

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL
BERBASIS *COMIC LIFE* PADA MATERI NORMA DAN KEBIASAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh

Yuli Astuti

Nomor Induk Mahasiswa 06121005010

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWLJAYA
INDERALAYA**

2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL
BERBASIS *COMIC LIFE* PADA MATERI NORMA DAN KEBIASAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh

Yuli Astuti

Nomor Induk Mahasiswa 06121005010

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDERALAYA**

2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL
BERBASIS *COMIC LIFE* PADA MATERI NORMA DAN KEBIASAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh

Yuli Astuti

Nomor Induk Mahasiswa 06121005010

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan

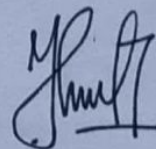
Pembimbing 1



Drs. Alfiandra, M.Si

NIP. 196702051992031004

Pembimbing 2



Kurnisar, S. Pd., M. H.

NIP. 197603052002121011

Mengetahui

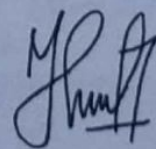
Ketua jurusan IPS



Dr. Randa, M.Si

NIP. 196009271987032002

Ketua program studi



Kurnisar, S. Pd. M.H

NIP. 197603052002121011

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL
BERBASIS *COMIC LIFE* PADA MATERI NORMA DAN KEBIASAAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Oleh

Yuli Astuti

Nomor Induk Mahasiswa 06121005010

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

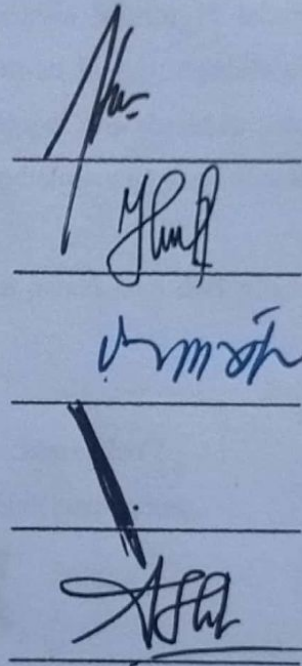
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

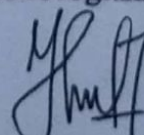
Tanggal : 25 Februari 2017

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Alfiandra, M.Si
2. Sekretaris : Kurnisar, S.Pd, M.H
3. Anggota : Dr. Umi Chotimah, M.Pd
4. Anggota : Drs. Emil El Faisal, M.Si
5. Anggota : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si



Indralaya, Maret 2017
Mengetahui
Ketua Program Studi,


Kurnisar, S.Pd, M.H
NIP. 197603052002121011

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuli Astuti

Nim : 06121005010

Program Studi : Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan ini saya nyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasais *Comic Life* pada Materi Norma dan Kebiasaan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama” ini beserta seluruh isinya 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 sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Maret 2017



membuat pernyataan,

Yuli Astuti

NIM 06121005010

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini di susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada, bapak dosen Drs. Alfiandra, M.Si, dan bapak dosen Kurnisar, S. Pd., M. H., sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Kurnisar, S.Pd, M.H, Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penelitian skripsi ini.

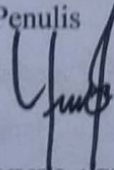
Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Herlina sebagai Kepala Sekolah di SMP Negeri 1 Indralaya Utara yang telah memberikan izin penelitian dan kemudahan dalam pengambilan data.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi PPKn dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Maret 2017

Penulis



YULI ASTUTI

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	-
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN TELAH DIUJIKAN	iii
HALAMAN PERYATAAN	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran Visual	
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11
2.1.2.1 Media Pembelajaran Visual.....	12
2.1.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Visual.....	13
2.1.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Visual	15
2.2 Media <i>Comic Life</i>	
2.2.1 Pengertian Komik	17
2.2.2 Jenis-Jenis Komik	18
2.2.3 Kelebihan Media Komik	19
2.2.4 Kelemahan Media Komik	20

