

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
NARASI SISWA KELAS IV**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh:
Widya Waya Lestari
NPM: 1811100250

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1444H/2023M**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
NARASI SISWA KELAS IV**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh:

Widya Waya Lestari
NPM: 1811100250

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I: Dr. Safari Daud, S. Ag., M. Sos. I
Pembimbing II: Anton Trihasnanto, M. Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1444H/2023M

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada permasalahan yang peneliti temukan dikedua sekolah, yaitu belum terdapat bahan ajar penunjang berupa komik cerita anak yang dapat membantu peserta didik mengenali media komik cerita anak dan dapat merasakan pembelajaran lebih kontekstual, serta masih rendahnya pengetahuan peserta didik mengenai komik cerita anak berbasis keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik untuk membantu anak meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV & untuk mengetahui kelayakan media komik sebagai media pembelajaran dalam membantu siswa kelas IV untuk meningkatkan menulis narasi cerita anak.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan mengikuti prosedur model yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch yaitu ADDIE yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Instrumen pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ketiga validator para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, angket tanggapan prndidik, dan angket respon peserta didik.

Hasil dari penelitian pengembangan media komik cerita anak menunjukkan bahwa produk media komik cerita anak sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 94,7% dengan kriteria “Sangat Layak”, hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase 92,2% dengan kriteria “Sangat Layak”, hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 96,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil penilaian tanggapan pendidik mendapatkan persentase 91,9% dengan kriteria “Sangat Layak”, kemudia hasil uji coba peserta didik skala kecil mendapatkan persentase 88,5% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil uji coba peserta didik skala besar mendapatkan hasil persentase 86,8% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan sebagai bahan ajar

Kata kunci : Media Komik, Cerita Anak

ABSTRACT

This research was conducted based on the problems that the researchers found in both schools, namely that there were no supporting teaching materials in the form of children's story comics that could help students recognize children's story comic media and be able to experience more contextual learning, and students' low knowledge of children's comic based stories. Indonesian cultural diversity. This study aims to determine the process of developing children's story comic media and to determine the feasibility of the developed children's story comic media.

This study uses research and development methods or Research and Development (R&D). The development procedure follows the model procedure that has been developed by Robert Maribe Branch, namely ADDIE which consists of five steps. The five steps are: Analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection instrument was a questionnaire given to the three expert validators, namely media experts, language experts, and material experts to determine the level of product feasibility, student response questionnaires, and student response questionnaires.

The results of the research on the development of children's story comic media show that children's story comic media products are very suitable for use as learning teaching materials. This is based on the validation results of media experts getting a percentage of 94.7% with the criteria of "Very Eligible", the results of the validation of linguists getting a percentage of 92.2% with the criteria of "Very Eligible", the validation results of material experts getting a percentage of 96.5% with criteria of "Very Eligible". The results of the evaluation of educator responses get a percentage of 91.9% with the criteria of "Very Eligible", then the results of the small-scale student trials get a percentage of 88.5% with the criteria of "Very Eligible" and the results of large-scale student trials get a percentage of 86, 8% with the criteria of "Very Eligible". It can be concluded that the products developed by researchers are very suitable for use as teaching materials

Keywords: Comic Media, Children's

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Widya Waya Lestari
NPM : 1811100250
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS IV”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk atau disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi

Bandar Lampung, 17 Juli 2023

Penulis,



Widya Waya Lestari
NPM. 1811100250



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260.

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk
Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV**
Nama : Widya Waya Leestari
NPM : 1811100250
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Dr. Safari Daud, S.Ag., M. Sos. I
NIP. 1975080112002121003

Pembimbing II

Anton Trihasnanto, M.Pd
NIP.

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV” yang disusun oleh Widya Waya Lestari dengan NPM. 1811100250, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari/tanggal: Senin, 09 Oktober 2023, Waktu: 15.00-16.30 WIB bertempat di Gedung GB.2H.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Sri Latifah, M.Sc (.....)
Sekretaris : Ayu Reza Ningrum, M.Pd (.....)
Penguji Utama : Dr. Ahmad Sodik, M.Ag (.....)
Penguji Pendamping I : Dr. Safari Daud, S. Ag., M. Sos. (.....)
Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd (.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nirya Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

MOTTO

﴿٦﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

[٦-الشرح ٥]

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)¹

¹ Cordoba, Al-Quranulhakim : Al-Quran Hafalan (Bandung: Cordoba, 2021).

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu Wata'ala* berkat rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan kesabaran kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Sebagai bukti hormat dan kasih sayang yang mendalam, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Pawi Rian Guntara dan Ibu Eka Puspa Harawi yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, dan membiayai selama menuntut ilmu serta selalu memberikan doa, dorongan, semangat, cinta dan kasih sayang yang tiada henti. Merekalah figur istimewa dalam hidupku, penyemangatku.
2. Kakakku tersayang Ridho Wika Yatama (Alm) yang senantiasa selalu memberikan motivasi di dalam hati, ingatan dan jiwa demi tercapainya cita-cita, terimakasih untuk segala bentuk motivasi yang selalu hadir di setiap detiknya demi menjadikan aku kebanggaan dan harapan pertama dari orangtua.
3. Adikku tersayang Fajar Alhadid Rahman yang selalu memberikan semangat untuk segera lulus dan membanggakan keluarga.
4. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung tempatku menuntut ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Widya Waya Lestari di lahirkan di Talang Padang, Kecamatan Talang Padang, Kabupaten Tanggamus pada tanggal 27 Juli 2000 yang merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Pawi Rian Guntara dan Ibu Eka Puspa Harawi.

Penulis mengawali pendidikan dimulai dari taman kanak-kanak di TK PKK Sukarame Talang Padang, Tanggamus lulus pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 2 Sinar Semendo lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Talang Padang lulus pada tahun 2015, dan melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Talang Padang lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi negeri di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dengan program strata satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Selanjutnya penulis pernah melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Talang Padang, Kecamatan Talang Padang, Kabupaten Tanggamus dan melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 1 Bandar Lampung. Semasa kuliah, penulis aktif dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ PGMI) dan juga aktif menjadi kader Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) sejak tahun 2018.

Bandar Lampung, 17 Juli 2023

Penulis,

Widya Waya Lestari

NPM. 1811100250

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur kehadirat Allah *Subhanahu Wata'ala* yang telah melimpahkan rahmat dan kenikmatan berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad *Shalallahu'alaihi wassalam*, keluarganya, sahabatnya, dan umatnya yang setia dan istiqomah dalam menjalankan sunnahnya.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal itu disadari dari keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Besar harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat pelajaran, dukungan motivasi dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga penyusunan akhir skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang penulis hormati dan cintai, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung selama pembuatan skripsi ini. Rasa hormat dan sayang penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Wan Jamaluddin Z., M.Ag., Ph.D. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Bapak Deri Firmansah, M. Pd. Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
5. Bapak Dr. Safari Daud, S. Ag., M. Sos. I. Selaku Pembimbing I atas keikhlasan dalam memberikan bimbingan dan selalu memberikan motivasi kepada penulis agar segera menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Anton Tri Hasnanto, M. Pd. Selaku Pembimbing II atas ketulusan hati, dan kesabarannya dalam memberikan bimbingan, pengarahan serta dukungan dalam penyusunan skripsi.
7. Dosen-dosen di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) beserta staff dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
8. Kepala Sekolah, Pendidik, Staff serta Peserta Didik SD Negeri 2 Sinar Semendo, Kecamatan Talang Padang, Kabupaten Tanggamus yang telah

- memberikan izin untuk penelitian dan berkenan memberikan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
9. Kepala Sekolah, Pendidik, Staff, serta Peserta Didik MI Harun Ar-Rasyid, Kecamatan Talang Padang, Kabupaten Tanggamus yang telah memberikan izin untuk penelitian dan berkenan memberikan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
 10. Sahabat-sahabatku Dinda Roro Astuti, Galuh Widiya Ningrum, Husnul Khotimah, Kurnia Sari Azizah, Salsabila Rahman, dan Sefty Windi Sunarti yang selalu menjadi *support system*, mendoakan, menguatkan, memberikan dukungan serta menularkan energi positif sampai terselesaikannya skripsi ini.
 11. Sahabat-sahabatku Elisa Siswanto, Mutiara Anggraeni, dan Yuhelda Ika Indriani yang telah menjadi rekan yang baik untuk berdiskusi dan berbagi cerita selama perkuliahan.
 12. Teman-teman seperjuanganku PGMI I angkatan 2018 yang sudah melewati susah dan senang bersama-sama yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
 13. Diriku sendiri, terimakasih karena sudah berjuang sampai saat ini, maaf jika aku selalu memaksamu untuk selalu kuat, berusaha, tegar walau raga mau patah, berusaha tersenyum dibalik banyak sekali kesedihan, terimakasih diriku, mari kita lanjutkan perjuangan. Tetap sehat dan semangat ya, aku!

