

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN  
PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 36 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Detia Aulia Oktarina**

**NIM 06021381621045**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2020**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN  
PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 36 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Detia Aulia Oktarina**

**NIM 06021381621045**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1,**



**Drs. Kasmansyah, M.Si.**

**NIP195606161981031004**

**Pembimbing 2,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**

**NIP 196902151994032002**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**

**NIP 196902151994032002**

**HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL**  
**UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN**  
**PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 36 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Detia Aulia Oktarina**

**NIM 06021381621045**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Selasa

Tanggal: 29 Desember 2020

**TIM PENGUJI**

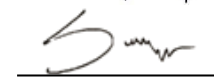
**1. Ketua : Drs. Kasmansyah, M.Si.**



**2. Sekretaris : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**



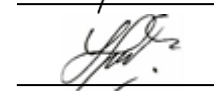
**3. Anggota : Drs. Supriyadi, M.Pd.**



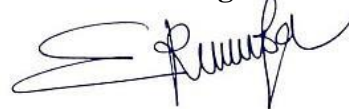
**4. Anggota : Drs. Nandang Heryana, M.Pd.**



**5. Anggota : Yenni Lidyawati, M.Pd.**



**Palembang, Desember 2020**  
**Mengetahui,**  
**Koordinator Program Studi,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**  
**NIP 196902151994032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Detia Aulia Oktarina

NIM : 06021381621045

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Peserta Didik Kelas IX SMPN 36 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2020

Yang membuat pernyataan,



Detia Aulia Oktarina

NIM 06021381621045

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Peserta Didik Kelas IX SMPN 36 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Drs. Kasmansyah, M.Si. dan ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Bapak Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., Ketua Program Studi Pendidikan ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D yang telah membrikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Bapak Drs. Nandang Heryana, M.Pd., dan ibu Yenni Lidyawati, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, saudara, serta teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Desember 2020

Penulis,



Detia Aulia Oktarina

NIM 06021381621045

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	4
1.3    Tujuan Penelitian .....	4
1.4    Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1    Hakikat Media Pembelajaran.....	6
2.1.1    Definisi Media Pembelajaran .....	6
2.1.2    Fungsi Media Pembelajaran.....	6
2.1.3    Klasifikasi Media Pembelajaran .....	7
2.2    Hakikat Media Komik .....	11
2.2.1    Definisi Komik .....	11
2.2.2    Media Komik yang Dikembangkan.....	11
2.3    Aplikasi Ibis Paint X .....	12
2.4    Aplikasi Adobe Photoshop CS3 .....	13
2.5    Hakikat Cerpen.....	14
2.5.1    Teks Cerpen di SMP.....	15
2.6    Penelitian Relevan.....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>20</b>
3.1    Metode Penelitian .....	20

3.1.1	Proses Pengumpulan Informasi .....	24
3.1.2	Proses Perencanaan.....	24
3.1.3	Proses Desain .....	25
3.1.4	Proses Pengembangan.....	26
3.2	Proses Pembuatan Komik Digital .....	27
3.2.1	Membuat Plot .....	28
3.2.2	Membuat Draf.....	28
3.2.3	Membentuk <i>Outline</i> Gambar .....	28
3.2.4	Membuat Detail Gambar .....	28
3.2.5	Melakukan Koreksi.....	28
3.2.6	Menambahkan <i>Screen Tone</i> .....	29
3.2.7	Menambahkan Dialog.....	29
3.3	Subjek Penelitian.....	29
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.4.1	Wawancara .....	29
3.4.2	Angket .....	30
3.5	Teknik Analisis Data .....	32
3.5.1	Teknik analisis data wawancara.....	32
3.5.2	Teknik Analisis Angket.....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>35</b>
4.1	Tahap Pengumpulan Informasi.....	35
4.1.1	Tahap Meninjau Literatur .....	35
4.1.2	Melakukan Wawancara .....	35
4.1.3	Menyebarkan Angket.....	36
4.2	Tahap Perencanaan.....	37
4.2.1	Menentukan Tujuan.....	37
4.2.2	Identifikasi Keterampilan Peserta Didik.....	38
4.2.3	Menemukan Permasalahan .....	38
4.3	Tahap Desain.....	39
4.3.1	Mengembangkan Konsep Awal.....	39
4.3.2	Merancang Diagram Alur dan <i>Storyboard</i> .....	40

