperoleh adalah sebanyak 22,6 poin. Rata-rata tersebut selanjutnya harus dibagi lima sebab jumlah responden yang menjadi subjek uji coba adalah sebanyak lima responden sehingga rata-rata terakhir yang diperoleh adalah sebesar 4,52 poin.

Berdasarkan tabel klasifikasi penilaian ideal yang telah disebutkan di BAB III maka komik dinyatakan “**sangat baik**” sebab klasifikasi “**sangat baik**” berada pada interval 4,2-5.

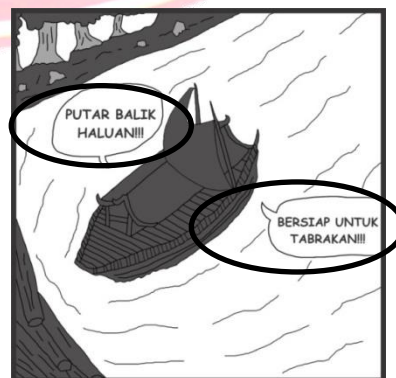
## 2. Revisi Produk Dari Uji Coba Individu

Setelah produk komik diuji cobakan kepada siswa, selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai dengan komentar, kritik, dan saran dari siswa. Berikut adalah beberapa bagian produk komik yang direvisi berdasarkan pendapat siswa:

### a. Memperbaiki kesalahan ketik dialog.



Gambar 4.20. Dialog Sebelum Revisi

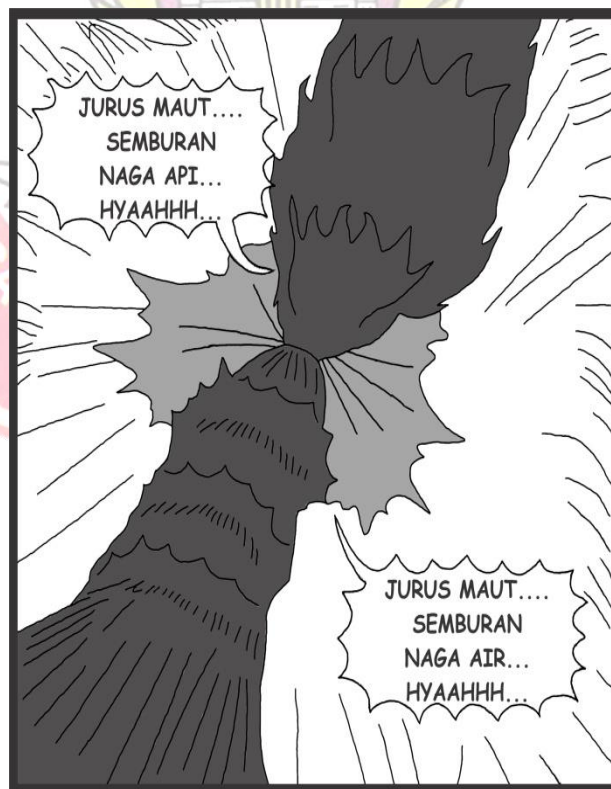


Gambar 4.21. Dialog Sesudah Revisi

## b. Memperbaiki pewarnaan gambar



Gambar 4.22. Warna Gambar Sebelum Revisi



Gambar 4.23. Warna Gambar Setelah Revisi

### 3. Analisis Data Uji Coba Kelompok

Uji coba kelompok dilakukan di kelas X-Teknik Sepeda Motor (TSM) SMK Negeri 1 Beji pada tanggal 25 Juli 2019. Uji coba kelompok dilakukan oleh sepuluh siswa. Uji coba kelompok bertujuan untuk menguji kelayakan penggunaan komik saat dilakukan pembelajaran kelompok. Ada dua aspek yang diujicobakan yaitu aspek pemahaman yang terdiri atas dua indikator dan aspek penyajian-pengoperasian media yang terdiri atas tiga indikator. Berikut data uji coba yang diperoleh beserta analisisnya:

**Tabel 4.5. Data Uji Coba Kelompok**

No	Nama Responden	Skor Indikator (1-5)					Jumlah Skor	Rata-rata	Keterangan
		Aspek Pemahaman		Aspek Penyajian-Pengoperasian Media					
		1	2	3	4	5			
1	A. Arif Ibrahim	5	4	4	5	4	22	4,4	Sangat Baik
2	Yoga Okki H. B	4	5	5	5	5	24	4,8	Sangat Baik
3	M. Malik Alfian S	4	4	5	5	5	23	4,6	Sangat Baik

4	Febri Tri Wulandari	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
5	Ajeng Ayu P. K	5	4	5	4	5	23	4,6	Sangat Baik
6	M. Rhobbiatul Isro'	4	4	5	5	5	23	4,6	Sangat Baik
7	Tegar Pramudya U	4	5	4	5	4	22	4,4	Sangat Baik
8	M. Romadhoni	4	5	5	5	4	23	4,6	Sangat Baik
9	M. Ali Ridho	4	4	4	5	4	21	4,2	Sangat Baik
10	Refan Subandi	5	5	5	4	4	23	4,6	Sangat Baik
<b>Jumlah skor</b>		44	45	47	48	45	229	44	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		4,4	4,5	4,7	4,8	4,5	22,9	4,4	Baik

Berdasarkan tabel diatas, ada sepuluh responden yang terpilih sebagai subjek uji coba media komik secara kelompok. Jumlah skor yang diberikan oleh sepuluh responden untuk komik adalah sebesar 229 poin. Jumlah indikator yang dinilai adalah sebanyak lima indikator. Untuk



mencari rata-rata maka jumlah skor harus dibagi jumlah indikator sehingga rata-rata yang diperoleh adalah sebanyak 45,8 poin. Rata-rata tersebut selanjutnya harus dibagi sepuluh sebab jumlah responden yang menjadi subjek uji coba adalah sebanyak sepuluh responden sehingga rata-rata terakhir yang diperoleh adalah sebesar 4,58 poin.

