

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI POKOK PENYAMPAIAN CERITA UNTUK SISWA KELAS VII DI SMPN 2 KUNJANG

Mochamad Fadzoli

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

Fadli451@yahoo.com

Abstrak

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang bertujuan agar siswa memahami, serta dapat menerapkan kemampuan berbahasa melalui empat komponen yaitu menyimak, berbicara, membaca, menulis. komponen berbicara adalah salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa, dalam kurikulum Bahasa Indonesia kelas VII SMP terdapat kompetensi dasar Bercerita dengan urutan yang baik, namun berbeda dengan kondisi nyata di SMPN 2 Kunjang dimana kemampuan siswa dalam bercerita dengan baik masih rendah. Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan pengembang memberikan solusi dengan mengembangkan media Komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuan penelitian pengembangan adalah menghasilkan media komik yang dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi pokok penyampaian cerita.

Pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Arif Sadiman, model pengembangan ini dipilih karena langkah-langkah pengembangan yang sistematis dan mudah dalam pelaksanaannya dengan langkah-langkah mulai dari menganalisis kebutuhan, merumuskan tujuan, merumuskan butir materi, merumuskan alat ukur keberhasilan, pembuatan naskah, dan uji coba,

Dari hasil uji coba yang dilakukan secara keseluruhan diperoleh hasil penilaian yang menunjukkan nilai 85 kategori baik sekali untuk ahli materi, Nilai 77,1 kategori baik untuk ahli media I, nilai 89,5 Kategori baik sekali untuk Ahli media II. Sedangkan untuk uji coba perseorangan mendapatkan nilai 80,9 kategori baik sekali, uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 87,2 kategori baik sekali, uji coba kelompok besar mendapatkan nilai 84,8 kategori baik sekali, sehingga dapat disimpulkan telah dihasilkan media Komik mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok Penyampaian cerita yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, pengembangan Media Komik, Model Arif Sadiman, Hasil pengembangan

Abstract

Indonesian language is the subject to understand, aimed at students and can apply the ability of speaking through four components, namely to review, speak, read, writing. Components speak is one ability to overrun by students. in indonesian language class VII SMP curriculum there are basic competence, stories in good order, but distinct to the real SMPN 2 Kunjang where the students in good stories in still low. Based on the problem has been elaborated developers provide solutions by developing media comic in indonesian language. Research purposes is to produce development media comic can help indonesian language learning process subject matter with the story

It refers to development model of arif sadiman, model of development was chosen because measures systematic and easily in the implementation by steps menganalisis necessity, ranging from formulating the objective, formulate matter, grains success, formulate a measuring instrument the manuscripts, and the trial,

From the results of tests conducted on the whole evaluation results obtained showed a 85 categories splendidly for a material, the value of a good category to 77.1 expert media I, the value of a good Category to ciut media expert II. As for the individual test scores 80.9 categories well, small group test gets an excellent category 87.2, large groups of test scores 84.8 splendidly, so the category can be deduce Comic media has generated Indonesian Language subjects subject matter Filing stories that can be used to assist in the learning process

Keywords: indonesian language, comic media development, arif sadiman model, the result of developing

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman ke arah yang lebih modern, diiringi dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, membawa dampak besar pada perubahan disemua aspek kehidupan, tidak terkecuali dalam sistem pendidikan yang semakin kompleks. Dalam pendidikan proses pembelajaran di sekolah menjadi pilar utama yang harus terus ditingkatkan. Karena tercapai atau tidaknya tujuan

pendidikan sangat ditentukan dari proses pembelajaran di sekolah

Pembelajaran sebagai suatu sistem merupakan pengorganisasian berbagai komponen dalam merubah siswa dari suatu kondisi yang lebih meningkat secara positif. Siswa dipandang sebagai objek yang membutuhkan bimbingan dan harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan dirinya sesuai minat dan bakatnya. Pembelajaran sendiri dipandang sebagai proses Komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada

siswa selaku penerima pesan. (Arif S. Sadiman.2010:12). Di mana terdapat Komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Untuk mencapai sasaran pembelajaran dibutuhkan banyak persyaratan dan kesiapan yang matang, baik guru maupun siswa. Persiapan dan kesiapannya menyangkut mata pelajaran materi, fisik dan psikis. Dalam hal ini materi meliputi bahan ajar dan medianya.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari dan memiliki posisi yang strategis dalam Kurikulum sekolah, karena Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa Nasional sekaligus Bahasa Negara. Di mana Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam pengembangan kemampuan intelektual, sosial siswa serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari bidang studi. Mata pelajaran Bahasa merupakan mata pelajaran yang bertujuan agar siswa memahami,serta dapat menerapkan kemampuan berbahasa melalui empat komponen yaitu menyimak, berbicara , membaca, menulis. Khususnya dalam hal Berbicara.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa yang harus di kuasai oleh Siswa dalam pembelajaran di sekolah, karena berbicara adalah modal penting bagi siswa dalam hubungan bersosialisasi dengan lingkungan, oleh karena itu kemampuan berbicara wajib dilatihkan kepada siswa. Dalam hal ini guru selaku mentor harus dapat memotivasi siswa agar tidak bosan dalam pembelajaran Bercerita dengan urutan yang baik, Akan tetapi masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran

Dalam kemampuan berbicara dibutuhkan keterampilan untuk menyusun kalimat dengan benar dan berbicara dengan kalimat yang urut, sebagai contohnya siswa mampu menyusun kalimat berdasarkan unsur-unsur berupa kata yang sekurangnya terdapat subjek dan predikat, dalam penyusunannya. Maka upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara terutama pokok bercerita dengan urutan yang baik sangat dibutuhkan media atau metode pembelajaran yang baik, salah satunya yaitu menggunakan media komik.