4.3.3	Menyiapkan Skrip yang Digunakan pada Media.....	41
4.4	Tahap Pengembangan .....	41
4.4.1	Membuat Desain Gambar.....	41
4.4.2	Menyatukan Dialog Dengan Gambar.....	43
4.4.3	Melakukan Validasi Ahli .....	43
4.4.4	Revisi Produk.....	45
4.4.5	Kelebihan Media .....	49
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>50</b>
5.1	Simpulan .....	50
5.2	Saran .....	51
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	31
Tabel 3. 2 Rancangan Lembar Validasi Media.....	31
Tabel 3. 3 Rancangan Lembar Validasi Materi .....	32
Tabel 3. 4 Rancangan Lembar Validasi Bahasa.....	32
Tabel 4. 1 KI dan KD yang Digunakan.....	37
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Data Validasi Media .....	44
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Data Validasi Materi .....	44
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Data Validasi Bahasa.....	45
Tabel 4. 5 Revisi Media Pembelajaran yang Dikembangkan .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Metodologi Penelitian Pengembangan Borg and Gall .....	20
Gambar 3. 2 Tahapan Metodologi Penelitian Pengembangan Alessi dan Trollip (2001).....	22
Gambar 3. 3 Metodologi Penelitian Pengembangan Gabuangan Borg dan Gall dengan Alessi dan Trollip. ....	23
Gambar 4 1 Diagram Alur Media Komik Digital Tim Jelajah Ilmu Ayo Menulis Cerpen .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1: Angket Kebutuhan Peserta Didik .....</b>	<b>55</b>
<b>Lampiran 2: Lembar Validasi .....</b>	<b>73</b>
<b>Lampiran 3: Storyboard .....</b>	<b>86</b>
<b>Lampiran 4: Komik yang Dikembangkan .....</b>	<b>92</b>
<b>Lampiran 5: RPP .....</b>	<b>98</b>
<b>Lampiran 6: Usul Judul .....</b>	<b>115</b>
<b>Lampiran 7: SK Pembimbing .....</b>	<b>116</b>
<b>Lampiran 8: Persetujuan Seminar Proposal .....</b>	<b>118</b>
<b>Lampiran 9: Kartu Perbaikan Seminar Proposal Penelitian .....</b>	<b>119</b>
<b>Lampiran 10: Bukti Perbaikan Proposal Penelitian .....</b>	<b>121</b>
<b>Lampiran 11: Izin Penelitian .....</b>	<b>122</b>
<b>Lampiran 12: Persetujuan Seminar Hasil .....</b>	<b>126</b>
<b>Lampiran 13: Kartu Perbaikan Seminar Hasil .....</b>	<b>127</b>
<b>Lampiran 14: Bukti Perbaikan Makalah Hasil Penelitian .....</b>	<b>129</b>
<b>Lampiran 15: Persetujuan Uji Skripsi .....</b>	<b>130</b>
<b>Lampiran 16: Kartu Perbaikan Sidang Skripsi .....</b>	<b>131</b>
<b>Lampiran 17: Bukti Perbaikan Sidang Skripsi .....</b>	<b>133</b>
<b>Lampiran 18: Izin Jilid Skripsi .....</b>	<b>134</b>

# **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 36 PALEMBANG**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan media komik digital untuk pembelajaran menulis cerpen peserta didik kelas IX SMPN 36 Palembang, (2) Menghasilkan rancangan media komik digital untuk pembelajaran menulis cerpen peserta didik kelas IX SMPN 36 Palembang, dan (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media komik digital untuk pembelajaran menulis cerpen peserta didik kelas IX SMPN 36 Palembang yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan gabungan dari Borg dan Gall dengan Alessi dan Trollip. Tahapan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu tahap pengumpulan informasi, perencanaan, desain, dan pengembangan. Media pengembangan ini dibuat berdasarkan kebutuhan peserta didik SMPN 36 Palembang terhadap komik digital. Tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media komik yang dikembangkan sebesar 81,93% .Validasi yang dilakukan terdiri dari validasi media dengan nilai 4,72, validasi materi dengan nilai 4,77, dan validasi bahasa dengan nilai 4,27.

