

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN KOMIK PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V (LIMA) SD**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



**Oleh:
MATEUS ANTONI SIHALOHO
1100353/2011**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Komik Pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V (Lima) SD.**

Nama : Mateus Antoni Sihaloho
NIM/BP :1100353/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001

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 Dengan Menggunakan Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V (Lima) SD.
Nama : Mateus Antoni Sihaloho
NIM : 1100353
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2016

Tim Penguji

| | Nama | TandaTangan |
|-------------------|---|--------------------|
| Ketua | : Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002 | _____ |
| Sekretaris | : Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001 | _____ |
| Anggota | : 1. Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001 | _____ |
| | 2. Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004 | _____ |
| | 3. Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126200812 2 002 | _____ |

ABSTRAK

Mateus Antoni Sihaloho (2016) : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD

Media pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam proses belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan gambar kartun selain dapat membantu siswa dalam memahami pesan pada materi pembelajaran yang disampaikan dan mampu menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik sebagai media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V di SD Negeri 13 Solok.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Produk dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: (1) Perencanaan (2) Pengembangan Produk Awal (3) Validasi Produk (4) Uji Coba dan (5) Produk. 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 mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V di SD Negeri 13 Kota Solok. Sampel penelitian adalah siswa kelas V di SD Negeri 13 Solok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 83,4% dan untuk aspek media berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 89,2%. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan 2 tahap uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 90,81%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produk media gambar kartun yang dikembangkan secara keseluruhan berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase 87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran menggunakan komik ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tak terkira penulis ucapkan atas kepada Tuhan Yang maha Esa, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan pembimbing I, yang dengan sabar membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd. selaku pembimbing II yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Ibu Novrianti S.Pd, M.Pd. dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.PdT. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Mardanela, S.Pdi dan Ibu Jeli Melda, S.Pd. yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SD Negeri 13 Kota Solok yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Orangtua dan adik-adik beserta keluarga besar tercinta yang telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat bagi penulis.
8. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan dengan penulis.
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2016

Penulis

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 | 6 |
| C. Rumusan Masalah | 7 |
| D. Tujuan Penelitian | 7 |
| E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 7 |
| F. Pentingnya Pengembangan | 9 |
| G. Manfaat Penelitian..... | 10 |
| H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 11 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Konsep Media Pembelajaran | 13 |
| 1. Media Pembelajaran. | 13 |
| 2. Fungsi Dan Manfaat Media. | 14 |
| 3. Kriteria Pemilihan Media | 15 |
| 4. Jenis Media Pembelajaran. | 16 |
| B. Media komik | 17 |
| 1. Pengertian media komik | 17 |
| 2. Peranan media komik. | 18 |
| 3. Kelebihan Dan kekurangan komik | 19 |

| | |
|--|----|
| 4. Jenis – jenis komik | 20 |
| C. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD..... | 21 |
| 1. Pengertian pembelajaran Bahasa indonesia di SD..... | 21 |
| 2. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia | 23 |
| D. Cerita rakyat | 24 |
| 1. Pengertian Cerita Rakyat..... | 24 |
| 2. Kategori Cerita rakyat | 25 |
| E. Adobe photoshop | 27 |
| F. Validitas dan praktikalitas | 30 |
| G. Hasil penelitian yang relevan | 32 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian..... | 33 |
| B. Model Pengembangan..... | 34 |
| C. Prosedur Pengembangan | 35 |
| 1. Perencanaan. | 35 |
| 2. Pengembangan Produk Awal..... | 37 |
| 3. Validasi Produk. | 37 |
| 4. Uji Coba..... | 38 |
| 5. Produk Akhir. | 39 |
| D. Instrumen Pengumpulan Data..... | 40 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 44 |

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Hasil Pengembangan..... | 45 |
| 1. Hasil Perencanaan. | 45 |
| 2. Pengembangan Produk Awal. | 46 |
| 3. Validasi Produk..... | 53 |
| 4. Uji Coba. | 54 |
| 5. Hasil Produk Akhir. | 55 |
| B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba..... | 55 |
| 1. Deskripsi Data Validasi. | 55 |