2.3 Materi Norma dan Kebiasaan	23
2.4 Motivasi Belajar	
2.4.1 Teori Motivasi	24
2.4.2 Pengertian Motivasi Belajar	26
2.4.3 Fungsi Motivasi Belajar	27
2.4.4 Jenis-Jenis Motivasi Belajar	28
2.4.5 Indikator Motivasi Belajar	30
2.5 Penelitian Pengembangan	
2.5.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	32
2.5.2 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran	33
2.5.3 Model-Model Pengembangan	34
2.6 Kerangka Berpikir	35
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	38
3.2 Tahap Penelitian	
3.2.1 Tempat Penelitian	38
3.2.2 Sampel Sumber Data Peneliiian	38
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data	39
3.2.3.1 Dokumentasi	39
3.2.3.2 <i>Walkthrough</i>	40
3.2.3.3 Angket (Kuesioner)	40
3.2.4 Instrumen Penelitian	40
3.2.4.1 <i>Walkthrough</i>	41
3.2.4.2 Angket untuk Siswa	42
3.2.5 Teknik Analisis Data	44
3.2.5.1 Analisis Dokumentasi	44
3.2.5.2 Analisis <i>Walkthrough</i>	44
3.2.5.3 Analisis Data Angket	45
3.2.6 Tahap Pengembangan	46
3.2.6.1 Analisis Kebutuhan	47

3.2.6.2 Desain	48
3.2.6.3 Pengembangan dan Implementasi	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	51
4.2 Hasil dan Tahap Penelitian	
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi	53
4.2.1.1 Gambaran Umum SMP Negeri 1 Indralaya Utara	53
4.2.1.2 Jumlah Data Siswa dan Data Guru SMP Negeri 1 Indralaya Utara	53
4.2.2 Deskripsi Tahap Pengembangan Media	55
4.2.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan	55
4.2.2.2 Hasil Desain	57
4.2.2.3 Hasil Pengembangan dan Implementasi	59
4.2.2.3.1 Mengembangkan Produk <i>Comic Life</i>	59
4.2.2.3.2 Hasil Penilaian	63
4.3 Deskripsi Data Hasil Angket	72
4.4 Analisis Data Angket	89
4.4.1 Rekapitulasi Angket Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berdasarkan <i>Comic Life</i> Pada Materi Norma dan Kebiasaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama	90
4.4.2 Kesimpulan Analisis Data	95
4.5 Pembahasan	96

BAB V KESIMPULAN

5.1 Simpulan	99
5.2 Saran	100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Sampel Penelitian	39
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi untuk Evaluasi Ahli	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Media Oleh Siswa.....	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa	43
Tabel 3.6 Kategori Nilai Baik	44
Tabel 3.7 Kategori Tingkat Kevalidan Media	44
Tabel 3.8 Kategori Tingkat Kepraktisan Media Oleh Siswa	45
Tabel 3.9 Pernyataan dan Skor Nilai Motivasi Belajar dalam Skala <i>Likert</i>	45
Tabel 3.10 Kriteria Motivasi Belajar Berdasarkan Interpretasi Skor	46
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	52
Tabel 4.2 Data Siswa	54
Tabel 4.3 Data Guru	54
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Pada Tahap Desain.....	59
Tabel 4.5 Hasil <i>Self Evaluation</i>	64
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa	66
Tabel 4.9 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Materi	68
Tabel 4.10 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Bahasa	69
Tabel 4.11 Klasifikasi Pernyataan dan Skor	72
Table 4.12 Setelah Menggunakan Media <i>Comic Life</i> Dalam Pembelajaran PPKn Materi Norma dan Kebiasaan, Saya Berusaha Agar Mendapatkan Nilai Terbaik	73
Tabel 4.13 Saya Lebih Aktif Selama Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Media <i>Comic Life</i> Sebagai Media Pembelajaran	73