***Kata kunci:** Media pembelajaran, Komik digital, Cerpen, Penelitian pengembangan R&D*

---

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2020)

Nama : Detia Aulia Oktarina

NIM : 06021381621045

Dosen Pembimbing 1 : Drs. Kasmansyah, M.Si.

Dosen Pembimbing 2 : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

**ABSTRACT**  
**By Detia Aulia Oktarina**

**Advisor: 1. Drs. Kasmansyah, M.Si.**  
**2. Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**


Study Program of Indonesia Language and Literature Education  
[detiaao@gmail.com](mailto:detiaao@gmail.com)

*This purposes of the research were (1) describe the need for digital comic media for learning to write short stories for students in grade IX at SMPN 36 Palembang, (2) produce a digital comic media design for learning to write short stories for students for grade IX at SMPN 36 Palembang, and (3) describe the results. expert validation of digital comic media for learning to write short stories for students of class IX at SMPN 36 Palembang developed. This study uses a combined development method from Borg and Gall with Alessi and Trollip. The stages of development carried out in this research are the stages of information gathering, planning, design and development. This development medium was created based on the needs of students at SMPN 36 Palembang for digital comics. The level of students' needs for the developed comic media was 81.93%. The validation consisted of media validation with a value of 4.72, material validation with a value of 4.77, and validation of language with a value of 4.27.*

**Keywords:** *Learning media, digital comics, short stories, R&D development research*

---

Lecture 1,



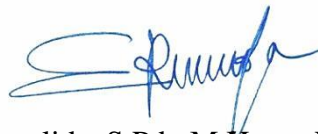
Drs. Kasmansyah, M.Si.  
NIP195606161981031004

Lecture 2,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.  
NIP 196902151994032002

Clarified by,  
Coordinator Study Program of Indonesian Language and Literature Education



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.  
NIP196902151994032002

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan pada proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran bisa mempermudah pendidik saat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik untuk memahami pelajaran yang dipelajari. Peserta didik akan lebih mudah menguasai suatu materi jika pendidik mampu menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami sekaligus bisa menarik minat mereka. Pemanfaatan media dapat membantu pendidik untuk membangkitkan minat sekaligus membantu peserta didik untuk fokus pada proses pembelajaran, Arsyad (2016:20).

Menulis merupakan satu dari empat keterampilan berbahasa yang dipelajari peserta didik di jenjang sekolah menengah pertama selain keterampilan membaca, menyimak, dan berbicara. Menulis adalah kegiatan menyusun kembali kejadian-kejadian yang dialami dan dibaca untuk kemudian diubah dalam bentuk tulisan (Pudiastuti, 2014:45). Salah satu materi pembelajaran yang mengharuskan peserta didik di jenjang sekolah menengah pertama untuk menulis adalah materi pembelajaran menulis cerpen.

Menulis cerpen dibahas di kelas IX di semester ganjil pada KD 4.5 dan KD 4.6 dalam kurikulum 2013. KD 4.5 mengharapkan peserta didik mampu untuk menyimpulkan unsur-unsur pembangun karya sastra dengan bukti yang mendukung dari cerpen yang dibaca dan didengar. KD 4.6 diharapkan peserta didik mampu mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

Melalui wawancara dengan ibu Betty Herawati, salah satu guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 36 Palembang, diketahui bahwa peserta didik kurang berminat dalam mempelajari materi cerpen. Hal ini dipengaruhi oleh rendahnya minat baca peserta didik yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Peneliti juga mencari tahu media apa yang digunakan oleh guru dan media seperti

apa yang sebenarnya mereka inginkan melalui angket yang peneliti sebarakan ke pada peserta didik.

Berdasarkan kendala yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media komik digital sebagai media pembelajaran menulis cerpen. Komik digital merupakan media gambar visual yang sesuai untuk dimanfaatkan oleh peserta didik pada tingkatan SMP untuk membantu proses belajar. Komik digital sebagai media belajar merupakan media yang menyenangkan untuk dibaca serta praktis karena bisa dengan mudah diakses melalui gawai. Selain menyenangkan pemanfaatan media komik digital juga dapat menyampaikan informasi edukatif yang bermanfaat agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran.