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Semoga segala bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut mendapatkan keberkahan dan balasan kebaikan dari Allah SWT.

Bandar Lampung, 17 Juli 2023
Penulis,

Widya Waya Lestari
NPM. 1811100250

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Pengembangan	9
G. Kajian Peneliti Terdahulu Yang Relevan.....	9
H. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Ciri- ciri Media Pembelajaran.....	14
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
4. Manfaat Media Pembelajaran	16
5. Kriteria pemilihan Media Pembelajaran	16
6. Jenis Media Pembelajaran.....	17
B. Media Pembelajaran komik.....	19

1. Pengertian komik	19
2. Ciri- ciri komik	20
3. Jenis-jenis komik	20
4. Kriteria pemilihan komik.....	21
5. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik.....	22
C. Keterampilan menulis	23
1. Menulis	23
2. Tujuan menulis	24
3. Manfaat menulis	24
D. Cerita Anak	25
1. Pengertian cerita anak.....	25
2. Jenis bacaan	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Metode Penelitan.....	27
B. Waktu dan Tempat Penelitian	27
C. Desain Penelitian Pengembangan	27
D. Prosedur Penelitian	28
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	29
F. Subjek Uji Coba.....	29
G. Instrumen Penelitian	29
H. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	39
A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan	39
1. Pengembangan Media Komik Cerita Anak	39
2. Tingkat Kelayakan Media Komik Cerita Anak	40
3. Respon Peserta Didik Terhadap Media Komik Cerita Anak	44
B. Kajian Produk Akhir	47
BAB V PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Rekomendasi	48

DAFTAR RUJUKAN
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Kriteria Instrumen Validasi
2. Tabel 2 Kisi-Kisi Ahli Media
3. Tabel 3 Kisi-Kisi Ahli Materi
4. Tabel 4 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa
5. Tabel 5 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru
6. Tabel 6 Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi Para Ahli
7. Tabel 7 Interpretasi Skor Angket Validasi Para Ahli
8. Tabel 8 Interval Kemenarikan
9. Tabel 9 Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk
10. Tabel 10 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Media
11. Tabel 11 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Bahasa
12. Tabel 12 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Materi
13. Tabel 13 Hasil Pengolahan Data Tanggapan Pendidik
14. Tabel 14 Hasil Pengolahan Data Uji Coba Skala Kecil
15. Tabel 15 Hasil Pengolahan Data Uji Coba Skala Besar

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE
2. Gambar 2 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Media
3. Gambar 3 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Bahasa
4. Gambar 4 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Materi
5. Gambar 5 Hasil Pengolahan Data Tanggapan Pendidik
6. Gambar 6 Hasil Pengolahan Data Uji Coba Peserta Didik

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Nota Dinas Pembimbing Akademik 1 (PA1) dan Pembimbing Akademik 2 (PA2)
2. Lampiran 2 Surat Izin Pra Penelitian di SD Negeri 2 Sinar Semendo dan MI Harun Ar-Rasyid
3. Lampiran 3 Surat Balasan Pra Penelitian dari SD Negeri 2 Sinar Semendo dan MI Harun Ar-Rasyid
4. Lampiran 4 Surat Izin Penelitian di SD Negeri 2 Sinar Semendo dan MI Harun Ar-Rasyid
5. Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian dari SD Negeri 2 Sinar Semendo dan MI Harun Ar-Rasyid
6. Lampiran 6 Transkrip Wawancara Pra Penelitian
7. Lampiran 7 Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IV di SD Negeri 2 Sinar Semendo dan MI Harun Ar-Rasyid
8. Lampiran 8 Soal Test Pengetahuan Media Komik Cerita Anak
9. Lampiran 9 Nilai Test Pengetahuan Media Komik Cerita Anak Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Sinar Semendo dan MI Harun Ar-Rasyid
10. Lampiran 10 Pengesahan Seminar Proposal
11. Lampiran 11 Berita Acara Validator Para Ahli
12. Lampiran 12 Angket Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Bahasa, dan Ahli Materi
13. Lampiran 13 Angket Hasil Tanggapan Pendidik I dan Pendidik II
14. Lampiran 14 Data Hasil Perhitungan Respon Uji Coba Skala Kecil dan Uji Coba Skala Besar
15. Lampiran 15 RPP Kelas IV Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1
16. Lampiran 16 Silabus
17. Lampiran 17 Hasil Turnitin Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum penulis membahas lebih lanjut skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV” ini terlebih dahulu memberikan penjelasan pengertian judul. Pengertian judul penulis adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan

Metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal. Penelitian hibah bersaing ini (didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.²

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bias mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. *Pertama*, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. *Kedua*, sebagai sumber belajar. *Ketiga*, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar, *Keempat*, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. *Kelima*, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.³

² Sudaryono, *Metodologi Penelitian E: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mix Method*, Ed. F, 2nd Ed. (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2019).

³ Muhammad Hasan, Dkk., *Media Pembelajaran*, Ed. (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 85.

3. Komik

Komik adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar berderet yang disekat oleh garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan dilengkapi oleh teks verbal dari kiri ke kanan (runtut). Meskipun komik dilengkapi oleh bahasa verbal berupa kata-kata, namun gambar dalam komik sendiri dapat memberikan pesan non-verbal. Gambar, terutama gambar berderet dapat menghasilkan suatu pesan tanpa kata-kata. Semua komik secara tidak langsung akan memuat gambar seperti itu. Beberapa ahli berpendapat bahwa komik sama dengan cerita bergambar. Namun, dalam cerita bergambar biasanya hanya digunakan untuk menjadi ilustrasi untuk cerita. Gaya peletakan balon kata dalam cergam juga terbatas, sementara komik jauh lebih dinamis dan kompleks. Komik lebih cocok disebut sebagai gambar yang bercerita. Dapat disimpulkan bahwa komik adalah karya seni yang terdiri dari komposisi gambar dan tulisan/huruf sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau cerita melalui teks atau verbal, maupun non-verbal (pesan atau cerita yang dihasilkan oleh gambar).⁴

4. Keterampilan Menulis

Keterampilan berbahasa terdiri atas 4 aspek, yakni keterampilan mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Keterampilan menulis dapat dikatakan sebagai keterampilan berbahasa yang paling rumit diantara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya, Hal ini karena keterampilan menulis bukanlah hanya sekedar menyalin kata-kata atau kalimat, namun juga mengembangkan dan menuangkan pikiran dan gagasan dalam suatu struktur tulisan yang teratur. Pada zaman yang serba modern saat ini keterampilan menulis sangat dibutuhkan untuk berkomunikasi. Menulis dipergunakan oleh orang yang terpelajar untuk mencatat, merekam, meyakinkan, melaporkan, memberitahukan, dan mempengaruhi. Berbagai jenis keterampilan menulis merupakan satu kesatuan yang berjenjang yang harus dikuasai.⁵

5. Narasi

Narasi merupakan jenis tulisan yang bersifat menyejarah, mementingkan urutan kronolis (urutan ruang dan waktu/peristiwa). Narasi adalah salah satu jenis pengembangan tulisan dalam sebuah tulisan yang rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu dijabarkan dengan urutan awal,

⁴ Irma Rochmawati, *Sequential Art*, Ed. (Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, 2020), 1.