Tabel 4.14	Saya Berusaha Menjawab Soal Yang Disediakan Dalam Media <i>Comic Life</i> Dengan Sungguh-Sungguh	74
Tabel 4.15	Saya Mengerjakan Tugas Materi Norma dan Kebiasaan Secara Mandiri	75
Tabel 4.16	Saya Tidak Suka Memberikan Jawaban Pada Teman Yang Tidak Dapat Menjawab Soal Yang Diberikan Oleh Guru	75
Tabel 4.17	Saya Akan Mempelajari Kembali Materi Yang Sudah Diberikan Guru Diluar Jam Pelajaran Dengan Menggunakan Media <i>Comic Life</i>	76
Tabel 4.18	Dengan Menggunakan Media <i>Comic Life</i> , Saya Merasa Puas Telah Menyelesaikan Tugas PPKn Materi Norma dan Kebiasaan	77
Tabel 4.19	Saya Lebih Berani Mengeluarkan Ide Atau Pendapat Selama Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Media <i>Comic Life</i>	77
Tabel 4.20	Belajar Menggunakan Media <i>Comic Life</i> Membuat Saya Bersemangat Untuk Membaca Materi Norma dan Kebiasaan	78
Tabel 4.21	Pembelajaran PPKn Materi Norma dan Kebiasaan Lebih Menyenangkan Jika Menggunakan Media <i>Comic Life</i>	78
Tabel 4.22	Saya Senang Belajar Menggunakan Media <i>Comic Life</i> , Karena Materi Lebih Menarik	79
Tabel 4.23	Saya Bertanya Kepada Guru Saat Mengalami Kesulitan Dalam Memahami Materi Norma dan Kebiasaan	80
Tabel 4.24	Saya Biasa Berdiskusi Dengan Teman Untuk Memahami Materi Norma dan Kebiasaan Menggunakan Media <i>Comic Life</i>	80
Tabel 4.25	Saya Lebih Mudah Mengingat Materi Norma dan Kebiasaan Jika Pembelajaran Menggunakan Media <i>Comic Life</i>	81
Tabel 4.26	Pertama Kali Melihat Pembelajaran Dengan Media <i>Comic Life</i> Saya Yakin Bisa Mengikuti Pembelajaran Dengan Baik	81

Tabel 4.27	Media <i>Comic Life</i> Membuat Saya Terdorong Untuk Menyelesaikan Tugas-Tugas Yang Menantang	82
Tabel 4.28	Ada Hal-Hal Yang Merangsang Ingin Tahu Saya Jika Belajar Menggunakan Media <i>Comic Life</i>	83
Tabel 4.29	Jika Mengalami Kesulitan Dalam Menjawab Soal PPKn, Saya Mencoba Untuk Memecahkan Sendiri Dulu Soal Tersebut	83
Tabel 4.30	Jika Hasil Pekerjaan Saya Berbeda Dengan Teman, Saya Akan Membuktikan Bahwa Jawaban Saya Benar	84
Tabel 4.31	Sebelum Menggunakan Media <i>Comic Life</i> , Saya Bosan Dengan Tugas Yang Diberikan Guru Yang Karena Monoton	84
Tabel 4.32	Saya Berkonsentrasi Penuh Saat Pembelajaran Materi Norma dan Kebiasaan Dengan Menggunakan Media <i>Comic Life</i>	85
Tabel 4.33	Saya Sulit Berkonsentrasi Penuh Saat Pembelajaran Materi Norma Dan Kebiasaan Berlangsung, Karena Media <i>Comic Life</i> Kurang Membantu Memahami Pelajaran	86
Tabel 4.34	Saya Dapat Menyelesaikan Tugas Materi Norma dan Kebiasaan Dengan Sebaik-Baiknya Segenap Kemampuan Sendiri	86
Tabel 4.35	Dalam Menyelesaikan Tugas Materi Norma Dan Kebiasaan, Saya Mengikuti Langkah-Langkah Seperti Yang Dijelaskan Oleh Guru	87
Tabel 4.36	Adanya Media <i>Comic Life</i> Dalam Pembelajaran Materi Norma dan Kebiasaan Membuat Saya Tidak Mengantuk Atau Bosan, Karena Pembelajaran Yang Bervariasi Sehingga Saya Tidak Menunda-Nunda Dalam Mengerjakan Tugas	88
Tabel 4.37	Saya Mengumpulkan Tugas Materi Norma dan Kebiasaan Yang Diberikan Guru Dengan Tepat Waktu	88
Tabel 4.38	Bersantai tetap penting bagi saya walaupun dikejar untuk menyelesaikan tugas	89
Tabel 4.39	Indikator Keinginan Untuk Menjadi Yang Terbaik	90
Tabel 4.40	Indikator Umpan Balik/Feed back	91

Tabel 4.41 Indikator Kreatif dan Inovatif	92
Tabel 4.42 Indikator Tanggung Jawab	92
Tabel 4.43 Indikator Waktu Penyelesaian Tugas	93
Tabel 4.44 Rata-Rata Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis <i>Comic Life</i> Pada Materi Norma dan Kebiasaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama	94