Kemampuan dalam penyampaian cerita adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Yang harus dilakukan dalam penyampain cerita adalah Menentukan ide pokok cerita, menentukan peristiwa, menyusun kerangka cerita merancang penampilan dalam bercerita. Dengan pokok menyampaikan cerita harapkan siswa memiliki kemampuan dalam menuangkan ide-ide, serta menyusun kalimat secara baik dan urut, Dengan cara bercerita dengan urutan yang baik

Berdasarkan identifikasi awal yang dilakukan pada tanggal 27 November 2012 Di SMPN 2 Kunjang pada siswa kelas VII, terdapat masalah mendasar yang terjadi pada siwa kelas VII SMPN 2 Kunjang mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya adalah rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara. Terutama Bercerita dengan urutan yang baik. Selain itu, dari hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap tiga responden siswa. Para Siswa masih beranggapan bahwa dalam berbicara dengan baik dan benar masih sulit untuk dilakukan, sehingga untuk menceritakan kembali cerita

yang dibaca kalimat-kalimat yang digunakan dalam berbicara masih kurang tepat. Biasanya dalam Bercerita dengan urutan yang baik terhenti dalam satu sampai empat kalimat yang dibaca, karena kesulitan dalam memadukan hubungan antara kalimat satu dan kalimat yang lain, serta dalam menggunakan ejaan yang tepat.

Dari hasil identifikasi awal yang telah dilakukan diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam bercerita dengan urutan yang baik adalah faktor dalam diri siswa itu sendiri, Kemampuan untuk mengaitkan antar kalimat masih sangat rendah, serta cenderung kurang berimajinasi, siswa masih kesulitan untuk mengungkapkan ide, kemudian menuangkan dalam bentuk kerangka cerita atau pokok utama dalam cerita. Siswa belum mampu menyusun kalimat secara urut dan menyampaikan Cerita secara utuh dengan urutan yang baik tanpa memperhatikan ejaan yang benar. Berdasarkan pada kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa adalah Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi yang tepat. Oleh karena itu peneliti mencoba mengembangkan media komik dalam bentuk komik buku, jenis komik ini sering disebut komik cerita pendek yang terdiri dari sejumlah halaman. Di mana di dalamnya berisikan isi cerita,. Mengingat media komik merupakan media yang berisi gambar-gambar dengan cerita yang berurutan, tujuan dikembangkanya komik dalam penyampaian cerita yaitu untuk memudahkan siswa mengungkapkan ide serta menyusun kalimat dalam bercerita secara urut, karena siswa lebih mudah berimajinasi melalui kejadian pada gambar-gambar yang disertai narasi yang dituangkan dalam komik.

Penggunaan media komik dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa dan membantu anak dalam menafsirkan dan mengingat kembali cerita yang ada di dalamnya, sejalan dengan pendapat Nana Sudjana (2010:69) yang mengemukakan bahwa “komik dapat digunakan secara efektif dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan pembedaharaan kata-kata, mengembangkan keterampilan membaca dan memperluas minat baca, serta dapat membantu dalam meingat-ingat isi materi bacaan. Berdasarkan pendapat tentang penggunaan media komik, Dalam bidang sastra, komik dapat memberikan dorongan untuk membaca, membangun perbendaharaan kosa-kata, dan memberikan tuntunan untuk melatih mereka bercerita dengan bantuan bentuk visual yang ada dalam komik.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. (Nana sudjana & Ahmad Rivai 2010: 69), ada pula pendapat lain dari Maestro komik Will Eisner pada Tahun 1986, membuat buku yang berjudul *Comics and Sequential Art*. Di buku ini Eisner mendefinisikan Komik sebagai *sequential art*, yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. (Maharsi dalam Pujilestari 2011). Berdasarkan pendapat tentang definisi komik di atas dapat disimpulkan bahwasanya komik adalah cerita bergambar di mana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan suatu cerita secara urut .

Merujuk pada teori tentang komik yang telah diungkapkan diatas penulis berpendapat bahwa komik dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran, dan manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan media komik pada pembelajaran penyampaian cerita, lebih memudahkan siswa dalam pemahaman gambar, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya berdasarkan urutan gambar yang terdapat dalam komik, sehingga akan membantu siswa dalam bercerita dengan urutan yang baik, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Adapun penelitian terdahulu tentang Komik sebagai media pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya, yaitu penelitian yang berjudul Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris mengenai percakapan dasar kelas VII di SMPN Kedungpring Lamongan oleh Endang Astuti Pujilestari tahun 2011, Dengan penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan percakapan dasar, hal ini dibuktikan dengan nilai hasil percakapan rata-rata sebesar 83,79. Dan pengembangan media komik dinilai baik untuk media pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka diperlukan tindakan untuk mengatasi masalah belajar materi pokok penyampaian cerita agar siswa dapat bercerita dengan urutan yang baik, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok penyampaian cerita untuk siswa kelas VII SMPN 2 Kunjang.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang pengembang paparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

Perlu adanya pengembangan Media Komik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok Penyampaian cerita untuk siswa kelas VII di SMPN 2 Kunjang.

C. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan media komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok penyampaian cerita untuk Siswa Kelas VII SMPN 2 Kunjang.