⁵ Siti Sulistyani Pamuji, Inung Setyami, *Keterampilan Berbahasa*, Ed. (Yogyakarta: Guepedia, 2021), 31.

tengah, dan akhir.⁶ Narasi secara umum berarti penyampaian sebuah peristiwa atau rangkaian peristiwa tertentu. Narasi juga merupakan kegiatan naratif itu sendiri, yaitu peristiwa dimana seseorang melakukan tindakan peristiwa tersebut.⁷

Berdasarkan penegasan judul diatas dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud judul penelitian diatas adalah sebuah penelitian yang bertujuan ingin mengetahui bagaimana pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan ilmu pengetahuan adalah satu kesatuan yang diperlukan oleh semua orang untuk menambah wawasan berfikir mereka. Pendidikan dan ilmu pengetahuan digunakan sebagai kunci utama untuk mencapai keberhasilan pembangunan bangsa. Ilmu pengetahuan yang kita ketahui banyak menggunakan bahasa indonesia. Pendidikan di indonesia mayoritas besar menggunakan bahasa indonesia sebagai bahasa penghantar utama dalam komunikasi sehari-hari.⁸ Pendidikan merupakan kebutuhan setiap individu yang didapat melalui proses kegiatan pembelajaran, di dalam maupun di luar kelas. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia yang bertujuan untuk mewujudkan pembangunan nasional.

Berdasarkan UU RI No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat, berbangsa, dan negara. Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang dituntut untuk memiliki keterampilan dalam bersosialisasi dan berinteraksi. Dalam dunia pendidikan, pengetahuan siswa menjadi hal yang penting. Di sisi lain, perkembangan bahasa sangat mempengaruhi pengetahuan siswa seiring dengan tahap proses belajarnya.

Bahasa mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali bagi siswa sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Pelajaran bahasa indonesia

⁶ Yusri Yusuf, Ridwan Ibrahim, Denni Iskandar, *Keterampilan Menulis: Pengantar Pencapaian Kemampuan Epistemik*, Ed. (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018), 263.

⁷ Nuning Yanti Damayanti Adisasmito, Dkk., *Akulturasasi Dalam Bahasa Rupa Pada Motif Batik Belanda Cirebon Dan Batik Pesisir Jawa*, Ed. (Solo, Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021), 4.

⁸ Priska Laely Widyastris, "Peran Bahasa Indonesia Dan Bahasa Inggris Dalam Persebaran Ilmu Pengetahuan Dan Pendidikan Di Indonesia," *INA-Rxiv*, (2019): 1, <https://osf.io/preprints/inarxiv/mp84t/>

merupakan salah satu penunjang siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam kemampuan menulis dan membaca berdasarkan pengalaman belajarnya di dalam maupun di luar kelas. Menurut Tarigan (2008:1) keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mempunyai empat komponen yaitu : (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan membaca; dan (4) keterampilan menulis. Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan empat keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan dalam belajar dan berbahasa dalam lingkup pendidikan.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ فَأَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا بِإِذْنِ اللَّهِ
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan (QS Al-Mujadalah [58]:11).

Al-Qur'an Surah Al-Mujadalah ayat 11 tersebut menegaskan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Mengapa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya? Sudah tentu, orang yang beriman dan berilmu pengetahuan luas akan dihormati oleh orang lain, diberi kepercayaan untuk mengendalikan atau mengelola apa saja yang terjadi dalam kehidupan ini. Ini artinya, tingkatan orang yang beriman dan berilmu lebih tinggi dibanding orang yang tidak berilmu. Sebagai orangtua dan pendidik kita harus menanamkan ilmu pengetahuan dan ilmu keagamaan untuk anak sejak anak masih didalam kandungan, karena Allah menjanjikan akan menaikkan derajat.

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi. Masalah yang berkembang berkenaan dengan kegiatan menulis adalah pengetahuan dasar terhadap performansi atau kemampuan menulis. Selanjutnya, menulis merupakan aktivitas pengekspresian ide, gagasan, pikiran atau perasaan dalam lambang kebahasaan. Kegiatan ini melibatkan aspek penggunaan tanda baca dan ejaan, penggunaan diksi dan kosakata, penataan kalimat, pengembangan paragraf, pengolahan gagasan serta pengembangan model karangan. Selain itu, kegiatan menulis adalah mendeskripsikan dan merekonstruksi serta melakukan proses dan penemuan penggalian ide-ide untuk diekspresikan. Perlu disadari bahwa proses menulis sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dasar yang dimiliki seperti,

kemampuan memilih dan menggunakan kosakata, menerapkan tanda baca, dan memahami isi atas pesan dari komunikasi yang disampaikan melalui tulisan.

Menulis merupakan aktivitas pengekspresian ide, gagasan, pikiran, atau perasaan dalam lambang kebahasaan. Kegiatan ini melibatkan aspek penggunaan tanda baca dan ejaan, penggunaan diksi dan kosakata, penataan kalimat, pengembangan paragraf, pengolahan gagasan, serta pengembangan model karangan. Mendeskripsikan menulis merupakan proses penemuan dan penggalian ide-ide untuk diekspresikan, dan proses ini sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dasar yang dimiliki oleh seorang penulis. Kemampuan menulis merupakan suatu keterampilan bahasa yang melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi. Masalah yang berkembang sehubungan dengan kegiatan menulis adalah pengetahuan dasar terhadap performansi atau kemampuan menulis.

Selain itu, aktivitas menulis merupakan bentuk perwujudan kemampuan berbahasa paling akhir dikuasai pembelajaran bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca. Jika dibandingkan dengan tiga kemampuan keterampilan berbahasa lainnya, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai meskipun yang bersangkutan penutur asli dari bahasa tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan menulis yang menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa yang menjadi isi karangan atau tulisan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi, harus terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut dan padu. Jika dalam kegiatan berbicara orang harus menguasai lambang-lambang bunyi, kegiatan menulis menghendaki orang untuk menguasai lambang atau simbol-simbol visual dan aturan tata tulis, khususnya yang menyangkut dengan masalah ejaan. Unsur situasi dan pra linguistik yang sangat efektif membantu komunikasi dalam berbicara, justru tidak dapat dimanfaatkan dalam menulis. Kelancaran komunikasi dalam suatu karangan sangat bergantung pada bahasa yang dilambangvisualkan. Agar komunikasi lewat lambang tulis dapat seperti yang diharapkan penulis hendaklah menuangkan gagasannya ke dalam bahasa yang tepat, teratur dan lengkap karena bahasa yang teratur merupakan karangan yang runtut dan padu.⁹

Sekolah merupakan tempat bagi siswa dalam menuntut ilmu. Sering kita temui dalam kelas terdapat siswa yang kurang semangat dalam menuntut ilmu dan kurang tanggap terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Siswa terkadang merasa bosan dengan model pembelajaran yang berbasis ceramah, sehingga sebagai pendidik perlu mengadakan evaluasi diri dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, peningkatan kualitas pembelajaran di kelas bisa dilakukan dengan berbagai cara dan guru memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan minat belajar siswa dalam kelas sehingga siswa terasa nyaman dan

⁹ Sukirman, "Tes Kemampuan Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah," *Jurnal Konsepsi*, Vol. 9 No. 2, (2020): 1, <https://P3i.My.Id/Index.Php/Konsepsi/Article/View/42/38>

ilmu yang mereka peroleh akan mudah mereka terima. Salah satu cara guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam kelas bisa dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik pada setiap materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat pula memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat berimplikasi pada tiga hal, antara lain pada diri guru, pada diri siswa dan pada proses pembelajaran diruang kelas.¹⁰

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Karena media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Munadi bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media berasal dari kata Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Musfiqon, media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Menurut Hamdani media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Penggunaan media pembelajaran menurut Hamalik Arsyad dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, sehingga mendukung tercapainya kompetensi siswa.¹¹

Media berasal dari bahasa Latin *medius* atau *medium* yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Menurut Arsyad media visual (*image* atau *perumpamaan*) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat

¹⁰ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1, (2018): 1, <https://Journal.Umesa.Ac.Id/Index.Php/Jpd/Article/View/6262>

¹¹ Anwar Ramli, "*Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar*," In, Seminar Nasional, (ISBN: 978-602-555-459-9), 1, <https://Ojs.Unm.Ac.Id/Semnaslpm/Article/View/7649>

ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Saat ini perkembangan media sangat pesat dan telah menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan. Tidak terkecuali bagi perkembangan media grafis. Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam media pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian siswa, siswa merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, dan memotivasi siswa untuk belajar. Media kita perlukan juga untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Untuk memperoleh efektifitas yang tinggi dari sebuah media pembelajaran terutama media komik tidaklah mudah bagi guru. Guru harus memahami cara dan teknik dalam menggunakan media tersebut. Begitu maraknya komik dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan anak-anak terhadap komik. Hal tersebut untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan komik seperti penelitian Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajian mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualkan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya mater-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada, siswa tidak begitu menyukai belajar terlalu sering hanya menggunakan buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik, siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan literasi bagi siswa, Komik juga dapat didefinisikan sebagai 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. Komik merupakan sajian yang di dalamnya terdapat cerita maupun gambar-gambar dengan dilengkapi beberapa karakter yang mendukung sikap positif. Komik berbentuk cerita bergambar dengan beberapa karakter yang digunakan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Terdapat balon kata yang berisikan perkataan seseorang di dalam komik, sehingga para pembaca dapat mengerti.