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Model Pengembangan Hamzah And Peck	47
Gambar 3.2 : Alur Evaluation Formative Tesmer	49
Gambar 4.1 : Flowchart Media Pembelajaran <i>Comic Life</i>	60
Gambar 4.2 : Hasil <i>Storyboard</i>	61
Gambar 4.3 : Hasil <i>Photoshoot</i>	62
Gambar 4.4 : Hasil Proses <i>Editing</i> Dengan <i>Comic Life</i>	62

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 : Kerangka Berpikir	36
Bagan 2 : Alur Penelitian	37

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Usul Judul Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Kesiediaan Dosen Membimbing
- Lampiran 3 : Surat Izin Seminar Usul Penelitian.
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Usul Penelitian.
- Lampiran 5 : Surat Izin Seminar Hasil
- Lampiran 6 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Hasil
- Lampiran 7 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 8 : Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dekan FKIP UNSRI
- Lampiran 9 : Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Ogan Ilir
- Lampiran 10 : Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian dari SMPN 1 Indralaya Utara
- Lampiran 11 : Angket Penelitian Motivasi Belajar
- Lampiran 12 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 13 : Surat Keterangan Validasi Media
- Lampiran 14 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 15 : Surat Keterangan Validasi Materi
- Lampiran 16 : Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 17 : Surat Ketrangan Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 18 : Lembar Angket siswa tahap *One to One* Kelas VIII.C
- Lampiran 19 : Lembar Angket siswa tahap *Small Group* Kelas VIIL.D
- Lampiran 20 : Rekapitulasi Penilaian Siswa Tahap *One to One* dan *Small Group*
- Lampiran 21 : Daftar Hadir Dosen Seminar Usul
- Lampiran 22 : Daftar Hadir Pesrta seminar Usul
- Lampiran 23 : Daftar Hadir Dosen Seminar Hasil
- Lampiran 24 : Daftar Hadir Peserta Dalam Seminar Hasil
- Lampiran 25 : Surat Persetujuan Ujian Akhir Program Sarjana Strata 1(S1)
- Lampiran 26 : Bukti Perbaikan Skripsi
- Lampiran 27 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 28 : Prolog/ Storyline
- Lampiran 29 : Komik PPKn Norma dan Kebiasaan
- Lampiran 30 : Foto Pada Saat Penelitian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran visual berbasis *comic life* pada materi norma dan kebiasaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama yang valid, praktis dan mempunyai efek potensial. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model pengembangan Hannaffin and Peck. Validasi media dinilai melalui tiga ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validasi materi termasuk kategori sangat valid dengan rerata 4.5, validasi media termasuk kategori valid dengan rerata 4.1 dan validasi bahasa termasuk kategori valid dengan rerata 4.1. Untuk menilai kepraktisan menggunakan tahap *one to one* dengan rerata 4.2 termasuk kategori sangat praktis dan tahap *small group* dengan rerata 4.25 termasuk kategori sangat praktis. Pada tahap uji coba media pembelajaran visual berbasis *comic life* mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti dengan tingkat motivasi belajar sebesar 92.4% termasuk dalam kategori motivasi tinggi, karena berdasarkan kriteria interpretasi skor adalah motivasi tinggi ($\geq 62.5\%$) dan motivasi rendah ($\leq 62.5\%$). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran visual berbasis *comic life* pada mata pelajaran PPKn materi norma dan kebiasaan Sekolah Menengah Pertama dinyatakan valid, praktis dan memiliki efek potensial bagi motivasi belajar siswa.

Kata-kata Kunci: *Media pembelajaran, comic life, motivasi belajar siswa, PPKn, Hannaffin and Peck*

ABSTRACT

This study aims to generate visual learning media based comic life on the norm and costumes to improve student motivation Junior High School are valid, practical and has a potential. The method used in the study is the method of floating the development model Hannaffin and Peck. Validity media assessed by three experts that material experts, media experts and linguists. The validity of the material including the category of very valid with the average of 4.5, the validity of media including valid category with a mean 4.1 and validity of language including valid category with the average of 4.1. To assess the practicality of using the stage one to one with a mean 4.2 including very practical categories and stage of a small group with a mean 4.25 categorized as very practical. In the test phase based visual learning media comic life have the potential to enhance the effect of students' motivation, as evidenced by the level of motivation to learn of 92.4% included in the category of high motivation, because based on the criteria of interpretation of the score is high motivation ($\geq 62.5\%$) and low motivation ($\leq 37.5\%$). Based on these results indicate that visual learning media based comic life on the subject of the norm and customs PPKn Junior High School declared valid, practical and have a potential effect for students' motivation.