METODE

A. Model pengembangan

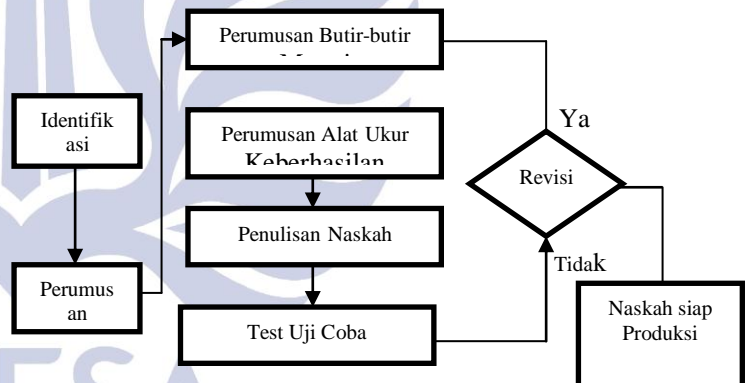
Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media Komik adalah Arif S. Sadiman Model ini di pilih karena beberapa alasan yang mendasari penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Model Arief Sadiman merupakan model pengembangan untuk pengembangan media dalam hal ini adalah media komik.

2. Kesesuaian langkah di mana terdapat tahapan pembuatan naskah, yang sesuai dengan langkah pembuatan komik berupa rancangan naskah cerita yang dibuat dalam bentuk lay out gambar.
3. Urutan setiap langkah tersusun secara sistematis, sehingga dalam pelaksanaan setiap langkahnya lebih terkontrol dengan baik.
4. Mengingat Proses produksi media komik yang cukup lama, pengembangan media komik membutuhkan langkah-langkah
5. pengembangan yang sederhana, hal ini sesuai dengan model pengembangan Arif sadiman. Sehingga lebih mudah dilakukan.
6. Menghemat waktu, biaya dan tenaga, ini menguntungkan bagi pengembang dalam melakukan uji coba produk di lapangan.

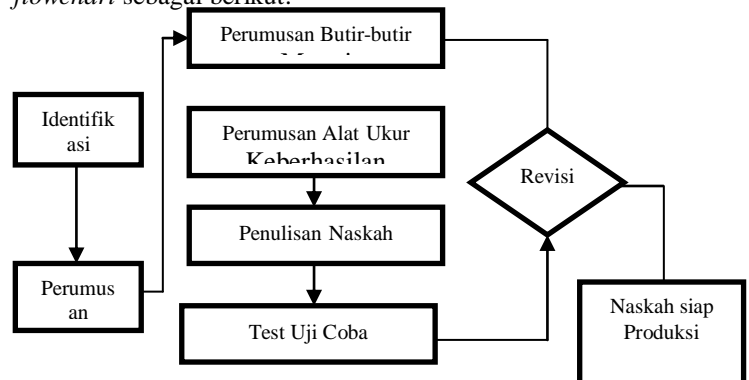
Adapun langkah-langkah prosedur pengembangan media yang ada dalam model Arief sadiman adalah sebagai berikut

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
 2. Merumuskan tujuan intruksional.
 3. Merumuskan butir-butir materi.
 4. Merumuskan alat pengukur keberhasilan.
 5. Menulis naskah.
 6. Mengadakan tes/uji coba,
- Bila langkah-langkah tersebut dapat digambarkan dalam bentuk *Flow Chart* maka diperoleh model pengembangan sebagai berikut



Gambar : Model Pengembangan Arif Sadiman

Dalam pengembangan media komik ini pengembang menggunakan model Sadiman sebagai acuan dan di implementasikan oleh pengembang disesuaikan dengan jenis media , jika digambarkan dalam *flowchart* sebagai berikut:



Gambar : Flowhart Implementasi Model Pengembangan

B. Prosedur Pengembangan

1. Menganalisis Kebutuhan

Tahap pertama adalah menentukan hal-hal apa saja yang dibutuhkan di lapangan. Seperti kensenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal lapangan. Dimana diperoleh data dari hasil obnservasi bahwasanya kondisi nyata di SMPN 2 Kunjang Adanya kesulitan belajar pada materi Penyampaian Cerita, terutama dalam bercerita dengan urutan yang baik, siswa masih cenderung kesulitan mengaitkan antara kalimat satu dengan kalimat yang lain serta dalam penggunaan ejaan yang tepat. dan dari hasil yang diperoleh juga mengatakan bahwa kemampuan siswa untuk mengaitkan kalimat masih sangat rendah, serta cenderung kurang berimajinasi untuk menyusun kejadian atau peristiwa menjadi cerita. Siswa masih kesulitan untuk mengungkapkan ide dalam bercerita. Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat membantu masalah tersebut.

2. Perumusan Tujuan

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam memberi arah kepada tindakan yang akan dilakukan. Tujuan ini juga dapat dijadikan acuan dalam mengukur apakah tindakan yang dilakukan betul atau salah, tindakan yang dilakukan berhasil atau gagal.

Dalam proses belajar mengajar tujuan instruksional juga merupakan factor yang paling penting. Tujuan merupakan acuan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, Oleh karena itu pengembang merumuskan tujuan instruksional dalam pengembangan media komik untuk siswa SMP Kelas VII meliputi (1) Standar Kompetensi (2) Kompetensi Dasar yang mengacu pada kurikulum Bahasa Indonesia kelas VII. Standar kompetensi: Berbicara , Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita , untuk kompetensi dasar yaitu Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, Intonasi, dan mimik yang tepat, sesuai dengan Standar kompetensi dan Kompetensi dasar, Tujuan pembelajarannya adalah Peserta didik mampu bercerita dengan urutan yang baik.

3. Merumuskan Butir-butir Materi

Setelah merumuskan tujuan dengan jelas, pengembang mengetahui kemampuan dan keterampilan apa yang diharapkan dapat dilakukan siswa, maka untuk selanjutnya pengembang memikirkan bahan pelajaran apa yang harus dipelajari atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan dengan merumuskan butir-butir materi yang akan diberikan kepada siswa kelas VII SMP N 2 Kunjang yaitu materi tentang Penyampaian Cerita.

4. Perumusan Alat Ukur Keberhasilan

Dalam setiap kegiatan pembelajaran pengembang perlu mengkaji apakah tujuan dapat dicapai atau tidak pada akhir kegiatan pembelajaran itu. Untuk keperluan tersebut pengembang perlu mempunyai alat yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa.

Alat pengukur keberhasilan siswa ini perlu dirancang dengan seksama dan seyogyanya dikembangkan sesuai dengan materi yang disajikan, Dalam pengembangan media komik ini menggunakan Evaluasi formatif, Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektifitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media) (Sadiman,2010:182). Selain itu peneliti juga menggunakan angket untuk menilai produk komik dikembangkan. Data-data yang dihasilkan dari angket tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media komik pembelajaran yang di kembangkan agar lebih efektif.

5. Pembuatan lay out

Pada tahapan ini, pengembang melakukan langkah-langkah penulisan naskah dengan butir-butir materi yang telah ditentukan serta ide-ide yang telah dikumpulkan kemudian disusun dalam draf. Hal ini dimaksudkan agar mempermudah kegiatan produksi. Pada tahap ini, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media komik adalah terlebih dahulu merancang atau menyusun draf komik bahasa Indonesia sesuai dengan acuan dalam pembuatan komik. Langkah ini dilakukan guna mempermudah peneliti dalam melakukan kegiatan pembuatan *lay out* media komik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai penyampaian cerita. Materi yang dikumpulkan berasal dari buku-buku yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum sekolah. Pembuatan lay out dilakukan dengan berdasarkan unsur-unsur dalam merancang media pembelajaran berbasis cetak.

6. Mengadakan Uji Coba dan Revisi Media Komik

Apabila draf yang disusun sudah selesai, maka selanjutnya dilakukan tes atau uji coba terhadap draf. Dalam hal ini untuk langkah uji coba pengembang menggunakan desain uji coba *Dick & carey* yang diimplementasikan, desain uji coba dipilih untuk lebih memperjelas langkah-langkah pada tahapan uji coba dari model Arif sadiman. Kemudian Draf yang disusun dikonsultasikan atau diuji cobakan dengan ahli yaitu selaku ahli Materi dan dua ahli media guna mendapatkan masukan yang bermanfaat serta uji coba pada siswa.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, masukan dan tanggapan dari para subjek uji coba guna menyempurnakan media Komik yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah pengembangannya Langkah-langkah Uji Coba Produk

a. Tahap Pertama

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal yang dilakukan dalam pengembangan media Komik Pembelajaran, adalah konsultasi dan diskusi dengan ahli materi atau guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 2 Kunjang mengenai rancangan materi yang nantinya akan dimasukkan dalam media. Hasil kegiatan awal yang dilakukan merupakan konsep dasar pengembangan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang Penyampaian cerita kelas VII di SMPN 2 Kunjang.

2) Penyusunan Draf I

Hasil dari kegiatan awal pengembangan disusun menjadi draf I berupa Prototype kemudian draf ini dikonsultasikan oleh ahli materi dan ahli media, yang pertama dilakukan oleh ahli materi yaitu orang yang berkompeten di mata pelajaran bahasa Indonesia dan selanjutnya ahli pengembang media yaitu yakni pakar yang memang berkompeten dalam mengevaluasi media baik dari segi kemenarikan tampilan dalam produk media, guna memperoleh masukan dan saran dalam pengembangan media komik. Kemudian dilakukan uji coba perseorangan pada siswa, dalam hal ini subjek uji coba adalah siswa SMPN 2 Kunjang. Dan dari hasil uji coba ini dijadikan landasan untuk merevisi draf I menjadi Draf II pengembangan Media Komik.

b. Tahap Kedua

Pada tahap ini dilakukan penyusunan draf II yang sudah lengkap dengan komponen-komponen, kemudian dilakukan uji coba pada kelompok kecil, sesuai yang dikemukakan Sadiman (2010:187) tentang definisi uji coba kelompok kecil yaitu uji coba media dengan cara memilih 10-20 siswa yang dapat mewakili populasi target.

c. Tahap Ketiga

Tahapan akhir dari uji coba produk media komik adalah Hasil Pengembangan media Komik Pembelajaran yang telah disempurnakan diuji cobakan pada kelompok besar. dikemukakan bahwa tahap akhir dari uji coba

kelayakan media yaitu, uji coba kelompok besar dengan cara memilih 30 siswa (1 kelas) dengan berbagai karakteristik. Dalam hal ini media komik di uji cobakan pada seluruh peserta didik dalam satu kelas VII SMPN 2 Kunjang.

2. Subjek uji coba

Dalam pengembangan media Komik subjek uji coba yang diambil adalah:

a. Ahli Materi

Seseorang yang berkompeten dan menguasai materi yang disajikan dalam pembuatan program media komik, hal ini dilakukan untuk mempermudah pengembang dalam mengevaluasi kesesuaian isi materi yang akan dijadikan isi dari produk media komik.

Kriteria seorang ahli materi ialah:

- 1) Pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di Institusi atau lembaga pendidikan.
- 2) Minimal lulusan S-1 Bahasa Indonesia
- 3) Terdiri dari satu orang ahli materi

b. Ahli Media

Seseorang yang berkompeten dan menguasai dalam bidang media pembelajaran, baik dari segi desain, tampilan dan juga dari segi teknis, hal ini dilakukan untuk mempermudah pengembang dalam mengevaluasi unsur kemenarikan tampilan dari produk media foto yang telah dibuat.

Kriteria ahli media ialah:

- 1) Pengajar mata kuliah pengembangan media di Institusi atau lembaga pendidikan.
- 2) Minimal lulusan S-1 Teknologi Pendidikan.
- 3) Terdiri dari dua orang ahli media

c. Peserta didik kelas VII di SMPN 2 Kunjang.