Hal tersebut dapat membuat siswa minat keingintahuannya meningkat, dapat membuat karakter yang baik. Komik yang berisikan tentang pendidikan disebut dengan komik edukasi. Komik sebagai bacaan yang di dalamnya dapat membuat anak-anak senang maupun terhibur saat membacanya. Selain sebagai hiburan yang secara konseptual memberikan edukasi, komik juga dianggap sebagai media pembelajaran untuk tingkat SD sudah memakai komik. Komik berfungsi sebagai media yang di dalamnya berisi pesan atau muatan tujuan yang ingin diungkapkan oleh penulis atau komikus dan pembaca sebagai penerima maupun penikmatnya. Komik dikategorikan sebagai media pembelajaran secara visual. Komik merupakan suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk membantu guru ketika terjadinya proses pembelajaran, yang di dalamnya mempunyai karakteristik sehingga siswa senang untuk membacanya.

Bukan hanya gambar ataupun cerita saja yang dimiliki isi komik, tetapi dapat berbentuk karakter maupun kecerdasan interpersonal siswa khususnya pada anak Sekolah Dasar (SD). Untuk itu karakter harus berjalan dengan kecerdasan interpersonal dan tidak dapat dipisahkan, agar dapat mewujudkan generasi penerus bangsa sesuai dengan apa yang dicita-citakan Indonesia. Komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, hal ini karena komik memadukan kekuatan desain yang dirangkai dalam suatu alur cerita dapat membuat informasi menjadi lebih mudah dimengerti, sedangkan alur membuatnya menjadi lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Sehingga pesan yang disampaikan melalui komik tersimpan dalam memori jangka panjang yang tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca, dan sewaktu-waktu dengan mudah dapat diceritakan kembali (*recall*). Begitu besarnya peranan komik dalam kehidupan masyarakat khususnya di lingkungan sekolah, sehingga pada tanggal 7 Oktober ditetapkan sebagai Hari Komik Sedunia.¹²

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengkaji bahwa “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV” belum pernah diterapkan di SD Negeri 4 Talang Padang maupun SD Negeri 2 Sinar Semendo. Oleh karena itu, peneliti berinovasi untuk melakukan penelitian yang menghendaki pengembangan produk yang layak digunakan siswa kelas IV. Melalui media komik ini diharapkan peserta didik dapat mengembangkan ide dan imajinasi mereka melalui deretan gambar dalam kotak gambar dengan sedikit tulisan yang ditempatkan dalam balon kata. Salah satu fungsi penggunaan media komik ini adalah diharapkan peserta didik dapat mengoptimalkan pembelajaran menulis narasi dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran menulis narasi dapat tercapai.

¹² Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, “Peran Media Komik Dalam Membentuk Karakter Dan Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar,” *INA-Rxiv*, (2018): 3-5, <https://osf.io/preprints/inarxiv/U26dz/>

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

Cerita anak yang terdapat dalam buku tema 1 tersebut masih kurang dalam pemilihan gambar & pemilihan kata yang sesuai.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah tersebut, yaitu pada pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, selanjutnya beralih ke perumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV?
2. Bagaimana kelayakan media komik sebagai media pembelajaran dalam membantu siswa kelas IV menulis narasi cerita anak?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, selanjutnya beralih ke tujuan pengembangannya adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media komik untuk membantu anak meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV.
2. Mengetahui kelayakan media komik sebagai media pembelajaran dalam membantu siswa kelas IV untuk meningkatkan menulis narasi cerita anak.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari pengembangan terkait judul penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara teoritis
Secara teoritis, peneliti akan menyumbangkan pemikiran tentang media komik cerita anak untuk mengembangkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi guru
Mendapat kemampuan untuk menggunakan media juga mempraktikan teorinya bahwa media yang digunakan cocok dalam pengembangan keterampilan menulis,
 - b. Bagi peserta didik
Dapat menumbuhkan kemampuan-kemampuan pada anak ketika melaksanakan proses pembelajaran.
 - c. Bagi sekolah
Bangga mempunyai guru yang memiliki kemampuan dalam menunjukan sistem pembelajaran dan menghasilkan anak didik yang berprestasi,

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Kelas V” oleh Julius Anino Wijaya (2021). Pengembangan media komik ini mendapatkan hasil persentase rata-rata total 4,15 buku komik tergolong dalam kriteria “Baik”.¹³ Persamaan penelitian terdapat pada metode yang dipakai dan produk yang dihasilkan. Penelitian ini memakai metode penelitian RnD dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian ini yakni produk yang dikembangkan adalah buku komik, sedangkan produk yang akan dikembangkan peneliti adalah komik berbentuk strip.
2. Penelitian dengan menggunakan media komik cerita anak juga dilakukan oleh Diana Lela Novitasari (2016) dengan judul “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora” Pengembangan media komik ini mendapatkan hasil persentase rata-rata 89,50% yang dimana hasil penelitian ini mampu mengembangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis narasi.¹⁴ Persamaan penelitian terdapat pada metode yang dipakai. Penelitian ini memakai metode penelitian RnD. Perbedaan penelitian ini yakni produk yang dikembangkan adalah komik yang berbentuk buku.
3. Penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Menggunakan Media Komik Pada Siswa Kelas VA SD Negeri 1 Pedes Kecamatan Sedayu Kabupaten Bantul Tahun Ajaran 2014/2015” oleh Yuadni Dwi Marviyani (2015) mendapatkan hasil persentase rata-rata 50% yang dimana masuk dalam kategori “Baik”.¹⁵ Persamaan dalam penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa dengan menggunakan media komik. Perbedaan penelitian ini yakni adalah jenis penelitian yang dipakai adalah PTK dan sasaran yang ditunjukkan adalah siswa kelas V.
4. Penelitian dengan judul “Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV MI Al-Wathoniyah 02 Brebes” oleh Amalia Afrida (2020) mendapatkan hasil rata-rata 83,153 sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik berepengaruh terhadap keterampilan

¹³ Julius Anino Wijaya, “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Membaca Kelas V” (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2016), 4.

¹⁴ Diana Lela Novitasari, “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016), 4.

¹⁵ Yuadni Dwi Marviyani, “Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Menggunakan Media Komik Pada Siswa Kelas VA SD Negeri 1 Pedes Kecamatan Sedayu Kabupaten Bantul Tahun Ajaran 2014/2015” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 6.

menulis.¹⁶ Persamaan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media komik. Perbedaan dalam penelitian ini pada deskripsi teori terdapat materi pelajaran berupa pengertian paragraf.

5. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Karakter (KOKER) Siswa Kelas IV MI Kota Jambi” oleh M. Asri Fardhal (2019) mendapatkan hasil 85% sehingga produk mendapatkan kategori sangat layak untuk diterapakan.¹⁷ Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian RnD. Perbedaan dalam penelitian ini adalah model yang digunakan adalah Borg dan Gall.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang relevan dalam pengembangan dan literature review terhadap 5 jurnal. Dapat disimpulkan bahwa media komik cerita anak dapat menjadi pilihan media yang dapat meningkatkan kemampuan anak. Hasil penelitian mengenai keefektifitasan media komik cerita anak berhasil menunjukkan peningkatan kemampuan belajar anak setelah diberikan treatment menggunakan media komik cerita anak. Dalam hal ini, peneliti ingin membuktikan dengan melakukan penelitian langsung di lembaga yang peneliti tuju, untuk mengetahui hasil serta manfaat dari pengembangan media komik cerita anak tersebut.

H. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN : yang memuat penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan serta sistematika penulisan.
2. BAB II LANDASAN TEORI : yaitu terdiri dari landasan teori berupa teori pengertian media pembelajaran, media pembelajaran komik, keterampilan menulis, cerita anak, serta teori-teori tentang pengembangan model.
3. BAB III METODE PENELITIAN : yaitu terdiri dari tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk serta teknik analisis data.

¹⁶ Amalia Afrida, “Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV MI Al-Wathoniyah 02 Brebes” (Skripsi, UIN Walisongo Semarang, 2020), 10.

¹⁷ M. Asri Fardhal, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Karakter (KOKER) Siswa Kelas IV MI Kota Jambi” (Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019), 5.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN : yaitu terdiri dari deskripsi hasil peneltian dan pengembangan serta kajian produk akhir.
5. BAB V PENUTUP : yaitu terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik, sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan tenaga pengajar dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Media pembelajaran dapat berupa gambar, modul, buku teks, alat-alat teknologi, dan masih banyak lagi lainnya.¹⁸

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.¹⁹

Pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat. Oleh karena itu, sebagai calon guru harus mampu mengidentifikasi berbagai jenis media yang tersedia dan cocok digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu. Jenis media pada umumnya bisa berupa benda-benda asli yang ada di lingkungan sekitar kita ataupun hasil produksi.²⁰

Media lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Jadi, istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan

¹⁸ Sodiq Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn Dan Sosial Budaya*, Vol. 2 No. 1, (2018): 88-100, <https://194.59.165.171/Index.Php/CC/Article/Download/70/114>

¹⁹ Muhammad Hasan, dkk., "*Media Pembelajaran*", Ed., (Makasar, CV Tahta Media Group, 2021), 4.

²⁰ Hamdan Husein Batubara, "*Media Pembelajaran Efektif*", Ed., (Semarang, Fatawa Publishing, 2020), 1.

penerima informasi. Misalnya video, televisi, bahan cetak, komputer, dan instruktur dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.²¹

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat, dimana masing-masing media yang ada mempunyai ciri-ciri dan kemampuan sendiri. Dari hal ini, kemudian timbul usaha-usaha penataannya yaitu pengelompokan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri-ciri atau karakteristiknya. Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut (Oemar Hamalik), adalah :

- a) Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera.
- b) Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat didengar dan dapat dilihat.
- c) Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa.
- d) Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun diluar kelas.
- e) Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar.
- f) Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.²²

3. Fungsi Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan media di dalam proses pembelajaran. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Adapun fungsi media pembelajaran adalah :

²¹ Muhammad Yaumi, “*Media dan Teknologi Pembelajaran*”, Ed., (Jakarta, Kencana, 2021), 6.

²² Fifit Firmadani, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0”, In Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0, *Konferensi Pendidikan Nasional 2020* Vol. 2 No. 1, 96, [Http://Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id/Index.Php/Prosiding_Kopen/Article/View/1084](http://Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id/Index.Php/Prosiding_Kopen/Article/View/1084)

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya :
 - 1) Obyek yang terlalu besar bisa digantikan oleh realita, gambar, film atau model.
 - 2) Obyek yang kecil dibantu oleh proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lamban atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high speed photography.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi melalui lewat rekaman film, video, film bingkai, foto ataupun secara verbal.
 - 5) Obyek yang terlalu kompleks (misal mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung merapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, dan lain-lain.
- c) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan belajar interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
 - d) Dengan sifatnya yang unik pada tiap siswa, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri, apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini, dapat diatasi dengan kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan juga dapat menimbulkan persepsi yang sama. Dari uraian diatas, jelaslah bahwa fungsi media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan.²³

²³ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 (2018): 103-108, [Http://Journal.Univetbantara.Ac.Id/Index.Php/Komdik/Article/View/113/101](http://Journal.Univetbantara.Ac.Id/Index.Php/Komdik/Article/View/113/101)

4. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan tingginya minat dan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa maka meningkat juga hasil belajar yang didapat oleh siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus, ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas), mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.²⁴

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mempersiapkan semuanya terlebih dahulu terutama media pembelajaran. Media ini sangat penting dan sangat berperan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media, peserta didik bisa lebih memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk dinalar. Ketika pendidik membuat media harus benar-benar menentukan media mana yang cocok untuk suatu materi agar bisa terlaksana pembelajaran secara efisien. Apabila pendidik memilih medianya salah, maka sangatlah fatal bagi peserta didiknya. Agar guru tidak salah dalam memilih media, ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu :

- 1) Kesesuaian

Ketika memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan materinya. Seperti contohnya pendidik menginginkan peserta didiknya untuk menyalakan komputer, maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan langkah-langkah untuk menggunaan komputer.

- 2) Tingkat kesulitan

Media yang disediakan oleh sekolah hanya buku dan papan tulis. Sedangkan di dalam buku biasanya ada gambar yang tidak jelas,

²⁴ Septy Nurfadillah, Dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1," *Ejournal.Stitpn.Ac.Id*, Vol. 3 No. 1 (2021): 160, https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&g=pengembangan+Media+pembelajaran+berbasis+teknologi+untuk+meningkatkan+hasil+belajar+siswa+sd+negeri+pinang+1&btnq=#D=Gs_Gabs&T=1654347799519&U=%23p%3dxyw3y@Pjfcj

kalimatnya yang terlalu panjang, maka akan sulit untuk dipahami oleh peserta didik.

3) Biaya

Dalam memilih media, biaya ini menjadi permasalahan utama. Jangan memilih media mahal tetapi tidak bisa bermanfaat untuk peserta didik, pilihlah media yang harganya relatif murah tetapi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik untuk mempermudah dan memahami suatu materi pelajaran.

4) Ketersediaan

Biasanya masalah ketersediaan ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya masih rendah. Seperti contohnya ketika guru ingin menunjukkan cara menyalakan komputer tetapi di sekolahnya tidak memiliki komputer, maka guru harus memilih media lain seperti menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer dipapan tulis.

5) Kualitas Teknis

Media yang sangat baik dan bermanfaat ketika media itu memiliki kualitas teknis yang baik pula. Apabila media memiliki kualitas teknis yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka media itu bisa dikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk memahami siswa dalam belajar.²⁵

6. Jenis Media Pembelajaran

Untuk menentukan media yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan memahami terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, baik di kelas maupun diluar kelas. Adapun jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Media Berbasis Manusia

Diantara beberapa jenis media, media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Sering kali dalam suasana pembelajaran, siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar sebagai sesuatu yang negatif. Instruktur manusia “sebagai media” secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

²⁵ Nurhayati, “Pemilihan Media Pembelajaran,” *Eprints*. (2018): 9, [Http://Eprints.Umsida.Ac.Id/3723/](http://Eprints.Umsida.Ac.Id/3723/)

2) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetak menurut Kustandi dan Sutjipto merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang mempunyai ciri sebagai berikut :

- a) Teks dibaca secara linear.
- b) Teks menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif
- c) Teks ditampilkan statis.
- d) Pengembangan sangat bergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
- e) Teks juga berorientasi pada siswa.
- f) Informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pemakai

3) Media Berbasis Visual

Seperti halnya media berbasis cetak, media visual menurut Kustandi dan Sutjipto, (2011) tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak. Persamaan mendasarnya juga merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a) Visual diamati berdasarkan ruang.
- b) Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- c) Visual juga ditampilkan statis.
- d) Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks.
- e) Media visual juga berorientasi pada siswa.
- f) Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.

4) Media Berbasis Audio-Visual

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual. Karakteristik media berbasis audio-visual menurut Kustandi dan Sutjipto, (2011) adalah sebagai berikut :

- a) Bersifat linier.
- b) Menyajikan visualisasi yang dinamis.
- c) Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh peancang atau pembuatnya.
- d) Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.
- e) Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
- f) Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah.

5) Media Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis

digital. Media berbasis komputer menurut Kustandi dan Sutjipto, (2011) memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a) Dapat digunakan secara acak, nonsekuensial, atau secara linear.
- b) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya.
- c) Gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik.
- d) Prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- e) Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi siswa yang tinggi.²⁶

B. Media Pembelajaran Komik

a. Pengertian Komik

Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita ditambah dengan adanya balon kata dalam setiap gambar agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang.²⁷

Menurut Rohani, komik adalah suatu cerita dalam urutan yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.²⁸ Adapun menurut Scott, komik yaitu gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik tidak hanya memberikan informasi yang bersifat menghibur tetapi juga dikatakan sebagai komik pembelajaran, jika informasi yang dibawakan di dalamnya bersifat edukasi (unsur pendidikan).²⁹

Komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu. Secara umum, komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita. Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai

²⁶ Nunuk Suryani, “*Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*”, Ed., (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2018), 48.

²⁷ Khoeratus Dita Ayu Puji Cahyani, Rizki Zuliani, Dan Ns. Elang Wibisana, “Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Media Komik Di Kelas III SDN Doyong 2 Kota Tangerang,” *Jurnal ALSYS*, Vol. 1 No. 1 (2021): 2, [Https://Ejournal.Yasin-Alsys.Org/Index.Php/Semantik/Article/View/1057/607](https://Ejournal.Yasin-Alsys.Org/Index.Php/Semantik/Article/View/1057/607)

²⁸ Titin Nurhayatin, Marlia. Desti Fatin Fauziyyah, “Kelayakan E-Comics Portable Bahasa Indonesia Kelas VIII Berdasarkan Analisis Validasi Ahli,” *STKIP Siliwangi Journals*, Vol. 7 No. 2 (2018): 3, <Http://Www.EJournal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Semantik/Article/View/1057/607>

²⁹ Cecep Kustandi, Daddy Darmawan. “*Pengembangan Media Pembelajaran, Konsep & Aplikasi*”, Ed., (Jakarta, Kencana, 2020), 141.

karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar, yang didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan.³⁰

Dapat disimpulkan bahwa, komik adalah suatu media berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa yang terdiri beberapa panel yang diperjelas oleh balon kata dan ilustrasi gambar sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat sebagai hiburan maupun edukasi.

b. Ciri-Ciri Komik

- 1) Bersifat Proporsional
Komik mampu membuat pembaca terlibat secara emosional dalam membaca komik. Pembaca seperti ikut berperan dan terlibat dalam komik menjadi pelaku utama.
- 2) Menggunakan Bahasa Percakapan
Bahasa yang digunakan dalam komik biasanya bahasa percakapan sehari-hari, sehingga pembaca mudah mengerti dan memahami bacaan komik.
- 3) Bersifat Kepahlawanan
Umumnya isi cerita yang ada didalam komik akan cenderung membuat pembaca mempunyai rasa ataupun sikap kepahlawanan.
- 4) Penggambaran Watak
Penggambaran watak dalam komik digambarkan secara sederhana. Penggambaran secara sederhana dilakukan agar pembaca mudah mengerti karakteristik tokoh-tokoh yang terlibat dalam komik tersebut.
- 5) Menyediakan Humor
Humor yang tersaji dalam komik akan mudah dipahami seseorang karena memang humor tersebut sering ada di masyarakat.³¹

c. Jenis-Jenis Komik

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar yang lucu sehingga identik mudah sekali untuk dicerna oleh semua manusia. Komik juga memiliki jenis-jenis yang berbeda. Dan ada beberapa jenis dari komik yang dikemukakan oleh Ignas (2014:2) jenis-jenis komik terdiri sebagai berikut :

- 1) Kartun
Komik yang isinya hanya satu tampilan. Biasanya mengandung kritikan, sindiran, humor, dan tulisannya dapat menampilkan sesuatu yang jelas.
- 2) Komik Strip

³⁰ Ramadhan Fitria, “*Komik Digital Berbasis Canva*”, Ed., (Solok, Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim. 2022), 1.

³¹ Nidaul Janah, “*Mandiri Belajar Tematik SD/MI Kelas 5 Semester 1*”, Ed., (Jakarta, Bmedia, 2021), 42.

Komik potongan yang berisi penggalan gambar yang digabungkan dan menjadi alur cerita.

- 3) Komik Tahunan
Komik yang terbit setiap 1 tahun sekali dan bentuk cerita yang putus.
- 4) Komik Online
Dengan adanya situs web, setiap pengguna dapat membaca cerita komik.
- 5) Buku Komik
Gambar yang berbentuk buku cerita dikemas dalam buku.
- 6) Komik Ringan
Dari hasil karya sendiri yang difotocopy dan dijilid menjadi sebuah buku komik.
- 7) Buku Instruksi Dalam Format Komik
Biasanya digunakan dalam media pembelajaran.³²

d. Kriteria Pemilihan Komik

Penggunaan media sangat bergantung pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru harus memahami media yang harus digunakan, sehingga mampu menunjang proses pembelajaran. Pemilihan media harus tepat berdasarkan beberapa kriteria. Sudjana, dalam memilih media sebaiknya mempertimbangkan beberapa kriteria, diantaranya :

1. Ketepatan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai.
2. Ketepatan untuk mendukung isi pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, atau generalisasi.
3. Kemudahan memperoleh media.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Media komik sangat cocok dikembangkan untuk siswa yang kesulitan memahami isi bacaan saat pembelajaran. Pemilihan media komik harus memperhatikan beberapa kriteria, diantaranya :

1. Kesesuaian dengan tujuan.
2. Ketepatangunaan.
3. Keadaan peserta didik.
4. Ketersediaan
5. Biaya kecil
6. Keterampilan guru
7. Mutu teknis.³³

³² Cahyana Nuskhalisyah, "Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan Di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang," *Ejournal.Unp.Ac.Id*, Vol. 7 No. 1 (2018): 2, [Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Iipk/Article/View/100912/100330](http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Iipk/Article/View/100912/100330)

e. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik

1) Kelebihan Media Komik

Kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. Komik menjadi pilihan karena adanya kecenderungan banyak siswa lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan menggunakan waktu mereka untuk belajar atau mengerjakan tugas rumah. Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang. Kelebihan media komik :

1. Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.
2. Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik.
3. Komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
4. Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
5. Mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
6. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain.³⁴

2) Kelemahan Media Komik

Media komik, disamping memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Kelemahan media komik antara lain :

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

³³ Dwi Astuti Hardiyanti, Fina Farkhiyah, Irfai Fathurohman, "Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal Pada Materi Gaya Dan Cerita Fiksi Di Kelas IV Muatan Bahasa Indonesia Dan Ilmu Pengetahuan Alam," In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*, Vol. 1 No. 1 (Seminar.Uad.Ac.Id.2019), Seminar.Uad.Ac.Id/Index.Php/Ppdn/Article/View/3279

³⁴ Nursiwi Nugraheni, "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Refleksi Edukatika* 7 no. 2, (2018): 115, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/download/1587/1052>

2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggung jawabkan.
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang prevented.
4. Banyak adegan percintaan yang menonjol.³⁵

C. Keterampilan Menulis

a. Menulis

Menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan, seperti mengarang dan membuat surat dengan tulisan. Menulis berarti menuangkan isi hati si penulis ke dalam bentuk tulisan, sehingga maksud hati penulis dapat diketahui oleh banyak orang melalui tulisan. Kemampuan seseorang dalam menuangkan isi hatinya kedalam sebuah tulisan sangatlah berbeda. Hal ini dipengaruhi oleh latar belakang penulis. Dengan demikian, mutu dan kualitas tulisan setiap penulis berbeda satu sama lain. Namun, satu hal yang penting terkait dengan aktivitas menulis, seorang penulis harus memperhatikan kemampuan dan kebutuhan pembacanya. Menurut Saddhono dan Slamet, keterampilan menulis merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi pembaca, disamping keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca, baik selama mengikuti pendidikan diberbagai jenjang dan jenis sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat.³⁶

Menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca langsung lambang-lambang grafik tersebut jika mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.³⁷

Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau

³⁵ Ina Marlina, Usep Soepudin, Nyi Mas Ayu Ratna Gumilar, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik, " *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 6 No. 2 (2020): 199, <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/152/120>

³⁶ Ni Wayan Eviyanti Siska Pratiwi, "Kemampuan Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Torue Dalam Menulis Teks Berita," *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, Vol. 3 No. 4 (2018): 2, [https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2018&gpengertian+Menulis&hl=id&as_sdt=0.5#D=Gs_Gabs&U=%23p%3Dus\\$Fllp4kblj](https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2018&gpengertian+Menulis&hl=id&as_sdt=0.5#D=Gs_Gabs&U=%23p%3Dus$Fllp4kblj)

³⁷ Janner Simarmata, *Kita Menulis: Semua Bisa Menulis Buku*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), 1.

menghibur. Hasil dari proses kreatif ini biasa disebut dengan istilah karangan atau tulisan. Kedua istilah tersebut mengacu pada hasil yang sama meskipun ada pendapat yang mengatakan kedua istilah tersebut memiliki pengertian yang berbeda. Istilah menulis sering melekatkan pada proses kreatif yang sejenis ilmiah. Sementara istilah mengarang sering dilekatkan pada proses kreatif yang berjenis non ilmiah.³⁸

b. Tujuan Menulis

Menulis mempunyai tujuan. Tujuan menulis dapat bermacam-macam, bergantung pada ragam tulisan. Secara umum, tujuan menulis dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Memberitahukan atau Menjelaskan.
Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau menjelaskan sesuatu biasa disebut dengan karangan eksposisi.
2. Meyakinkan atau Mendesak.
Tujuan tulisan terkadang untuk meyakinkan pembaca bahwa apa yang disampaikan penulis benar sehingga penulis berharap pembaca mau mengikuti pendapat penulis. Tulisan seperti itu disebut juga karangan persuasi.
3. Menceritakan Sesuatu
Tulisan yang bertujuan untuk menceritakan suatu kejadian kepada pembaca disebut karangan narasi.
4. Mempengaruhi Pembaca
Tujuan sebuah tulisan terkadang untuk mempengaruhi atau membujuk pembaca agar mengikuti kehendak penulis.
5. Menggambarkan Sesuatu
Sebuah tulisan digunakan untuk membuat pembaca seolah-olah melihat dan merasakan sesuatu yang diceritakan penulis dengan tulisannya.³⁹

c. Manfaat Menulis

Menulis merupakan aktifitas mengeksplorasi ide atau gagasan yang kemudian dituangkan dalam bentuk media tulis agar bisa dinikmati oleh pembaca. Adapun manfaat dari menulis antara lain :

1. Menulis menolong kita menemukan kembali apa yang pernah kita ketahui.
2. Menulis menghasilkan ide-ide baru.
3. Menulis membantu mengorganisasikan pikiran kita.

³⁸ Dalman, *Keterampilan Menulis*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada. 2021), 3.

³⁹ Ni Nyoman Karmini, Desak Nyoman Alit Sudiarthi, Ni Made Sueni, "Strategi Menumbuhkan Budaya Menulis Siswa : Suatu Kajian Pustaka," *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, Vol. 17 No. 1 (2019): 5, [Http://jurnal.ikipsaraswati.Ac.Id/Index.Php/Suluh-Pendidikan/Article/View/50](http://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/Suluh-Pendidikan/Article/View/50)

4. Menulis menjadikan pikiran seseorang siap untuk dilihat dan dievaluasi.
5. Menulis membantu kita menyerap dan menguasai informasi baru.
6. Menulis membantu kita memecahkan masalah.⁴⁰

D. Cerita Anak

a. Pengertian Cerita Anak

Cerita anak dapat didefinisikan tuturan lisan, karya bentuk tulis atau pementasan tentang suatu kejadian, peristiwa, dan sebagainya yang terjadi diseputar dunia anak. Sedangkan Depdiknas mendefinisikan bahwa metode bercerita adalah cara bertutur kata dalam penyampaian cerita atau memberikan penjelasan kepada anak secara lisan dalam upaya memperkenalkan ataupun memberikan keterangan hal baru pada anak.⁴¹

Bercerita atau biasa disebut mendongeng, merupakan seni atau teknik budaya kuno untuk menyampaikan suatu peristiwa yang dianggap penting, melalui kata-kata, imaji dan suara-suara (Ismoerdijahwati K). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia cerita adalah: Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal atau peristiwa atau karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman kebahagiaan atau penderitaan orang, kejadian tersebut sungguh-sungguh atau rekaan. Berdasarkan pengertian diatas, maka cerita anak dapat didefinisikan “tuturan lisan, karya bentuk tulis atau pementasan tentang suatu kejadian, peristiwa, dan sebagainya yang terjadi di seputar dunia anak (Musfiroh et al, 2005:59).⁴²

Cerita memiliki unsur-unsur pembentuk, diantaranya tema, tokoh, alur, latar, dan amanat. Tema-tema yang biasanya dibahas dalam cerita anak adalah persahabatan, petualangan dan keluarga. Tokoh-tokoh dalam cerita anak dapat berupa manusia, hewan, atau tumbuhan. Cerita anak lebih sederhana jika dibandingkan dengan cerita remaja atau orang dewasa. Bahasa yang digunakan dalam cerita anak masih sederhana dan mudah dipahami. Di dalam

⁴⁰ Ilmal Yaqien, “Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Metode Karya Wisata,” *Jurnal Solid ASM Mataram*, Vol. 8 No. 2 (2018): 2-5, https://web.archive.org/web/20201110130415id_/https://ojs.utmmataram.ac.id/index.php/solid/article/download/267/pdf

⁴¹ Rapi Us. Djuko, “Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Dengan Gambar Di PAUD Andini Kelurahan Bulotadaa Timur Kecamatan Sipatana Kota Gorontalo,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 01 No. 4 (2021): 132, <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/874>

⁴² Yeni Rohmawati, Hanna Tattra Indrawati, Nur Baitul Haq, “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Media Buku Cerita Bergambar Pada Anak Kelompok B TK Muslimat Mazra’atul Ulum II Paciran Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan,” Ed., (Tuban, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan PGRI Rangolawe, 2018), 34.

cerita anak, juga terdapat pesan cerita yang diharapkan dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁴³

b. Jenis Bacaan Cerita Anak

Cerita anak memiliki bentuk dan jenis yang beragam menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Jika dilihat dari sisi perkembangannya maka jenis cerita anak dapat dikategorikan menjadi 2 jenis. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sastra anak tradisional: Yang termasuk jenis kategori ini adalah bentuk-bentuk cerita seperti mitos, legenda, epic, dongeng, dan fable.
2. Sastra anak modern: Jenis ini mengacu pada cerita-cerita anak yang berkembang saat ini, misalnya fantasi, science fiction/fiksi sains, buku bergambar, dan buku wordless.⁴⁴

⁴³ Wahyu Sumitra, "*Sukses USBN SD/MI*", Ed., (Bandung, Tim Ganesha Operation, 2019), 186.

⁴⁴ Sri Widayati, Imron Wakhid Harits, "*Penulisan Naskah Anak Usia Dini*," Ed., (Surabaya, CV. Jakad Media Publishing, 2020), 11.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia Afrida, "Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV MI Al-Wathoniyah 02 Brebes" (Skripsi, UIN Walisongo Semarang, 2020), 10.
- Anwar Ramli, "Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar," In, Seminar Nasional, (ISBN: 978-602-555-459-9), 1, <https://Ojs.Unm.Ac.Id/Semnaslpm/Article/View/7649>
- Cahyana Nuskhalisyah, "Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan Di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang," *Ejournal.Unp.Ac.Id*, Vol. 7 No. 1 (2018): 2, <http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Iipk/Article/View/100912/100330>
- Cecep Kustandi, Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran, Konsep & Aplikasi*, Ed., (Jakarta: Kencana, 2020), 141.
- Deli, Hendi, "Perancangan Strategi Kreatif Rebranding Program Sarjana Sistem Informasi Dengan Menggunakan Metode ADDIE," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Vol. 8 No. 1 (2021), <http://Journal.Widyatama.Ac.Id/Index.Php/Jitter/Article/View/724>
- Diana Lela Novitasari, "Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora" (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016), 4.
- Dwi Astuti Hardiyanti, Fina Farkhiyah, Irfai Fathurohman, "Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal Pada Materi Gaya Dan Cerita Fiksi Di Kelas IV Muatan Bahasa Indonesia Dan Ilmu Pengetahuan Alam," In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*, Vol. 1 No. 1 (Seminar.Uad.Ac.Id.2019), Seminar.Uad.Ac.Id/Index.Php/Ppdn/Article/View/3279
- Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0", In Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0, *Konferensi Pendidikan Nasional 2020* Vol. 2 No. 1, 96, http://Ejurnal.MercubuanaYogya.Ac.Id/Index.Php/Prosiding_Kopen/Article/View/108
- Ilmal Yaqien, "Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Metode Karya Wisata," *Jurnal Solid ASM Mataram*, Vol. 8 No. 2 (2018): 2-5, https://Web.Archive.Org/Web/20201110130415id_/Https://Ojs.Utmmtaram.Ac.Id/Index.Php/Solid/Article/Download/267/Pdf
- Irma Rochmawati, *Sequential Art*, Ed. (Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, 2020), 1.
- Julius Anino Wijaya, "Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Membaca Kelas V" (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2016), 4.
- Khoerotus Dita Ayu Puji Cahyani, Rizki Zuliani, Dan Ns. Elang Wibisana, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Media Komik Di Kelas III SDN Doyong 2 Kota Tangerang," *Jurnal ALSYS*, Vol. 1 No. 1 (2021): 2, <https://Ejournal.Yasin-Alsys.Org/Index.Php/Semantik/Article/View/1057/607>

- Lia Kumala Sari, Mohammad Siddik, Widyatmike Gede Mulawarman, "Pengembangan Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Dengan Model Problem Based Learning Dipadukan Media Gambar Pada Siswa Kelas XI SMA," *Diglosia*, Vol. 2 No. 1 (2019): 64, <https://Diglosiaunmul.Com/Index.Php/Diglosia/Article/View/18>
- M. Askari Zakariah, Vivi Afriani, KH. M. Zakariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (Rnd)* (Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah, 2020), 89.
- M. Asri Fardhal, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Karakter (KOKER) Siswa Kelas IV MI Kota Jambi" (Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019), 5.
- Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, "Peran Media Komik Dalam Membentuk Karakter Dan Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar," *INA-Rxiv*, (2018): 3-5, <https://osf.io/preprints/inarxiv/U26dz/>
- Muhammad Hasan, Dkk., *Media Pembelajaran*, Ed., (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 4.
- Ni Nyoman Karmini, Desak Nyoman Alit Sudiarthi, Ni Made Sueni, "Strategi Menumbuhkan Budaya Menulis Siswa : Suatu Kajian Pustaka," *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, Vol. 17 No. 1 (2019): 5, <http://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/suluh-pendidikan/article/view/50>
- Ni Wayan Eviyanti Siska Pratiwi, "Kemampuan Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Torue Dalam Menulis Teks Berita," *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, Vol. 3 No. 4 (2018): 2, [https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2018&gpgentian+menulis&hl=id&as_sdt=0.5#D=Gs_gabs&u=%23p%3Dus\\$flp4kblj](https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2018&gpgentian+menulis&hl=id&as_sdt=0.5#D=Gs_gabs&u=%23p%3Dus$flp4kblj)
- Nidaul Janah, *Mandiri Belajar Tematik SD/MI Kelas 5 Semester 1*, Ed., (Jakarta: Bmedia, 2021),
- Nuning Yanti Damayanti Adisasmito, Dkk., *Akulturasasi Dalam Bahasa Rupa Pada Motif Batik Belanda Cirebon Dan Batik Pesisir Jawa*, Ed. (Solo, Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021), 4.
- Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, Ed., (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 48.
- Nurhayati, "Pemilihan Media Pembelajaran," *Eprints*. (2018): 9, <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>
- Ovan, Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia, 2020), 1.
- Priska Laely Widyastri, "Peran Bahasa Indonesia Dan Bahasa Inggris Dalam Persebaran Ilmu Pengetahuan Dan Pendidikan Di Indonesia," *INA-Rxiv*, (2019): 1, <https://osf.io/preprints/inarxiv/Mp84t/>
- R. Ichsan Andi Wibowo, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Muhammadiyah 1 Sukabumi," *Utile: Jurnal Kependidikan*, Vol. 6 No. 2 (2020): 164, <https://www.jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT/article/view/925>

- Rapi Us. Djuko, "Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Dengan Gambar Di PAUD Andini Kelurahan Bulotadaa Timur Kecamatan Sipatana Kota Gorontalo," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 01 No. 4 (2021): 132, <http://Ejurnal.Pps.Ung.Ac.Id/Index.Php/Dikmas/Article/View/874>
- Septy Nurfadillah, Dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1," *Ejournal.Stitpn.Ac.Id*, Vol. 3 No. 1 (2021): 160, https://Scholar.Google.Com/Scholar?hl=Id&As_Sdt=0%2C5&G=Pengembangan+Media+Pembelajaran+Berbasis+Teknologi+Untuk+Meningkatkan+Hasil+Belajar+Siswa+Sd+Negeri+Pinang+1&Btng=#D=G_s_Gabs&T=1654347799519&U=%23p%3dxyw3y@Pjfxcj
- Siti Aminah, "Implementasi Model ADDIE Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaram)," *Jurnal Ilmiah Betrik*, Vol. 09 No. 3 (2018): 156, <http://Ejournal.Lppmsttpagararam.Ac.Id/Index.Php/Betrik/Article/View/41>
- Siti Sulistyani Pamuji, Inung Setyami, *Keterampilan Berbahasa*, Ed. (Yogyakarta: Guepedia, 2021), 31.
- Sodiq Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn Dan Sosial Budaya*, Vol. 2 No. 1, (2018): 88-100, <https://194.59.165.171/Index.Php/CC/Article/Download/70/114>
- Sri Widayati, Imron Wakhid Harits, "Penulisan Naskah Anak Usia Dini," Ed (Surabaya, CV. Jakad Media Publishing, 2020), 11.
- Sudaryono, *Metodologi Penelitian E: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mix Method*, Ed. F, 2nd Ed. (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2019).
- Sukirman, "Tes Kemampuan Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah," *Jurnal Konsepsi*, Vol. 9 No. 2, (2020): 1, <https://P3i.My.Id/Index.Php/Konsepsi/Article/View/42/38>
- Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1, (2018): 1, <https://Journal.Umesa.Ac.Id/Index.Php/Jpd/Article/View/6262>
- Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 (2018): 103-108, <http://Journal.Univetbantara.Ac.Id/Index.Php/Komdik/Article/View/113/101>
- Titin Nurhayatin, Marlia. Desti Fatin Fauziyyah, "Kelayakan E-Comics Portable Bahasa Indonesia Kelas VIII Berdasarkan Analisis Validasi Ahli," *STKIP Siliwangi Journals*, Vol. 7 No. 2 (2018): 3, <http://Www.EJournal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Semantik/Article/View/1057/607>
- Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019), 2.

- Wiwin Yuliani, Nurmauli Banjarnahor, "Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan Konseling," *Quanta*, Vol. 5 No. 3 (2021): 112, [Http://Www.E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Quanta/Article/View/3051](http://www.E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Quanta/Article/View/3051)
- Yeni Rohmawati, Hanna Tattra Indrawati, Nur Baitul Haq, "*Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Media Buku Cerita Bergambar Pada Anak Kelompok B TK Muslimat Mazra'atul Ulum II Paciran Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan*," Ed (Tuban, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan PGRI Ranggolawe, 2018), 34.
- Yuadni Dwi Marviyani, "Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Menggunakan Media Komik Pada Siswa Kelas VA SD Negeri 1 Pedes Kecamatan Sedayu Kabupaten Bantul Tahun Ajaran 2014/2015" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 6.
- Yudi Hari Rayanto, Sugianti, "*Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*," Ed (Pasuruan, Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 28.
- Yusri Yusuf, Ridwan Ibrahim, Denni Iskandar, *Keterampilan Menulis: Pengantar Pencapaian Kemampuan Epistemik*, Ed. (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018), 263.