Peneliti memilih mengembangkan media komik digital karena komik memiliki bahasa yang sehari-hari yang mudah dipahami dan disertai dengan gambar-gambar pendukung informasi yang ingin peneliti sampaikan. Terdapat perbedaan dalam kemampuan memahami pelajaran pada setiap peserta didik. Peserta didik dengan kemampuan pemahaman yang tinggi dapat dengan mudah memahami pelajaran dari buku, sedangkan peserta didik dengan tingkat pemahaman yang kurang akan mengalami kesulitan untuk memahami informasi dari buku. Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik dengan kemampuan pemahaman tinggi maupun kurang untuk memahami materi pelajaran melalui cara yang lebih mudah.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran bukan semata-mata agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Media komik dapat menjadi jembatan bagi peserta didik untuk menumbuhkan minat membaca buku yang bersifat lebih serius. Oleh sebab itu, pengaruh media komik dalam meningkatkan minat baca peserta didik dapat secara otomatis membuat kemampuan peserta didik dalam menulis juga meningkat. Seperti yang diungkapkan oleh Leonhardt (2005) membaca dan menulis merupakan dua kegiatan yang saling berkaitan. Anak-anak yang gemar membaca akan mendapatkan rasa kebahasaan dalam menulis yang kemudian akan mengalir kedalam tulisan mereka sehingga hasil

tulisan mereka akan jauh lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak suka membaca.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran sebenarnya sudah lama dilakukan dan memberikan efek yang baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ria Arini mahasiswa Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dengan judul Pengembangan Komik Pembelajaran Bahasa Inggris untuk memahami *Narative Texts (Fabels)* di Madrasa Tsanawiyah, serta penelitian yang dilakukan oleh Wulandari Pratiwi dan Riza Yonisa Kurniawan dari Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dengan judul Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponogoro, pemanfaatan media komik terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran yang diujicobakan dalam penelitian. Peneliti melakukan pembaruan dari kedua penelitian ini, yaitu jenis komik yang dikembangkan diperbarui menjadi komik digital dengan teks cerpen sebagai materi pelajaran yang diujicobakan dan pendidik dan peserta didik SMPN 36 Pelembang sebagai subjek penelitian. Penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya, oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk menyedia media pembelajaran yang dapat menarik minat serta memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi teks cerpen.

Jenis komik yang peneliti kembangkan adalah komik digital dengan tema pendidikan, dalam proses pengembangannya peneliti menggunakan aplikasi Ibis paint X dan Adobe Photoshop CS3. Komik digital yang peneliti kembangkan berjudul *Tim Jelajah Ilmu Ayo Menulis Cerpen*. Karakter yang ada dalam komik digital ini adalah seorang peserta didik di jenjang SMP dengan tujuan agar cerita yang ada di dalam komik digital ini lebih dekat dengan peserta didik yang menjadi subjek penelitian ini. Komik digital ini menceritakan seorang peserta didik yang ingin mengikuti perlombaan menulis cerpen namun terkendala rendahnya pemahamannya mengenai teks cerpen, selain adanya alur cerita, di dalam komik ini juga terdapat penjesan-penjelasan teks cerpen. Adanya alur cerita



dan penjelasan materi teks cerpen menjadikan komik ini selain bisa sebagai referensi materi teks cerpen juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber cerita dalam cerpen yang mereka tulis.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu bagaimanakah pengembangan media komik digital untuk pembelajaran menulis cerpen peserta didik kelas IX SMPN 36 Palembang? Secara lebih rinci rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kebutuhan pengembangan media komik digital untuk pembelajaran menulis cerpen peserta didik kelas IX SMPN 36 Palembang?
- 2) Bagaimanakah rancangan pengembangan media komik digital untuk pembelajaran menulis cerpen peserta didik kelas IX SMPN 36 Palembang?
- 3) Bagaimanakah validasi ahli terhadap media komik digital untuk pembelajaran menulis cerpen peserta didik kelas IX SMPN 36 Palembang yang dikembangkan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan media komik digital untuk pembelajaran menulis cerpen peserta didik kelas IX SMPN 36 Palembang.
- 2) Menghasilkan rancangan media komik digital untuk pembelajaran menulis cerpen peserta didik kelas IX SMPN 36 Palembang.
- 3) Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media komik digital untuk pembelajaran menulis cerpen peserta didik kelas IX SMPN 36 Palembang yang dikembangkan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis diharapkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital untuk materi menulis teks cerpen pada kelas IX SMP

ini dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk memahami konsep dan teori penulisan cerpen. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi bahan referensi dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar menulis cerpen.