Berdasarkan tabel klasifikasi penilaian ideal yang telah disebutkan di BAB III maka komik dinyatakan “**sangat baik**” sebab klasifikasi “**sangat baik**” berada pada interval 4,2-5.

#### 4. Revisi Produk Dari Uji Coba Kelompok

Setelah produk komik diuji cobakan kepada siswa, selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai dengan komentar, kritik, dan saran dari siswa. Bagian komik yang direvisi sama dengan revisi pada uji coba individu. Tetapi setelah uji coba kelompok, siswa meminta untuk dibuatkan komik digital supaya dapat diakses di gawai elektronik (laptop, tablet, *smartphone*, dan lain-lain). Oleh karena itu penulis membuat komik kerajaan Majapahit versi digital. Komik tersebut berformat PDF (*Portable Document Format*).

Dokumen berformat PDF dapat dibaca melalui aplikasi pembaca dokumen PDF (*PDF Reader*). Oleh karena itu, sebelum membaca komik versi digital terlebih dahulu gawai elektronik harus mempunyai aplikasi *PDF Reader* yang sudah terinstal sehingga pembaca dapat membaca komik digital melalui gawai elektronik. *PDF Reader* dapat diunduh melalui layanan penyedia aplikasi sesuai versi gawai yang digunakan.

#### D. Kajian Produk Akhir

Setelah melalui tahap validasi dan uji coba, penulis merevisi komik sesuai dengan pendapat ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan siswa untuk menghasilkan produk akhir komik. Berikut ini adalah karakteristik produk akhir komik yang dihasilkan:

1. Komik yang sesuai untuk pembaca berusia 16-20 tahun karena subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Beji.
2. Komik dengan pewarnaan hitam-putih (*Grayscale*) karena pembaca di usia 16-20 tahun sudah tidak mementingkan warna dan lebih berfokus pada kualitas cerita komik.
3. Komik dengan aliran (*genre*) cerita kehidupan sehari-hari (*slice of life*), peperangan (*war*), dan aksi (*action*) karena cerita komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sejarah Kerajaan Majapahit yang penuh dengan peperangan untuk berebut kekuasaan.
4. Komik berbahasa Indonesia karena bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dimengerti siswa kelas X SMK Negeri 1 Beji.
5. Komik cetakan berupa buku komik yang dicetak sebanyak lima buku komik.
6. Komik digital berupa file komik berformat PDF (*Portable Document Format*) yang dapat diakses di gawai elektronik.

Berdasarkan karakteristik pada produk akhir komik yang dihasilkan, ternyata produk akhir komik memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berikut ini adalah kelebihan produk akhir komik yang dihasilkan yaitu:

1. Memiliki alur yang sederhana sehingga siswa dapat memahami alur cerita.
2. Memiliki informasi tambahan tokoh sejarah sehingga siswa dapat mengenal lebih dekat tokoh-tokoh sejarah.
3. Terdapat versi manual dan digital sehingga siswa dapat mengakses komik dengan berbagai cara.

Ada pula kekurangan yang dimiliki oleh produk akhir komik adalah sebagai berikut:

1. Gambar komik tidak sebagus komik profesional.
2. Terdapat adegan-adegan komik yang tidak dapat ditampilkan karena keterbatasan dana penulis.
3. Alur cerita yang sederhana membuat komik memiliki cerita yang monoton.

#### **E. Kelayakan Produk Akhir**

Kelayakan produk akhir komik bergantung pada skor rata-rata akhir yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan siswa. Agar komik layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah maka komik harus memenuhi kriteria minimal tertentu. Kriteria minimal yang harus dicapai produk akhir komik adalah komik harus memiliki skor rata-rata akhir minimal 2,6 atau berpredikat “**cukup baik**”. Skor tersebut mengacu pada tabel klasifikasi penilaian ideal yang telah disebutkan di BAB III. Berikut ini adalah rekapitulasi skor rata-rata akhir yang diperoleh dari validasi dan uji coba:

**Tabel 4.6. Rekapitulasi Skor Rata-rata Akhir**

<b>Data</b>	<b>Responden</b>	<b>Skor Rata-rata Akhir</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Kelayakan</b>
Validasi	Ahli Materi	3,4	Baik	Layak
	Ahli Media	3,4	Baik	Layak
	Guru Sejarah	3,8	Baik	Layak
Uji Coba	Individu	4,52	Sangat Baik	Layak
	Kelompok	4,58	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan tabel diatas, terdapat dua macam data yang digunakan untuk menilai kelayakan produk akhir komik yang dihasilkan. Data pertama adalah data yang berasal dari tahap validasi. Pada tahap validasi, komik berhasil mencapai kriteria minimal yang ditetapkan berdasarkan skor yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan guru sejarah. Data kedua adalah data yang berasal dari tahap uji coba. Uji coba media pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba individu dan uji coba kelompok.

Pada tahap uji coba individu, komik berhasil mencapai kriteria minimal yang ditetapkan berdasarkan skor yang diberikan oleh siswa yang menjadi subjek uji coba individu. Pada tahap uji coba kelompok, komik berhasil mencapai kriteria minimal yang ditetapkan berdasarkan skor yang diberikan oleh siswa yang menjadi subjek uji coba kelompok. Berdasarkan seluruh penilaian yang berasal dari tahap validasi dan uji coba maka produk akhir komik layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah.