

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS
DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMP KELAS VII**

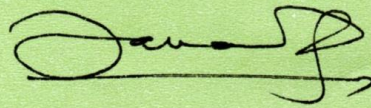
Nama : Fachri Sarmindo
NIM/BP : 1100358/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2016

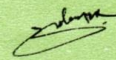
Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Darmansyah, ST, M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002



Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001

PENGESAHAN

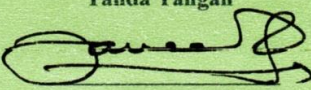
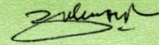
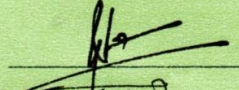
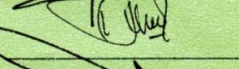

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis
Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP
Kelas VII

Nama : Fachri Sarmino
NIM/BP : 1100358/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Darmansyah, ST, M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	
Sekretaris	: Dra. Zuliarni, M.Pd NIP. 19590727 198503 2 001	
Anggota	: 1. Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	
	2. Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
	3. Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, April 2016
Yang Menyatakan



Fachri Sarmino
1100358/2011

ABSTRAK

Fachri Sarmino (2016): Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kelas VII.

Media pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis digital dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam proses belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan komik berbasis digital selain dapat membantu siswa dalam memahami pesan pada materi pembelajaran yang disampaikan dan mampu menciptakan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik berbasis digital sebagai media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Model yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall, produk dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Alat pengumpul data adalah angket. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Model penelitian pengembangan adalah model prosedural dengan subjek penelitian 4 orang responden, yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan dua orang validator ahli materi yakni 2 orang dosen UNP dan 2 orang Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 3 Batusangkar. Sampel penelitian adalah 24 orang siswa kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar.

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 91% dan untuk aspek media berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 94,16%. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan 2 tahap uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 90,66 %. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produk media komik berbasis digital yang dikembangkan secara keseluruhan berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase 93,4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media komik berbasis digital ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan pada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kelas VII”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd, selaku Pembimbing II yang memberikan bantuan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Kedua orang tua dan kedua saudara saya yang telah memberikan dukungan moril dan materil.

5. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
6. Ibu Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Batusangkar beserta majelis guru, karyawan, dan karyawan SMP Negeri 3 Batusangkar.
7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi-Nya, amin. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Februari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Spesifik Produk yang Diharapkan.....	9
G. Pentingnya Pengembangan.....	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakekat Belajar.....	13
B. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	14
C. Media Pembelajaran.....	18
D. Media Komik Berbasis Digital.....	24
E. Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Model Pengembangan.....	31
C. Prosedur Pengembangan.....	32
D. Subjek Uji Coba.....	37

E. Instrumen Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	
A. Hasil Pengembangan.....	45
1. Hasil Perencanaan.....	45
2. Pengembangan Produk Awal.....	47
3. Validasi Produk.....	66
4. Uji Coba.....	66
5. Hasil Produk Akhir.....	67
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	68
1. Deskripsi Data Validasi.....	68
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba.....	74
C. Revisi Produk.....	79
D. Pembahasan.....	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	89
DAFTAR RUJUKAN.....	90
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. SK dan KD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII.....	33
2. Penentuan Skor Skala Likert.....	39
3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	40
4. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	41
5. Kisi-kisi Respon Siswa	41
6. Kriteria Interpretasi Skor	44
7. Hasil Penilaian Materi.....	68
8. Rata-rata Penilaian Ahli Materi	69
9. Hasil Penilaian Media.....	72
10. Rata-rata Penilaian Ahli Media.....	72
11. Hasil Uji Coba I	75
12. Rata-rata Hasil Uji Coba I	76
13. Rata-rata Hasil Uji Coba II	77
14. Hasil Penilaian Kepraktisan Produk	77
15. Penilaian Produk Media Komik Berbasis Digital	78
16. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan Menurut Borg & Gall.....	32
2. Memilih Karakter Gambar	49
3. Memilih Jenis Kulit.....	49
4. Memilih Bentuk Wajah.....	50
5. Memilih Bentuk Warna Rambut	50
6. Memilih Bentuk Rambut.....	51
7. Memilih Bentuk Hidung	51
8. Memilih Bentuk Telinga	52
9. Memilih Bentuk Kumis atau Jengot	52
10. Memilih Bentuk Pakaian.....	53
11. Memilih Bentuk Aksesoris.	53
12. Memilih Katakter	54
13. Karakter Didalam Frame.....	54
14. Karakter dan Background Didalam Frame.	55
15. Menjalankan Aplikasi Audacity.....	55
16. Memulai Rekaman	56
17. Grafik Suara	56
18. Mengentikan Rekaman	57
19. Memotong Grafik Suara	57
20. Menyimpan Rekaman	58
21. Menjalankan Aplikasi Adobe Premiere Pro.....	58
22. Pilihan pada Halaman Kerja.	59
23. Mengganti Nama Project	59
24. Memilih Sequence Presets	60
25. Tampilan Layar Utama pada Aplikasi	60
26. Memindahkan Gambar.....	61
27. Memindahkan Suara	61
28. Memindahkan Musik	62
29. Memindahkan Kedalam Sequence.....	62

30. Memindahkan Gambar pada Frame Sequence.....	63
31. Memindahkan Rekaman pada Frame Sequence	63
32. Memindahkan Musik pada Frame Sequence	64
33. Menjalankan Komik Digital	64
34. Semua Komponen Telah Disatukan.....	65
35. Menyimpan Project	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	92
2. Storyboard.....	93
3. Lembar Penilaian Uji Validitas Materi	100
4. Lembar Penilaian Uji Validitas Media.....	104
5. Angket Uji Coba Siswa.....	108
6. Hasil Uji Coba II.....	112
7. Surat Penugasan	113
8. Surat Izin Penelitian untuk Dinas Pendidikan	114
9. Surat Izin Penelitian untuk Sekolah.....	115
10. Surat Keterangan Selesai Penelitian	116
11. Dokumentasi Penelitian	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan seperangkat tindakan yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Pendidikan bertujuan untuk meneruskan, mengembangkan pengetahuan, dan melatih kecakapan, serta menyempurnakan manusia dalam segala bidang selama hidupnya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1 menggariskan pengertian:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negaranya”.

Pendidikan merupakan proses belajar yang dilaksanakan oleh seorang guru, tugas guru adalah membantu, membimbing, dan memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuannya. Dalam mencapai tujuannya tersebut guru menggunakan metode pengajaran dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajarannya sampai kepada siswa, sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain untuk membantu kelancaran proses belajar guru menggunakan model atau metode pembelajaran dan media bantu, media pembelajaran dapat berupa buku teks, film, transparansi, kaset video, komik, media berbasis komputer, dan lainnya.

Proses belajar mengajar yang efektif diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Untuk itu pada mata pelajaran bahasa Indonesia diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran.

Proses perubahan tingkah laku pada siswa dapat dicapai melalui pendidikan formal di sekolah. Adapun salah satu pendidikan formal di sekolah yakni Sekolah Menengah Pertama. Pada Sekolah Menengah Pertama terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan pada siswa salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Indonesia.

Konsep pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan.

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan diharapkan mampu memberikan peranan yang penting bagi kemajuan pendidikan di Indonesia dan dapat membantu Departemen Pendidikan Nasional. Hal ini dapat didukung dengan kompetensi yang dideskripsikan oleh jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang mampu mengkaji, meneliti, dan mengembangkan berbagai sumber daya belajar untuk kepentingan pembelajaran pada setiap jenjang dan jalur pendidikan dalam upaya mencapai keberhasilan dalam pendidikan.

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan bertugas menyiapkan tenaga ahli yang memiliki kemampuan akademik dan profesional dalam bidang perencanaan, pengembangan, dan pengelolaan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Mempersiapkan lulusannya agar mampu melaksanakan tugas akademik dan profesional di lingkungan sekolah atau luar sekolah, di lingkungan Depdiknas dan luar Depdiknas, di lembaga pendidikan pemerintah maupun swasta.

Sebagaimana peran yang dilakukan prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu sebagai pengembang dan perekayasa media pembelajaran, seorang Teknologi Pendidikan harus mampu membuat media pembelajaran semenarik mungkin dalam PBM sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat diintegrasikan dengan beragam mata pelajaran yang ada, salah satunya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian diharapkan adanya peningkatan dalam mutu pendidikan di Indonesia.

Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitasnya. Karena itu media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Namun perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat

apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Sebagai pentingnya peran media dalam pengajaran, namun tetap tidak bisa menggeser peran guru, karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pengajaran. Oleh karena itu guru tidak dibenarkan menghindar dari kewajibannya sebagai pengajar dan pendidik untuk tampil di hadapan anak didik dengan seluruh kepribadiannya.

Pada era globalisasi saat ini dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Adapun indikator rendahnya mutu pendidikan dapat dilihat dari tingkat belajar siswa, adapun beberapa keluhan dari guru untuk penanaman konsep dalam pelajaran bahasa Indonesia. Keluhan itu diantaranya adalah sulitnya guru memilih media pembelajaran yang praktis, efektif, efisien, dan menarik bagi siswa di kelas. Sementara media yang tersedia di sekolah umumnya berupa hanya bahan ajar yang menurut analisis guru, bahan ajar sangat sempit kedalaman materinya. Sementara itu pada kurikulum saat ini menuntut pembelajaran berpusat pada siswa dalam menemukan dan memecahkan masalah sendiri sementara posisi guru adalah sebagai fasilitator.

Berdasarkan pengamatan penulis, penggunaan media dalam pembelajaran hanya sebagai pelengkap saja. Artinya media yang dipakai oleh guru umumnya masih berupa buku paket, yang terkadang menyebabkan siswa

kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Kreativitas dalam membuat media juga diperlukan agar media yang ditampilkan di depan kelas menjadi lebih menarik, sehingga tercipta suatu media pembelajaran yang benar-benar membantu siswa memahami materi pelajaran yang dirasa sulit seperti pembelajaran Bahasa Indonesia. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Dryden, dkk dalam Darmansyah (2010:21) semangat belajar muncul ketika suasana pembelajaran begitu menyenangkan dan belajar akan lebih efektif bila siswa dalam keadaan gembira.

Salah satu hal yang membuat siswa menganggap bahasa Indonesia sebagai pelajaran yang membosankan karena pelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Siswa cepat bosan dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa malas mengikuti PBM yang sedang berlangsung. Dengan demikian siswa menganggap pelajaran Bahasa Indonesia itu mudah dan tidak ada hitungan atau angka-angka, padahal ketika siswa menghadapi ulangan banyak siswa yang menjawab keliru. Rendahnya penguasaan materi bahasa Indonesia dimungkinkan selain menggunakan metode ceramah dan kurang jelasnya guru dalam memberikan penjelasan atau dalam menerangkan materi pada siswa, dapat juga karena kurangnya media dalam kegiatan belajar mengajar dan kurangnya minat siswa karena pembelajarannya yang kurang menarik dan menyenangkan.

Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru pendidik dapat

menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara siswa. Bahkan media pembelajaran ini selanjutnya dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing sifatnya menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh siswa. Bila media pembelajaran ini dapat di fungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar mengenai pembelajaran bahasa Indonesia pada tanggal 9 Mei 2015, dari buku yang digunakan saat ini kurang menarik dan kurang menunjang pembelajaran, selain itu siswa kurang berminat untuk membaca dan mendengar dikarenakan buku yang digunakan terlalu padat dengan tulisan yang kurang komunikatif dan belum ada guru yang pernah menggunakan media komik berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia, maka dari itu salah satu media yang dapat dijadikan alternatif adalah media komik berbasis digital.

Menanggapi hal tersebut maka diperlukan media alternatif untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar agar para siswa mau dan berminat untuk membaca, melihat, mendengar pembelajaran bahasa Indonesia terutama pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu media alternatif yang dapat dikembangkan pada mata

pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Batusangkar ini adalah media komik berbasis digital.

Salah satu bentuk dari media dua dimensi adalah komik yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan. Tujuan penggunaan komik berbasis digital dalam pembelajaran adalah untuk menciptakan minat belajar yang tinggi pada siswa karena komik berbasis digital adalah salah satu bentuk gambar kartun dan di iringi suara dan musik pendukung yang sangat menarik. Keterampilan yang diharapkan dari media komik adalah keterampilan visual (gambar) dan audiovisual (mendengar). Keterampilan ini menuntut siswa untuk dapat merangsang otak untuk mengingat setiap materi yang disajikan.

Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visual dan audiovisual, Komik berbasis digital sebagai salah satu media belajar yang menarik karena berisikan karakter gambar kartun dan diiringi oleh audio sehingga siswa tertarik untuk belajar dan fokus memahami isi materi dari komik berbasis digital tersebut.

Komik berbasis digital adalah salah satu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan suara. Komik berbasis digital merupakan suatu bentuk gambar dan suara. Melalui bimbingan dari guru komik berbasis digital dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk memberikan solusi guna mengembangkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam latar belakang ini diutamakan pemilihan media pembelajaran yang bervariasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia, sehingga peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran, salah satu media yang dipilih oleh penulis adalah ***“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kelas VII”***.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Komik berbasis digital belum pernah diterapkan di SMP Negeri 3 Batusangkar.
2. Kurangnya perhatian dan konsentrasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
3. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas bahan ajar dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif dalam menghadapi pelajaran bahasa Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kelas VII”***.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang ada maka dapat dirumuskan masalah:

1. Menunjukkan proses dan menghasilkan media pembelajaran komik berbasis digital yang valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran komik berbasis digital yang praktis.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang disesuaikan dengan permasalahan yang diselidiki. Tujuan penelitian pada hakikatnya merupakan upaya yang dilakukan untuk mengetahui sasaran penelitian, adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui validitas dan praktikalitas komik berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan.
2. Mengembangkan komik berbasis digital yang efektif dan praktis pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Batusangkar.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media komik berbasis digital untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti didalam pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media komik digital dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Materi tentang menunjukkan hal-hal menarik dari dongeng yang diperdengarkan tentang “pangeran yang budiman” adalah materi yang dipilih dalam pembuatan berdasarkan analisis kebutuhan siswa di SMP Negeri 3 Batusangkar
2. Media komik berbasis digital digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang berfungsi untuk menunjang pembelajaran. Media komik berbasis digital tersebut dibuat semenarik mungkin sehingga media tersebut dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Dari aspek media, media komik berbasis digital tentang pangeran yang budiman memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Media komik berbasis digital dikerjakan sendiri oleh peneliti dengan bantuan beberapa orang untuk mengisi suara atau *dubbing* suara.
 - b. Media komik berbasis digital dibuat menggunakan aplikasi *bistrips*, *audacity*, dan *adobe premiere pro*.
 - c. Pada tampilan produk nantinya akan ada beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada bagian awal akan muncul logo UNP dan logo HMJ KTP.
 - 2) Tampilan SK, KD dan tujuan pembelajaran.
 - 3) Tampilan penulis mempersembahkan.

- 4) Tampilan berikutnya terdapat judul cerita dongeng tentang pangeran yang bidiman.
- 5) Tampilan berikutnya menceritakan tampilan tentang pangeran yang budiman dalam bentuk *video*.
- 6) Pada tampilan komik berbasis digital tentang pangeran yang budiman, terdapat beberapa dialog antar karakter kartun dan selebihnya dijelaskan melalui *dubbing* rekaman.
- 7) Paa tampilan akhir yaitu *credit title*.

Semua hal diatas adalah bagaimana gambar singkat mengenai spesifikasi produk media komik digital yang akan dikembangkan oleh penulis dalam penelitian.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran adalah upaya untuk memecahkan berbagai persoalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Mulai dari penggunaan media bahan ajar sampai tersedianya jaringan wireless di tiap-tiap sekolah sudah dilakukan untuk mempermudah dan memfasilitasi perangkat pembelajaran disekolah. Dalam konteks mata pelajaran bahasa Inonesia lebih menuntut kepada ingatan,dan pemahaman.

Materi tentang menunjukkan hal-hal menarik dari dongeng yang diperdengarkan sering diajarkan dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang kurang tertarik mengenai materi yang diajarkan.

Pengembangan media komik berbasis digital ini dianggap paling cocok untuk pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia tentang SK mengapresiasi dongeng yang diperdengarkan dengan memperhatikan KD tentang menunjukkan hal-hal menarik dari dongeng yang diperdengarkan. Media pembelajaran berupa komik berbasis digital bisa dijadikan sebagai media yang cocok dalam pencapaian tujuan dari pembelajaran di sekolah karena mengandung unsur audio dan visual serta dapat disajikan lebih menarik dalam pemanfaatannya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pencapaian tujuan pembelajaran, peranan dari penggunaan media pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan hanya dengan menggunakan metode ceramah. Pengembangan dari media pembelajaran komik berbasis digital adalah salah satu langkah inovatif yang dibuat oleh guru dalam pembelajaran. Karena media komik berbasis digital menyajikan suatu materi lebih menarik dan menyenangkan. Namun media komik berbasis digital masih jarang digunakan dalam pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan, pengembangan media komik berbasis digital menggunakan *bitstrip*, *audacity* dan *adobe premiere pro* perlu terus untuk dikembangkan oleh profesional teknologi pendidikan dalam pembelajaran, karena produk media komik berbasis digital menggunakan *bitstrip*, *audacity* dan *adobe premier pro* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Batusangkar sebagai inovasi untuk pembelajaran, dengan mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

Nilai produk setelah melewati proses validitas dan praktikalitas termasuk kedalam kategori “sangat baik” pada aspek materi. Untuk aspek media termasuk dalam kategori “sangat baik”. Serta untuk aspek praktikalitas termasuk kategori “sangat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis digital menggunakan aplikasi *bitstrip*, *audacity* dan *adobe premiere pro* pada mata pelajaran bahasa Indonesia layak untuk dikembangkan, sesuai dengan kriteria kelayakan media serta layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pengguna produk media komik berbasis digital yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran serta referensi untuk pengembangan berikutnya.
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan *bitstrip*, *audacity* dan *adobe premiere pro* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media komik berbasis digital pada mata pelajaran yang lain.
3. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menguji efektivitas penggunaan media komik berbasis digital menggunakan aplikasi *bitstrip*, *audacity* dan *adobe premiere pro* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP kelas VII yang dikembangkan dalam penelitian ini, dimana belum dilakukan oleh penulis karena keterbatasan waktu yang ada.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, Alex. 2011. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hafiz Ahmad. (2009). *Kenapa Komik Digital*. (online) resume dari materi yang disampaikan pada workshop komik digital pada Indonesia ICT Award 2009 (INAICTA 2009), 29 Juli 2009, di Jakarta Hilton Convention Center. Diakses 14 maret 2016.
- Kangmartho. 2012. Dokumen Kurikulum. (online). Diakses melalui <http://kangmartho.com/2012/12/dokumen-kurikulum-2013.html>, pada tanggal 03 Maret 2015.
- Kemendikbud. 2014. *Portal EPIK Kemendikbud*. (online). Diakses melalui <http://Portal EPIK.Kemendikbud/02/2014>, akses pada tanggal 4 Februari 2015.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Riduan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohman, Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Sadiman, Arief. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.