Secara praktis diharapkan agar media pembelajaran komik digital ini dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bagi pendidik, diharapkan dapat menjadi alat bantu mengajar keterampilan menulis cerpen untuk kelas IX SMP. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan variasi media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah. Bagi peserta didik, diharapkan media pembelajaran komik digital ini dapat membantu untuk memahami dan meningkatkan keterampilan menulis cerpen serta dapat menumbuhkan minat baca peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2020). *Legacy version updates information*. Adobe.com. (diakses pada 17 Februari 2020)  
<https://helpx.adobe.com/photoshop/kb/legacy-version-updates.html>
- Alabn. (2015). *8 langkah yang dapat kamu contoh untuk membuat komik*. Alabn.com (diakses pada 11 Maret 2019)  
<http://www.alabn.com/8-langkah-yang-dapat-kamu-contoh-untuk-membuat-komik/>
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development*. 3rd ed. USA: Pearson Education.
- Alfari, Sabrina.2019. *Bahasa Indonesia Kelas 9 Mengenal Unsur Ekstrinsik Cerita Pendek*. Ruangguru.com(diakses pada 19 Januari 2020)  
<https://blog-ruangguru-com.cdn.amproject.org/v/s/blogruangguru.com/bahasa-indonesia-kelas-9-unsur-unsur-cerita-pendek>
- Alfari, Sabrina.2019. *Bahasa Indonesia Kelas 9 Unsur-unsur Intrinsik Cerita Pendek*. Ruangguru.com (diakses pada 19 Januari 2020)  
<https://blog-ruangguru-com.cdn.amproject.org/v/s/blog.ruangguru.com/unsur-unsur-intrinsik-cerita-pendek>
- Angkowo, R. & A. Kosasih. (2007) *Optimalisasi media pembelajaran*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Arini, R. (2014). *Pengembangan komik pembelajaran bahasa Inggris untuk memahami narrative texts (fabels) di Madrasah Tsanawiyah*. Tesis: Unsri.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Balai Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia V Daring*
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gall, M. D., Gall, J. P & Borg, W. R. (2003). *Educational Reaserch an introduction. Seventh Edition*. America: Pearson Education.
- Ibis inc. Apa itu Ibis Paint. Ibispaint.com (diakses pada tanggal 17 Februari 2020)  
<https://ibispaint.com/about.jsp?lang=in>
- Juhara, E. Budiman & Rita, R. (2005). *Cendia berbahasa pelajaran bahasa dan sastra untuk SMP kelas IX jilid 2*. Jakarta: PT Setia Purna Inves.

- Trianto, Agus. Titik H. & E. Kosasih. (2018). *Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas IX*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Laily, K. (2010). *Peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan model pembelajaran ARIAS (assurance, relevance, intrest, assessment, satisfaction) melalui strategi 3 m siswa kelas IX- A MTs Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang. Skripsi: Unnes.*
- Leonhardt, M. (2005). *99 cara menjadikan anak anda bergairah menulis*, cetakan ke 5. Bandung: Kaifah, PT Mizan Pustaka.
- Muzakir. (2015). *Pengembangan media komik dalam mata pelajaran sejarah di Madrasah Aliyah Negeri 1. Tesis: Unsri*
- Pratiwi, W. & Riza, Y. K. (2013). *Penerapan media komik sebagai media pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo. Jurnal FKIP: UNESA.*
- Pudiastuti, R. D. (2014). *Cara dan tip produktif menulis buku*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sari, F. N., Nurhayati & Sungkowo, S. (2017). *Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) elektronik teks cerita pendek berbasis budaya lokal. Jurnal Unsri.*
- Sidin, F. (2011). *Kriteria penulisan cerpen.*  
<https://www.scribe.com/doc/48942978/KRITERIA-PENILAIAN-MENULIS-CERPEN>. (diakses pada 10 Maret 2019)
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hisbiyatul, H. (2018). *Media pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.