Key words: Learning media, comic life, students' learning motivation, PPKn, Hannaffin and Peck

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peran penting dalam kemajuan dunia baik dibidang intak maupun iptek. Hal ini disebabkan karena pendidikan adalah proses belajar yang terus menerus yang membawa keberhasilan dan kemajuan sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam hal ini mata pelajaran PPKn memiliki peran penting dalam membentuk watak dan karakter bangsa sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*nation and character building*) dan pemberdayaan warga negara sehingga mata pelajaran PPKn ini merupakan mata pelajaran yang ada dalam semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga keperguruan tinggi.

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran bersama dengan siswa. Untuk itu seorang guru diharapkan dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan taraf berpikir siswa yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut. Menurut Sudjana dan Rivai (2015:4) mengemukakan bahwa dalam penggunaan media tidak hanya dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting yaitu fungsi dari media tersebut dan peranannya dalam membantu proses pembelajaran agar lebih efektif. Hal tersebut sependapat dengan Hamalik (2010:15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran dapat menghasilkan hal yang positif yaitu dapat meningkatkan dan memunculkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Namun pada nyatanya sering kita temukan dilapangan bahwa guru memilih media pembelajaran hanya atas dasar bahwa media tersebut telah biasa digunakan atau hanya untuk mencari kemudahan dan kepraktisan bagi dirinya sendiri tanpa melihat apakah media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektif untuk digunakan oleh siswa.

Motivasi belajar siswa dapat dilihat langsung dari reaksi tingkah laku dan aktivitas siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan mempunyai keinginan yang kuat untuk belajar hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan antusias siswa untuk mengikuti mata pelajaran yang bersangkutan, seperti teori motivasi belajar Mc. Clelland dalam Yamin (2011:226) yang menyatakan bahwa "motivasi seseorang akan tumbuh manakala kebutuhan terasa sangat mendesak, maka kebutuhan tersebut akan memotivasi seseorang untuk berusaha keras memenuhinya. Motivasi mendorong dan mengarahkan minat belajar agar tercapai suatu tujuan".

Penjelasan guru yang sulit untuk dipahami oleh siswa membuat siswa cepat merasa bosan dan rasa kelelahan tentunya tidak dapat dihindari oleh siswa, oleh karena itu perlu adanya suatu bentuk sarana pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran agar dapat berjalan efektif dan efisien. Salah satu sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk dapat membuat pembelajaran menjadi efektif adalah media pembelajaran, dengan memanfaatkan media pembelajaran proses belajar mengajar di kelas menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga siswa tidak bosan mengikuti pelajaran dan siswa termotivasi untuk belajar. Untuk itu dalam penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya saja, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu proses pembelajaran agar lebih efektif (Sudjana dan Rivai, 2015:4). Bahkan media visualpun masih banyak digunakan oleh guru-guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, tinggal bagaimana seorang guru dapat menyikapi media tersebut sehingga memberikan pengaruh tinggi terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Menurut Munadi (2013:81) bahwa media visual merupakan media yang lebih mengutamakan indera penglihatan dalam penggunaannya dan di dalam media visual ini mengandung dua jenis pesan yang dimuat, yaitu pesan verbal dan nonverbal. Media visual ini merupakan media yang paling familiar dan sering dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran karena media ini berkaitan dengan indera penglihatan, selain itu media visual yang digunakan guru tidak ditentukan oleh derajat realistiknya, melainkan tergantung

pada tujuan dan isi pesan yang harus dipelajari oleh siswa. Salah satu jenis media visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah komik. Komik merupakan media berbentuk gambar yang di dalamnya terdapat teks serta alur cerita yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa.

Pemilihan komik sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari kelebihan yang dimiliki media komik. Sudjana dan Rivai (2015:68) mengemukakan bahwa Komik merupakan suatu bentuk bacaan yang dapat menumbuhkan minat baca seorang anak, karena dengan komik ini seorang anak akan membaca tanpa harus dibujuk atau dipaksa untuk membaca. Siswa umumnya dapat dengan mudah dalam menggabungkan informasi visual dan teks dalam bacaan komik sehingga komik dalam pembelajaran sangat diminati oleh peserta didik selain itu juga ilustrasi yang ada dalam komik dapat membuat siswa menganalisis dari literatur dan mempertegas teori, komik menggabungkan teks dan gambar yang bekerjasama untuk menciptakan media baru yang tidak hanya terpaku pada teks atau gambar saja dimana komik juga merupakan media yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi dalam belajar Smith 2006, Tatalovic 2009, McVicer (dalam Septy, 2015:3). Kemudian komik juga merupakan media pembelajaran yang praktis karena dapat dibawa kapan saja dan dimana saja sehingga siswa dapat mempelajarinya kapanpun. Pembelajaran yang menyenangkan tentunya akan membuat otak siswa berada pada kondisi rileks sehingga pelajaran yang disampaikan pun akan lebih terserap dengan baik serta materi yang dirasa rumit akan lebih dapat diuraikan.

Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima informasi yang diberikan oleh guru, karena media komik yang digunakan berbentuk menarik dan tidak membosankan untuk siswa membacanya, sesuai dengan *dual coding theory* Paivio (1986) dalam Rusman, dkk (2011:259–296) menyatakan bahwa “sistem kognitif manusia terdiri dari dua subsistem, yaitu sistem gambar visual dan sistem verbal, dengan gambar dalam teks maka akan dapat meningkatkan memori”. Teori tersebut menunjukkan bahwa media visual yang berbentuk komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena sistem kognitif manusia itu bisa belajar melalui gambar.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan komik diantaranya pernah dilakukan oleh Mediawati (2011) (http://jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati.pdf) dengan judul “Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa”. Hasil dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir, yang secara otomatis akan menimbulkan peningkatan hasil belajar mahasiswa di kelas eksperimen sebesar 54,28%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2011) (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jisc/article>) dengan judul “Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R”. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik bergambar dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan minat peserta didik, dan mendapat respon positif dari peserta didik serta guru. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Listiyani dan Widayati (2012) (<http://eprints.uny.ac.id>) dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI”. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran komik yang dikembangkan memberikan dampak positif yaitu hasil belajar siswa subjek ujicoba untuk KD persamaan dasar akuntansi secara mayoritas mengalami peningkatan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2013) (<http://journal.unnes.ac.id>) dengan judul “Pengembangan Komik Sains Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Sistem Pernapasan”. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik sains dapat meningkatkan motivasi belajar dengan hasil belajar kognitif mencapai ketuntasan klasikal dan komik sains berbasis kontekstual yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran sistem pernapasan. Setelah itu penelitian yang dilakukan oleh Puspitorini (2014) (<http://download.portalgaruda.org/article>) dengan judul “Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif”. Hasil penelitian menunjukkan media komik dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan afektif.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mediawati menghasilkan media komik pada pembelajaran akuntansi keuangan yang memberikan efek potensial terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih menghasilkan media komik bergambar pada materi saraf untuk pembelajaran yang menggunakan startegi PQ4R yang menimbulkan peningkatan ketuntasan hasil belajar, peningkatan keaktifan dan meningkatkan minat peserta didik dan penelitian yang dilakukan oleh Listiyani dan Widayati menghasilkan media komik pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA yang valid dan praktis serta memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nugroho menghasilkan media komik sains berbasis kontekstual pada pembelajaran sistem pernapasan yang valid dan praktis serta terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Puspitorini menghasilkan media komik dalam pembelajaran IPA yang mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif siswa, hal ini lah yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, karena dalam hal ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran visual berbasis *comic life* pada materi norma dan kebiasaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan melalui teknik wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn pada tanggal 16 Februari 2016 diperoleh informasi bahwa SMP Negeri 1 Indralaya Utara telah menerapkan kurikulum 2013 dan untuk kelas yang akan diberikan perlakuan dalam penelitian ini yaitu kelas VIII dengan pertimbangan dan saran yang diberikan oleh guru mata pelajaran PPKn. Selain itu media pembelajaran yang sering digunakan guru selama ini adalah buku cetak, poster dan kertas karton yang berisikan point materi. Media yang digunakan tersebut hanya sebatas tulisan dan gambar bermakna. Kekurangan dari media poster dan karton yang digunakan guru pada mata pelajaran PPKn ini adalah tidak adanya teks pada gambar, tidak berbentuk cerita, dan tidak memiliki peran tokoh begitu juga dengan buku cetak. Apalagi mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang membosankan jika guru

hanya menggunakan media yang sama setiap pertemuan, sehingga peserta didik memiliki ketertarikan yang rendah untuk mengikuti proses pembelajaran.

Hal tersebut tentunya menyebabkan kebosanan pada siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang seharusnya dalam proses pembelajaran seorang guru harus bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi kedua pada tanggal 28 sampai dengan tanggal 29 September 2016 di kelas VIII. Observasi kedua ini dilakukan karena terjadi pergantian siswa kelas VIII pada saat observasi pertama yang pernah dilakukan oleh peneliti. Pada saat observasi langsung ini didapatkan hasil persentase motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran PPKn berlangsung yaitu kelas VIII.A 70%, kelas VIII.B 67%, kelas VIII.C 56%, kelas VIII.D 45%. Hasil dari observasi tersebut diketahui bahwa guru mata pelajaran PPKn pada saat menyampaikan materi menggunakan buku cetak dan kertas karton yang akan dibagikan kepada siswa untuk menyelesaikan tugas kelompok, bahkan ketika guru menjelaskan materi masih ada siswa yang mengerjakan pekerjaan lain seperti, bercerita dengan teman sebangku, menggambar, mengerjakan tugas lain, melamun, keluar masuk kelas dengan alasan ingin buang air kecil, mereka terlihat bosan dan tidak memiliki semangat untuk mengikuti pelajaran akibatnya ketika diberi pertanyaan tidak bisa menjawab. Guru juga berpendapat bahwa pada saat beliau menyampaikan materi yang berkaitan dengan norma masih ada siswa yang keluar masuk kelas dengan izin ingin buang air kecil, selain itu pada saat diberi tugas untuk membaca siswa ada yang mengeluh dan bahkan pura-pura membaca buku yang pada akhirnya jika diberi pertanyaan tidak bisa menjawab dan pada saat diberi tugas siswa mulai bertanya satu persatu akibat tidak mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan masalah tersebut maka media pembelajaran yang digunakan oleh guru perlu dikembangkan lebih menarik agar siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan membuat media pembelajaran komik karena dengan media komik materi norma dan kebiasaan yang hanya berbentuk teks yang panjang bisa dipadatkan dengan berbentuk cerita dan

bergambar, selain itu juga di dalam komik tersebut terdapat pesan dan materi yang disampaikan ketika siswa membacanya. Siswa juga tidak ada alasan untuk malas membaca karena di dalam komik materi yang banyak telah dibuat ringkas mungkin namun inti dari materi tersebut tetap tertuang dalam komik serta komik tersebut bergambar sehingga siswa tidak ada rasa bosan untuk membacanya. Mengenai pengembangan media pembelajaran komik tersebut, guru mata pelajaran sangat mendukung, karena menurut beliau media komik tersebut cocok digunakan untuk materi norma dan kebiasaan dalam mata pelajaran PPKn sebab terdapat gambar serta cerita yang akan membuat siswa tertarik dan tidak bosan lagi untuk belajar.

1.1.1.1.3.3.3.2. Keunggulan dan Kelemahan Komik

Keunggulan komik adalah sebagai media yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelemahan komik adalah sebagai media yang hanya menekankan aspek visual dan audio, sehingga kurang menekankan aspek kognitif dan afektif.

1.1.1.1.3.3.3.3. Kesimpulan

Komik sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, komik sebaiknya digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran visual berbasis *comic life* pada materi norma dan kebiasaan Sekolah Menengah Pertama yang valid?
- 1.2.2 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran visual berbasis *comic life* pada materi norma dan kebiasaan Sekolah Menengah Pertama yang praktis?
- 1.2.3 Apakah media pembelajaran visual berbasis *comic life* pada materi norma dan kebiasaan yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Menghasilkan media pembelajaran visual berbasis *comic life* pada materi norma dan kebiasaan Sekolah Menengah Pertama yang valid.
- 1.3.2 Menghasilkan media pembelajaran visual berbasis *comic life* pada materi norma dan kebiasaan Sekolah Menengah Pertama yang praktis.
- 1.3.3 Menghasilkan media pembelajaran visual berbasis *comic life* pada materi norma dan kebiasaan yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan berdasarkan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan referensi dalam menggunakan media pembelajaran visual berbasis *comic life* pada mata pelajaran PPKn.