| | |
|--|-----------|
| 2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba | 63 |
| C. Revisi Produk..... | 68 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 78 |
| B. Saran..... | 79 |
| DAFTAR PUSTAKA | 80 |
| LAMPIRAN..... | 82 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|----------------|
| 1. Penentuan skor skala Likert | 42 |
| 2. Kisi-kisi penilaian ahli materi | 43 |
| 3. Kisi kisi penilaian ahli media..... | 44 |
| 4. Kisi-kisi instrumen angket siswa | 44 |
| 5. Kriteria interpretasi skor | 47 |
| 6. Hasil penilaian materi | 59 |
| 7. Hasil penilaian media..... | 62 |
| 8. Uraian revisi ahli media | 64 |
| 9. Hasil uji coba I | 66 |
| 10. Hasil uji coba II..... | 68 |
| 11. Hasil penilaian kepraktisan produk..... | 69 |
| 12. Penilaian produk media pembelajaran komik..... | 70 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Prosedur Penelitian dari Model Pengembangan Menurut Borg & Gall.... | 37 |
| 2. Menjalankan aplikasi adobe photoshop. | 50 |
| 3. Membuat halaman kerja baru..... | 50 |
| 4. Mengatur kertas kerja halaman. | 51 |
| 5. Pembuatan Bagian kepala karakter. | 51 |
| 6. Pembuatan seluruh badan karakter. | 52 |
| 7. Pembuatan background. | 52 |
| 8. Menggabungkan karakter dan background. | 53 |
| 9. Karakter dan background telah disatukan..... | 53 |
| 10. Tampilan awal aplikasi <i>comik life</i> | 54 |
| 11. Tampilan halaman kerja <i>comik life</i> yang diberi templates..... | 54 |
| 12. Tampilan templates yang sudah diisikan gambar. | 55 |
| 13. Tampilan gambar yang sudah diisikan balon kata. | 55 |
| 14. Tampilan layout <i>comic life</i> yang sudah diisikan dengan karakter, latar belakang dan balon kata..... | 56 |

LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| 1. Storyboard..... | 82 |
| 2. Dokumentasi Penelitian | 87 |
| 3. Silabus Bahasa Indonesia | 90 |
| 4. RPP Bahasa Indonesia | 92 |
| 5. Lembar Penilaian Uji Validitas Materi | 95 |
| 6. Lembar Penilaian Uji Validitas Media..... | 99 |
| 7. Angket Uji Coba Siswa..... | 101 |
| 8. Surat Penugasan | 113 |
| 9. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP | 114 |
| 10. Surat Keterangan Selesai Penelitian | 115 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, hal ini disebabkan pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Usaha yang keras dari masyarakat maupun pemerintah sangat diperlukan guna mewujudkan tujuan tersebut. Masyarakat Indonesia dengan laju pembangunannya masih menghadapi masalah berat, terutama berkaitan dengan kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan.

Dalam fungsinya pendidikan sebagaimana ditetapkan dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Proses belajar mengajar tidak bisa terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi dan menunjang keberhasilannya. Salah satu penunjang utamanya adalah adanya motivasi belajar bagi peserta didik, dan minat siswa untuk belajar. Serta media pendidikan yang mendukung dalam proses pendidikan.

Guru berperan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Oleh sebab itu, guru mempunyai peranan yang penting dalam menyusun strategi

pembelajaran dan menciptakan keaktifan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Guru sebagai pemegang peranan penting dalam proses pembelajaran, seharusnya menggunakan metode dan media dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Untuk mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran, guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat bantu atau media dalam proses pembelajaran.

Menurut Sadiman (2009:14) penggunaan media memiliki berbagai kegunaan seperti, dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, keterbatasan daya indera dan keterbatasan waktu. Media digunakan secara tepat dan bervariasi agar dapat mengatasi sikap pasif peserta didik karena media berguna untuk menimbulkan minat belajar, serta memungkinkan peserta didik belajar menurut kemampuan dan minatnya.

Dalam hal ini peneliti memilih media yang akan dapat dijadikan sebagai upaya membantu siswa dalam memahami suatu konsep pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi siswa. Media tersebut diharapkan bisa dijadikan alat bantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memilih media komik sebagai suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dan meningkatkan minat siswa.

Media pembelajaran membaca yang menarik salah satunya adalah komik. Komik menampilkan sebuah cerita yang fokus pada ilustrasi gambar, sebaliknya naskah dalam komik disajikan dengan sederhana, yaitu sebagai pelengkap untuk menghidupkan jalannya cerita. Cerita yang diangkat dalam sebuah komik tidak

hanya berupa cerita fiktif yang berkembang seiring berkembangnya kemajuan teknologi, dimana bersifat imajiner atau dengan tujuan menghibur saja. Komik dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melestarikan sebuah cerita yang kaya akan sejarah dan budaya, salah satunya adalah cerita rakyat.