Sesuai dengan sasaran yang menjadi subjek penelitian, subjek uji coba peserta didik di lakukan pada semua peserta didik kelas VII di SMPN 2 Kunjang. dengan jumlah siswa keseluruhan sebanyak 34 orang.

3. Jenis Data

Dalam pengembangan media komik pembelajaran bahasa Indonesia materi pokok penyampaian cerita kelas VII SMPN 2 Kunjang. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data diperoleh dari hasil tanggapan dari ahli materi dan ahli media yang berisi masukan dan saran. masukan dan saran digunakan sebagai bahan untuk menganalisis dan hasil dari analisis digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk media komik.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berwujud angka hasil perhitungan yang dapat diproses dengan cara menjumlahkan dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh hasil melalui perhitungan (Arikunto:2010:213). Data diperoleh dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan kemudian di lakukan analisis. Selain itu digunakan angket untuk ahli materi dan ahli media

4. Instrumen Pengumpulan data

a. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2010 :192) terdapat beberapa jenis-jenis instrumen pengumpulan data diantaranya : Tes, Angket/ Kuesioner, Interview, Obsevasi, Skala bertingkat dan Dokumentasi. Sesuai dengan kebutuhan pengumpulan data, dalam bagian ini pengembang hanya menggunakan beberapa instrumen pengumpulam data diantaranya :

1) Wawancara

Menurut (Arikunto, 2010:198) Interview atau wawancara atau kuisisioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk informasi dari terwawancara . Wawancara dibedakan menjadi 2 yaitu wawancara setruktur dan wawancara bebas

Wawancara terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun, sedangkan wawancara bebas adalah wawancara yang pertanyaanya dapat berkembang sesuai jawaban narasumber. Dalam hal ini wawancara yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan wawancara struktur dan ditujukan kepada Ahli Materi selaku dan Ahli Media. Dari masing-masing responden ini akan diberikan kisi-kisi yang berbeda sesuai keahliannya.

2) Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam artian laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto, 2010 :194).

Dalam hal ini pengembang menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket tertutup berupa pilihan ganda (Angket yang sudah disediakan jawabanya) sehingga responden tinggal memilih alasan

pengunaan angket adalah angket dapat memberikan kesempatan berfikir secara teliti kepada responden tentang pertanyaan-pertanyaan berbentuk item yang terdapat pada angket, selain itu angket digunakan dalam mengumpulkan data untuk kelayakan dan kualitas produk pengembangan media komik

Data yang terkumpul digunakan sebagai validitas dari siswa. Dalam angket yang dipergunakan adalah instrumen yang jawabannya diberikan dengan memberi tanda silang pada pilihan huruf yang sesuai dengan pendapat responden.

Kriteria angka jawaban dalam angket:

- A = sangat baik (diberi skor 4)
- B = baik (diberi skor 3)
- C = tidak baik (diberi skor 2)
- D = sangat tidak baik (diberi skor 1)

Kriteria diatas digunakan untuk mengumpulkan data hasil wawancara terstruktur dari ahli media dan ahli materi berupa data kuantitatif serta hasil angket yang diperoleh dari validasi media pada uji coba siswa.

3) Observasi

Menurut pengertian psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. (Arikunto,2010:199). Dalam pengembangan ini, Obeservasi yang digunakan adalah observasi Sistematis, yang dilakukan pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan. Lembar obeservasi berisi jenis kegiatan yang mungkin timbul atau diamati. Data ini digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif dari hasil pengamatan pembelajaran menggunakan media komik.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu cara yang digunakan dalam pengelolaan data sangat berhubungan erat dengan rumusan masalah yang ditujukan untuk menarik kesimpulan dari data hasil penelitian

Dalam menganalisis data yang telah terkumpul, menggunakan analisis Deskriptif. Data diperoleh dari data hasil penilaian angket dan wawancara berupa data kuantitatif dan kualitatif melalui uji coba ahli materi, ahli media dan uji coba peserta didik perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil dari analisis

penilaian ini digunakan untuk merevisi media komik. Data yang diperoleh dari angket dan wawancara tersebut akan diskripsikan dengan menggunakan teknik penilaian menggunakan rumus, sebagai berikut:

Teknik perhitungan PSA (Penilaian Setiap Aspek).

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap}} \times 100$$

(Arikunto, 199:57 dalam Arthana, 2005:80)

Perhitungan PSA ini untuk menghitung penilaian dari setiap aspek variable yang terdapat pada media yang dikembangkan. Dengan mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan, kriteria penilaian sebagai berikut:

80 - 100 = Sangat baik Sekali
66 - 79 = Baik
40 - 65 = Kurang baik
0 - 39 = Tidak baik sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media

1. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik siswa

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan awal yang dilakukan dari wawancara Guru dan Siswa di sekolah, di ketahui bahwa: kondisi nyata di SMPN 2 Kunjang Adanya kesulitan belajar pada materi Penyampaian Cerita, terutama dalam bercerita dengan urutan yang baik, Sedangkan pada kondisi ideal yang diharapkan dari pembelajaran bahasa Indonesia materi penyampaian cerita adalah siswa dapat bercerita dengan urutan yang baik. dalam hal ini telah diketahui karakteristik siswa kelas VII SMPN 2 Kunjang, diketaui bahwa kemampuan yang telah dikuasai siswa adalah siswa memiliki kemampuan belajar visual, dimana siswa mampu memahami materi belajar dengan bantuan visual, sebagai contoh saat guru menyampaikan materi dengan menyertakan gambar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Dapat di simpulkan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dijabarkan di atas bahwa diperlukan pengembangan media komik, karena mengingat bahwa komik merupakan media yang berisi gambar-gambar dengan cerita yang berurutan, tujuan dikembangkanya media komik dalam penyampaian cerita yaitu untuk memudahkan siswa mengungkapkan ide serta menyusun kalimat dalam bercerita secara urut, karena siswa akan lebih mudah berimajinasi melalui kejadian pada gambar-gambar yang dituangkan dalam komik, hal ini sesuai dengan karakteristik siwa Kelas VII yang memiliki

rata-rata usia 13-14 tahun, pada masa ini ingatanya sangat kuat dan senang menghafal.

2. Merumuskan Tujuan

Sebelum memproduksi media pembelajaran, pengembang bersama ahli materi merumuskan tujuan terlebih dahulu, langkah awal yang dilakukan oleh pengembang dalam merumuskan tujuan adalah menelaah kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga akan diperoleh indikator. Dari indikator tadi akan dijabarkan menjadi perumusan tujuan. Tujuan ini nanti akan dijadikan acuan oleh pengembang dalam memproduksi media pembelajaran komik.

Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Umum program:

Siswa kelas VII SMPN 2 Kunjang diharapkan dapat bercerita dengan urutan yang baik

b. Tujuan khusus program:

- 1) Siswa mampu menentukan pokok-pokok cerita
- 2) Siswa mampu merangkai pokok-pokok cerita menjadi urutan cerita yang baik.
- 3) Siswa mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara dan intonasi yang tepat.

3. Merumuskan butir-butir materi

Setelah tujuan sudah ditentukan langkah selanjutnya adalah merumuskan butir-butir materi yang akan disajikan untuk siswa, butir-butir materi di pilih untuk menunjang tercapainya tujuan, pada langkah ini butir-butir dikonsultasikan bersama ahli materi ditentukan dan dipilih berdasarkan kurikulum mata pelajaran bahasa Indonesia, butir materi yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah:

Materi tentang penyampian pesan setelah dikonsultasikan dengan ahli materi sebagai berikut

- a. Menentukan tema/ide pokok pada cerita
- b. Menentukan peristiwa-peristiwa yang ada dalam cerita
- c. Merangkai pokok-pokok cerita menjadi kerangka cerita
- d. Bercerita dengan urutan yang baik

4. Merumuskan Alat ukur Keberhasilan

Alat ukur keberhasilan ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk, dengan data kualitatif yang diperoleh dari tanggapan Ahli materi dan ahli media, serta data kuantitatif yang diperoleh dari hasil wawancara terstruktur pada ahli materi, ahli media dan angket untuk siswa sebagai berikut:

- a. Terdiri dari 10 butir pertanyaan pada lembar wawancara terstruktur ahli materi, (pada lampiran118) dan 12 butir pertanyaan pada lembar wawancara

terstruktur ahli media (pada lampiran 109) dan 10 butir pertanyaan pada angket siswa. untuk butir-butir pertanyaan di lapirkan pada (lampiran hal 121)

- b. Lembar wawancara bersifat terstruktur, yang di dalamnya sudah terdapat pilihan jawaban yang di tentukan.
- c. Setiap jawaban mewmiliki skor yang berbeda
Jawaban A (sangat baik) diberi skor 4
Jawaban B (baik) diberi skor 3
Jawaban C (kurang baik) diberi skor 2
Jawaban D (tidak baik) diberi skor 1

5. Lay out siap produksi

Pada tahap ini pengembang membuat suatu rancangan lay out pengembangan media komik mata pelajaran Bahasa Indonesia materi penyampaian cerita, berupa story board atau susunan cerita gambar yang nantinya akan digunakan sebagai langkah lanjutan untuk membuat produk media komik. Dilampirkan pada (lampiran hal 128)

B. Hasil produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa media komik, komik yang dimaksud dalam pengembangan adalah berupa bahan cetak.

1. Spesifikasi media komik mata pelajaran bahasa Indonesia

- a) Bentuk Komik : persegi panjang
- b) Ukuran Komik : A5
- c) Ukuran tulisan : Sampul (18, 14) petunjuk (12), tulisan untuk dialog percakapan (12)
- d) Jenis tulisan : Times New Roman, Comic san, Arial
- e) Warna tulisan : Sampul (kombinasi)
- f) Jenis gambar : Kartun animasi
- g) Bahan yang digunakan: sampul (kertas glossy dengan ketebalan 210 gsm), isi (kertas dengan ketebalan 80 gsm)
- h) Software pendukung : Adobe photosop

Untuk mengetahui lebih jelanya produk media komik mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok penyampaian cerita yang dihasilkan dari pengembangan, komik disertakan.

C. Hasil Analisis Data

Setelah data yang diperoleh dari hasil uji coba disajikan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Hal ini untuk menjabarkan secara rinci hasil yang di dapat dari kegiatan uji coba. Hasil dari analisis data inilah yang digunakan sebagai dasar untuk membuat kesimpulan tentang media yang telah dikembangkan.

1. Analisis data dari ahli materi

Berdasarkan data ahli materi pada tabel 4.1 dan 4.3 di atas, maka dapat dianalisis sebagai berikut:

- a) Pada sub variabel daya tarik, meliputi :
 - 1) kemenarikan desain sampul media memperoleh kriteria yang baik, dan tidak ada revisi
 - 2) kemenarikan judul dan tema media komik memperoleh kriteria baik, tidak ada revisi
- b) Pada sub variabel pengertian yang menyeluruh, meliputi:
 - 1) Kemudahan memahami petunjuk penggunaan memperoleh kriteria sangat baik dan tidak ada revisi.
 - 2) Kejelasan Tujuan dalam media komik memperoleh kriteria baik dan tidak ada revisi
 - 3) Kejelasan karakter atau tokoh dalam media komik memperoleh kriteria sangat baik dan tidak ada revisi
 - 4) Kejelasan runtutan peristiwa dalam gambar memperoleh kriteria sangat baik dan tidak ada revisi
 - 5) Kesesuaian media komik dengan materi bercerita memperoleh kriteria baik dan tidak ada revisi
- c) Pada sub variabel isi materi ,meliputi:
 - 1) Kesesuaian materi dengan standart kurikulum memperoleh kriteria baik dan tidak ada revisi
- d) Pada sub variabel kesesuaian sasaran, adalah:
 - 1) Kesesuaian media komik dengan sasaran memperoleh kriteria sangat baik dan tidak ada revisi.
- e) Pada sub variabel standart teknis, adalah:
 - 1) penulisan kalimat yang digunakan dalam penyajian teks percakapan memperoleh kriteria baik dan tidak ada revisi.

Dari hasil review yang telah dilakukan pada ahli materi diperoleh hasil persentase penilaian media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok penyampian cerita pada siswa kelas VII di SMPN 2 Kunjang, diperoleh data 85 berdasarkan kriteria dari buku Arthana (2005 :80) penilaian dari ahli materi dikategorikan sangat baik dan tidak perlu direvisi

2. Analisis data dari ahli media I

- a) Pada sub variabel Daya tarik, meliputi:
 - 1) kemenarikan desain sampul media memperoleh kriteria baik dan tidak ada revisi
 - 2) Kemenarikan bentuk serta ukuran font dalam sampul media

- memperoleh kriteria sangat baik dan tidak ada revisi
- 3) Kemenarikan gambar dalam sampul media memperoleh kriteria sangat baik dan tidak ada revisi
 - 4) Kemenarikan pewarnaan pada gambar memperoleh kriteria baik dan tidak ada revisi
 - 5) Kemenarikan komposisi pewarnaan sampul media memperoleh kriteria baik dan tidak ada revisi
- b) Pada sub variabel pengertian menyeluruh, meliputi:
- 1) Kesuaian gambar sampul mewakili isi media komik memperoleh kriteria baik dan tidak ada revisi
 - 2) Karakter gambar dalam media memperoleh kriteria baik
 - 3) Kejelasan penggambaran peristiwa dalam media memperoleh kriteria baik dan tidak ada revisi
 - 4) Jenis *font* yang digunakan untuk dialog percakapan memperoleh kriteria baik dan tidak ada revisi
 - 5) Kejelasan bentuk , ukuran *Font* dalam dialog memperoleh kriteria baik dan tidak perlu perbaikan
- c) Pada sub variabel kesesuaian sasaran, meliputi:
- 1) Kesesuaian media komik dengan sasaran memperoleh kriteria baik dan tidak perlu perbaikan
- d) Pada sub variabel standart teknis, meliputi:
- 1) Jalan cerita yang dituangkan melalui gambar dalam media komik memperoleh kriteria baik dan tidak perlu perbaikan

Dari hasil review yang telah dilakukan pada ahli materi diperoleh hasil persentase penilaian media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok penyampian cerita pada siswa kelas VII di SMPN 2 Kunjang, diperoleh data 77.1 berdasarkan kriteria dari buku Arthana (2005 :80) penilaian dari ahli materi dikategorikan baik dan tidak perlu direvisi

3. Analisis data dari ahli media II

- a) Pada sub variabel Daya tarik, meliputi:
- 1) kemenarikan desain sampul media memperoleh kriteria sangat baik
 - 2) Kemenarikan bentuk serta ukuran font dalam sampul media memperoleh kriteria sangat baik

- 3) Kemenarikan gambar dalam sampul media memperoleh kriteria sangat baik
 - 4) Kemenarikan pewarnaan pada gambar memperoleh kriteria baik
 - 5) Kemenarikan komposisi pewarnaan sampul media memperoleh kriteria sangat baik
- b) Pada sub variabel pengertian menyeluruh, meliputi:
- 1) Kesuaian gambar sampul mewakili isi media komik memperoleh kriteria baik
 - 2) Karakter gambar dalam media memperoleh kriteria sangat baik
 - 3) Kejelasan penggambaran peristiwa dalam media memperoleh kriteria baik
 - 4) Jenis *font* yang digunakan untuk dialog percakapan memperoleh kriteria sangat baik
 - 5) Kejelasan bentuk , ukuran *Font* dalam dialog memperoleh kriteria baik
- c) Pada sub variabel kesesuaian sasaran, meliputi:
- 1) Kesesuaian media komik dengan sasaran memperoleh kriteria baik
- d) Pada sub variabel standart teknis, meliputi:
- 1) Jalan cerita yang dituangkan melalui gambar dalam media komik memperoleh kriteria sangat baik

Dari hasil review yang telah dilakukan pada ahli materi diperoleh hasil persentase penilaian media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok penyampian cerita pada siswa kelas VII di SMPN 2 Kunjang, diperoleh data 89,5 berdasarkan kriteria dari buku Arthana (2005 :80) penilaian dari ahli materi dikategorikan baik sekali dan tidak perlu direvisi

4. Analisis hasil uji coba perseorangan

Dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada tiga orang siswa kelas VII SMPN 2 Kunjang yang dipilih secara acak, hasil data angket tentang penilaian media komik pada sub variabel daya tarik, sub variabel pengertian yang menyeluruh, sub variabel manfaat program dan sub variabel *learning* diperoleh nilai 80,9 berdasarkan pada buku Arthana (2005:80), hasil nilai angket dikategorikan baik sekali dan tidak perlu direvisi.

5. Analisis hasil uji coba kelompok kecil

Dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada enam orang siswa kelas VII SMPN 2 Kunjang, hasil data penilaian angket terhadap media komik yang dikembangkan, pada sub variabel daya tarik, sub variabel pengertian yang menyeluruh, sub variabel manfaat program dan sub variabel diperoleh nilai prosentase 87,2 berdasarkan pada buku Arthana (2005:80), hasil nilai angket dikategorikan baik sekali dan tidak perlu direvisi

6. Analisis hasil uji coba kelompok besar

Dari hasil uji coba kelompok Besar yang dilakukan pada seluruh siswa dalam satu kelas yang berjumlah 34 orang siswa kelas VII SMPN 2 Kunjang, hasil data penilaian angket terhadap media komik yang dikembangkan, pada sub variabel daya tarik, sub variabel pengertian yang menyeluruh, sub variabel manfaat program dan sub variabel diperoleh nilai prosentase 84,8 berdasarkan pada buku Arthana (2005:80), perolehan nilai angket dikategorikan baik sekali dan tidak perlu direvisi

Berdasarkan Analisa data keseluruhan yang diperoleh dari hasil wawancara terstruktur ahli materi dan ahli media terhadap media komik pada mata pelajaran Bahasa materi pokok penyampaian cerita untuk siswa kelas VII SMPN 2 Kunjang, menunjukkan nilai 85 kategori baik sekali untuk ahli materi, Nilai 77,1 kategori baik untuk ahli media I, nilai 89,5 Kategori baik sekali untuk Ahli media II. Sedangkan untuk uji coba perseorangan mendapatkan nilai 80,9 kategori baik sekali, uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 87,2 kategori baik sekali, uji coba kelompok besar mendapatkan nilai 84,8 kategori baik sekali

PENUTUP

A. Kajian Hasil Pengembangan Media

Dari hasil pengembangan produk secara keseluruhan terdapat dua kajian yang dijabarkan, yaitu:

1. Kajian Teoritik

Berdasarkan kajian teoritis, pengembangan media komik sesuai dengan arah kawasan teknologi pembelajaran, masuk dalam kawasan pengembangan sub domain media cetak. Media komik dipilih dan dikembangkan sesuai dengan prosedur dan kriteria pemilihan media. Penggunaanya sebagai salah satu sumber belajar diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran, dalam hal ini didasari oleh beberapa pendapat, Nana Sudjana (1991:78) bahwa gambar komik membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, seni dan pernyataan kreatif

dalam cerita serta dapat membantu mereka dalam menafsirkan isi bacaan,

Pendapat lain dari Maestro komik Will Eisner pada Tahun 1986 membuat buku yang berjudul *Comics and Sequential Art*. Di buku ini Eisner mendefinisikan Komik sebagai *sequential art*, yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide (Maharsi dalam Pujilestari 2011), sedangkan menurut Susilana (2007:186) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat dengan hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Merujuk pada teori yang telah dikemukakan bahwasanya media komik dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran

Media komik dikembangkan dengan model Arif Sadiman, model ini dipilih karena langkah-langkahnya yang sederhana dan mudah dilakukan, dalam proses pengembangannya terdapat langkah-langkah mulai dari menganalisis kebutuhan, perumuskan tujuan, merumuskan butir materi, perumusan alat ukur keberhasilan, penulisan naskah dan uji coba. Selain itu terdapat tiga tahapan untuk uji coba produk media.

2. Kajian Empirik

Hasil penilaian media secara keseluruhan berdasarkan Hasil uji coba kepada ahli materi dan ahli media, dimana penilaian terhadap media komik Ahli materi memperoleh penilaian 85 kategori baik sekali, ahli media I memperoleh penilaian 77,1 dengan kategori baik dan, ahli media II memperoleh penilaian 89,5 dengan kategori baik sekali, kemudian untuk hasil uji coba perseorangan memperoleh penilaian 80,9 dengan kategori baik sekali, uji coba kelompok kecil memperoleh penilaian 87,2 dengan kategori baik dan yang terakhir uji coba kelompok besar memperoleh penilaian 84,8 dengan kategori baik sekali, Maka dapat disimpulkan Telah dihasilkan pengembangan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok penyampaian cerita yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran siswa kelas VII di SMPN 2 Kunjang.

B. Saran

1. Saran pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media komik yang telah dikembangkan terdapat Saran, dalam hal ini saran ditujukan pada guru dan siswa antara lain:

- Media komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama untuk materi penyampaian cerita..
- Media Komik dapat dimanfaatkan oleh siswa, meskipun tanpa kehadiran guru kelas

2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan produk ini hanya menghasilkan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi penyampaian cerita untuk siswa kelas VII SMPN 2 Kunjang. Apabila media komik hasil dari

pengembangan digunakan untuk sekolah lain maka harus dilakukan identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, kondisi lingkungan, karakteristik siswa, dan lain sebagainya

3. Pengembangan produk lebih lanjut
 - a. Produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan di SMPN 2 Kunjang
 - b. Pengembangan media komik lebih lanjut terfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Penyampaian cerita untuk siswa kelas VII SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT: Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.7*. Jakarta : CV.Rajawali
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arthana, I Ketut P dan Kusuma Dewi, Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*.
- Ekosusilo, Madyo dan Kasibadi.199. *Dasar-dasar Pendidikan*, Semarang : Efihar Publising
- Gumelar, M.S. 2011. *Cara Membuat komik*.Jakarta: PT Indeks
- Mustaji dan Lamijan, 2010. *Panduan Seminar*, Surabaya: Unesa University Press
- Pujilestari, Endang Astuti. 2011. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Mengenai Percakapan Dasar Kelas VII Kedungpring Lamongan*, Skripsi tidak dipublikasikan.
- Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina, 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Seels, Barbara dan Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian kualitatif dan kuantitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, Rudi dan cepy Riyana. 2008. *Media Pembelajaran (Hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung: Bumi Rancaekek Kencana
- Tim Penyusun Penulisan dan penilaian skripsi. 2006. *Panduan Penulisan dan penilaian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi Aksara