1.4.2 Secara Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PPKn materi norma dan kebiasaan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran visual berbasis *comic life*.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran PPKn materi norma dan kebiasaan dan dapat membantu motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., dan Asrori, M., (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A., (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Ariyani, W. T., (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Education Comic pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Sekolah Menengah Atas*. Skripsi, Indralaya: FKIP Unsri.
- Bonnef, M., (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Chua Karl Ian Uy Cheng, (2014). *Educational Komiks: Shifting Perspectives*. https://www.academia.edu/Educational_Komiks_Shifting_Perspectives. Diakses pada 1 Maret 2016.
- Daryanto, (2012). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B., dan Zain, A., (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir, (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gumelar, M. S., (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamalik, O., (2010). *Dasar-dasar pengembangan Kurikulum*. Bandung: Rosda.
- , (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Listiyani, I., dan Widayati, A., (2012). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 2. <http://eprints.uny.ac.id>. Diakses 20 Februari 2016.
- McCloud, S., (1994). *Understanding Comics (Memahami Komik)*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mediawati, E., (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 12, No. 1. http://jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati.pdf. Diakses 20 Februari 2016.
- Munadi, Y., (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Novianti, R. D., dan Syaichudin, M., (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.10, No.1: 74-85.
- Nugroho, G. A., (2013). Pengembangan Komik Sains Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Sistem Pernapasan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 2, No. 2. <http://journal.unnes.ac.id>. Diakses 20 Juni 2016.
- Prawiradilaga, D. S., (2012). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Priyanto, S., (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Puspitorini, R., (2014) Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Pendidikan*, No.3. <http://download.portalgaruda.org>. Diakses 20 Juni 2016.
- Rahardjo, R., (1986). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Rohani, A, (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohman, M., dan Amri, S., (2013). *Strategi dan Desai Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Rozali, Y. A., (2013). Perbedaan Motivasi Belajar Ditinjau Dari Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Studi Pada Mahasiswa Kelas Psikometri, Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul. *Jurnal Psikologi*, Vol. 11, No.2 <http://download.portalgaruda.org>. Diakses pada 2 Juni 2016.
- Rusman, dkk., (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A, dkk., (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W., (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

- Septy, L., (2015). **Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Peluang di Kelas VIII**. Tesis, Palembang: FKIP Unsri.
- Sudjana, N., dan Rivai, A., (2015). *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Uno, H. B., (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Wahono, R. S., (2006). **Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran**. [Http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteriapenilaian-media-pembelajaran](http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteriapenilaian-media-pembelajaran). Diakses tanggal 5 Mei 2016
- Wahyuningsih, A., (2011). **Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R**. Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 1, No. 2, <http://journal.unnes.ac.id>. Diakses 20 Februari 2016.
- Wahyuni, E., dan Komalasari, G., (2011). **Pembelajaran Konseling dengan Program Comic Life**. Jurnal Bimbingan Konseling. <http://boharudin./pembelajaran-konseling-dengan-program.html>. Diakses pada 5 Mei 2016.
- Waluyanto, H. D., (2005). **Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran**. Jurnal Desain Komunikasi Visual., Vol. 7, No. 1: 45 – 55 <http://puslit2.petra.ac.id/gudangpaper/pdf>. Diakses pada 20 Februari 2016.
- Warsita, B., (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wena, M., (2012). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibawa, B., dan Mukti, F., (1999). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Maulana.
- Widoyoko, E. P., (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wikipedia , (2015). [Http://id.wikipedia.org/wiki/comic.life](http://id.wikipedia.org/wiki/comic.life). Diakses 5 Mei 2016
- Yamin, M., (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Yang, G., (2003). **Comics In Education**. <http://www.geneyang.com/comicsedu/history.html>. Diakses pada 1 Maret 2016.