Sesuai dengan pendapat Ahmad (1997:78) “Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya untuk menciptakan minat peserta didik”. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk, melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.

Sesuai fakta di SD Negeri 13 Kota Solok yang diperoleh melalui wawancara kepada beberapa siswa bahwa buku pembelajaran di penuh dengan tulisan – tulisan yang membuat mereka menjadi malas membaca dan kurang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran .

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 13 Kota Solok yaitu Rosmaulina, S.Pd mengenai pelajaran Bahasa Indonesia kelas V pada tanggal 25 maret 2015, buku yang digunakan saat ini kurang menarik dan kurang menunjang pembelajaran, selain itu guru harus pandai memotivasi siswa dan memanfaatkan media pembelajaran yang ada seperti media gambar sehingga dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Sebab selama ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 13 Kota Solok, masih menggunakan buku pelajaran dan media seadanya dengan berupa benda di lingkungan sekitar kelas. Sehingga siswa jika dihadapkan pada materi cerita rakyat, keaktifan dan minat siswa terlihat rendah.

Oleh karena itu penulis melalui penelitian ini mengembangkan sebuah media komik yang akan digunakan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Karena dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa dituntut harus dituntut aktif, kreatif, dan berpartisipasi sehingga siswa memiliki kemampuan dan pengetahuan serta terampil dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam usaha melibatkan siswa aktif dan efektif dalam memahami materi pelajaran, maka penulis menggunakan media komik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Nana dan Ahmad (2001:64) “Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”.

Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada penggunaan media yang menarik dan menyenangkan berupa komik Bahasa Indonesia, dan peneliti memilih SDN 13 Kota Solok untuk mengembangkan media pembelajaran yang berupa komik Bahasa Indonesia dalam cerita rakyat.

Media ini diharapkan bisa menjadi salah satu *suplement* dalam pembelajaran. Penggunaan media komik sebagai *suplement* pembelajaran akan efektif dan mudah diterima. *Suplement* ini dimaksudkan sebagai bahan pengayaan bagi anak, baik digunakan dalam pembelajaran maupun tidak. Media suplemen ini dapat memenuhi minat – minat individual dalam membaca.

Peneliti memilih komik sebagai media dalam penyampaian materi cerita rakyat karena membaca komik merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi

siswa. Komik mengandung unsur seni yang sangat tinggi, yang mana di dalam komik tidak hanya menyajikan materi tetapi juga memberi sentuhan-sentuhan humor melalui gambar dan cerita yang ada di dalamnya. Sehingga membuat siswa yang membaca komik tidak merasa bahwa sebenarnya mereka sedang belajar tentang materi Bahasa Indonesia. Selain itu, dengan komik pesan yang berupa pengetahuan, permasalahan disampaikan secara jelas, runtut, dan menyenangkan. Jika siswa mendapati suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran mereka akan terlibat total dalam proses pembelajaran itu. Keterlibatan total ini penting untuk melahirkan hasil akhir yang sukses, sehingga siswa menjadi mudah termotivasi belajar dan menyelesaikan permasalahan.

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) diharapkan mampu memberikan sumbangsuhnya bagi kemajuan pendidikan di Indonesia dan dapat membantu Departemen Pendidikan Nasional. Hal ini dapat didukung dengan kompetensi dari 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.

Sebagaimana peran yang dilakukan oleh Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, sebagai sebuah fasilitator dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dapat diintegrasikan dengan beragam mata pelajaran yang ada, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian diharapkan adanya peningkatan dalam mutu pendidikan di Indonesia.

Sehubungan dengan paparan di atas maka dapat di simpulkan judul penelitian ini adalah *“Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) SD”*.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Guru pada umumnya masih menggunakan media teks dalam pembelajaran membaca cerita.
3. Minat baca siswa rendah dikarenakan buku pembelajaran yang ada kurang menarik bagi siswa.
4. Siswa sulit memahami materi Bahasa Indonesia khususnya pada cerita rakyat.
5. Media komik dalam cerita rakyat belum pernah di terapkan di SD Negeri 13 Kota Solok.
6. Kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 13 di Kota Solok, yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media?
2. Bagaimana validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 13 Kota Solok, yang sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Memproduksi media pembelajaran komik dalam pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V SD Negeri 13 Kota Solok.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SD Negeri 13 Kota Solok dengan menggunakan aplikasi *adobe photoshop*. Media pembelajaran komik ini adalah sebuah

komik yang berisikan materi pembelajaran yang dapat langsung digunakan siswa dengan membacanya.

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Dari aspek isi, media komik ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas V di SD Negeri 13 Solok dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat.
2. Dari aspek pembelajaran, media komik ini akan menghasilkan sebuah komik berbentuk media cetak dan dapat digunakan langsung oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Dimana media komik ini berisikan materi cerita rakyat, cerita rakyat yang akan dibuat yaitu tentang asal mula danau toba.
3. Dari aspek media, media pembelajaran komik ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Media komik ini dibuat dengan menggunakan program aplikasi komputer (software) *adobe photoshop* yang diintegrasikan dengan program aplikasi komputer *comic life*.
 - b. Media komik yang dikembangkan di desain semenarik mungkin dan dipadukan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 13 Kota Solok.
4. Tampilan produk :

- a. Halaman pembuka merupakan tampilan awal dari sebuah komik. Halaman pembuka dari media komik berisikan pengenalan karakter komik.
- b. Halaman selanjutnya berisikan kelanjutan cerita dari komik. Pada bagian ini memuat perpaduan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.
- c. Halaman penutup merupakan tampilan akhir dari komik. Pada bagian ini menjelaskan akhir cerita dari komik dan kehidupan selanjutnya.

F. Pentingnya pengembangan

Pengembangan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dilakukan sebagai upaya untuk menyediakan sumber belajar yang menarik, menyenangkan dan bisa meningkatkan minat baca bagi siswa. Media ini juga bisa digunakan sebagai salah satu alternatif media untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya media komik. Selain itu juga sebagai bentuk kontribusi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam dunia pendidikan

G. Manfaat penelitian

Kegunaan yang diperoleh dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian yang akan penulis lakukan diharapkan dapat menghasilkan pemecahan masalah yang dirumuskan, sehingga dapat memberikan suatu manfaat. Adapun manfaat yang dapat peneliti ambil dari penelitian ini secara teoritis adalah :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan media komik dalam cerita rakyat di SDN 13 Kota Solok.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya media yang dapat digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Dapat digunakan bagi para peneliti sebagai bahan pertimbangan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran yang baik pada pelajaran Bahasa Indonesia yang bisa berpengaruh terhadap pemahaman Bahasa Indonesia siswa.

2. Secara praktis

Selain kegunaan secara teoritis, peneliti juga diharapkan dapat mengambil manfaat secara praktis. Adapun manfaat yang dapat diambil manfaat secara praktis :

- a. Bagi siswa Adanya media komik ini dapat membantu siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Menjadikan siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia Meningkatkan daya fikir dan imajinasi siswa

- b. Bagi guru bidang studi khususnya Bahasa Indonesia dapat menjadikan media pembelajaran tersebut sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar pada pelajaran Bahasa Indonesia
- c. Bagi peneliti, menyampaikan informasi tentang pengembangan dari media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap pemahaman Bahasa Indonesia siswa khususnya dalam materi cerita rakyat.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Asumsi pengembangan

Dalam penelitian ini dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi yaitu sebagai berikut. (a) Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang atau peserta didik untuk mendapatkan suatu pengertian tentang apa yang dipelajari. (b) Belajar akan lebih mudah jika digunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena fungsi media adalah memperjelas pesan pembelajaran. (c) Media pembelajaran komik memiliki peranan dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dikembangkan bukan ditujukan untuk menggantikan media buku atau lembar kerja siswa dalam pembelajaran, namun sebagai media tambahan dalam belajar agar siswa tidak bosan. Namun, permasalahannya penggunaan media komik sebagai media pembelajaran masih sangat jarang. Salah satu kesulitannya adalah dalam membuat dan mendesain media ini menggunakan aplikasi yang lumayan sulit yaitu *adobe photoshop* dan dipadukan dengan aplikasi tambahan *comic life*. Untuk itu dalam pengembangan ini penulis membatasi gambar kartun yang digunakan bersifat 2 dimensi. Dan juga media komik yang digunakan terbatas pada materi cerita rakyat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan SD.