



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KOMPUTER
PADA MATERI PERIBAHASA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

Oleh:

**Dewi Masyitoh
NIM 100210402105**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2014



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KOMPUTER
PADA MATERI PERIBAHASA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Dewi Masyitoh
NIM 100210402105**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2014**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua, Ayahanda Hadi Sudibyو dan Ibunda Rini Tri Irianingsih tercinta, yang selama ini senantiasa memberikan kasih sayang, pengorbanan, motivasi, doa dan restu agar menjadi pribadi yang sukses di dunia dan di akhirat;
2. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi;
3. Saudara-saudaraku, Mak Sarina, Kakak Dyah Ayu Harini, Kakak Muhammad Bagus Bachtiar, Adik Muhammad Bagus Hari Santoso, dan Adik Harin Puspa Catherina tersayang, yang telah memberi kasih sayang dan selalu memberi motivasi positif dalam segala hal;
4. Pendamping hidupku, Hilmi bin Abdus Salam, yang hadir dalam hidupku untuk selalu memberikan motivasi dan mengiringi setiap langkahku dengan do'a;
5. Sahabat-sahabatku, Miftahul Risqoh, Kholifatul Hasanah, Kurnia Ayu Winarsih, Rena Nurliasari Akmalia Nur P., Anisa Amalia, Disi Murdiana, Kenys Myafriidiana, dan seluruh sahabatku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih telah memberikan semangat serta motivasi;
6. Keluarga keduaku, teman seperjuang, *Gastraphoda Class SMAN Kalisat*, terima kasih atas kebersamaan dan segala hal yang membuat semuanya terkesan mudah dan bersemangat;
7. Teman-teman PBSI angkatan 2010, terima kasih atas kebersamaan dan kenangan indahnyanya selama masa kuliah; dan
8. Almamaterku Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Ancaman nyata sebenarnya bukan pada saat komputer dapat mulai berpikir seperti manusia, tetapi ketika manusia mulai berpikir seperti komputer.”

(Sydney Harris) ¹⁾

“A good friend is like a computer. She enters your life, saves you in her heart, formats your problems, shifts you to opportunities and never deletes you from her memory.”

(Anonymous) ²⁾

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.”

(Thomas Alva Edison) ³⁾

“Sesungguhnya jarak antara masalah dan solusi hanya sebatas jarak kening dan tempat bersujud”

(Dewi Harin Kusuma Ningtyas) ⁴⁾

-
- 1) Harris, Sydney. 2010. *Kata-kata Bijak Hari Ini*. [http:// kkbijak.blogspot.com/2010/03/manusia-dan-komputer.html](http://kkbijak.blogspot.com/2010/03/manusia-dan-komputer.html). [05 Desember 2014]
- 2) Anonymous. 2014. *Kata-kata Bijak*. <http://www.kata-kata-bijak.com/sahabat-terbaik-bagaikan-sebuah-komputer-bagimu.html>. [07 Desember 2014]
- 3) Edison, Thomas Alva. 2012. *Kata-kata Bijak Motivasi Tokoh Dunia*. <http://sambarkata.blogspot.com/2012/12/kata-kata-bijak-motivasi-tokohdunia.html>. [09 Desember 2014]
- 4) Ningtyas, Dewi Harin Kusuma. 2014. *Motto Hidup*. [https:// id.scribd.com/doc/253837828/iii-Motto-hidup](https://id.scribd.com/doc/253837828/iii-Motto-hidup). [10 Desember 2014]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Masyitoh

NIM : 100210402105

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: “Pengembangan Media Komik Berbasis Komputer pada Materi Peribahasa Kelas VII SMP” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi lain, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 12 Desember 2014

Yang menyatakan,

Dewi Masyitoh
NIM 100210402105

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI PERIBAHASA KELAS VII SMP

Oleh:

Dewi Masyitoh
NIM 100210402105

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Mujiman Rus Andianto, M.Pd.

HALAMAN PENGAJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI PERIBAHASA KELAS VII SMP

SKRIPSI

Diajukan untuk dipertahankan di depan tim penguji
Guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh:

Nama Mahasiswa : Dewi Masyitoh
NIM : 100210402105
Angkatan Tahun : 2010
Daerah Asal : Jember
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 28 Januari 1993
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Rusdhianti Wuryaningrum, S. Pd, M. Pd
NIP. 19780506 200312 2 001

Drs. Mujiman Rus Andianto, M.Pd
NIP. 19570713 198303 1 004

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Komputer pada Materi Peribahasa Kelas VII SMP” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Jumat

tanggal: 12 Desember 2014

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Arju Muti'ah, M.Pd.

Drs. Mujiman Rus Andianto, M.Pd.

NIP 19600312 198601 2 001

NIP 19570713 198303 1 004

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Muji, M.Pd.

Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd.

NIP 19590716198702 1 002

NIP 19780506 200312 2 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP 1954050 119830 3 1005

RINGKASAN

Pengembangan Media Komik Berbasis Komputer pada Materi Peribahasa Kelas VII SMP; Dewi Masyitoh; 100210402105; 2014; 241 halaman; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan pengamatan di lapangan kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari materi pembelajaran peribahasa di SMP, yaitu: (1) kurangnya pemahaman terhadap makna peribahasa, (2) anggapan siswa tentang sulitnya kata-kata yang digunakan dalam peribahasa, (3) siswa malas untuk menghafal peribahasa dan maknanya, (4) siswa masih belum terampil menggunakan peribahasa dalam konteks secara tepat, (5) pembelajaran peribahasa selama ini masih dilakukan secara konvensional, dan (6) kurangnya inovasi, kreativitas, dan variasi dari media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan kesulitan yang dikeluhkan siswa, dilaksanakan penelitian pengembangan dengan produk yang dikembangkan berupa media komik berbasis komputer pada materi peribahasa yang dikemas dalam *software Flip Book Maker*. Tujuan penelitian pengembangan ini, yaitu mendeskripsikan proses pembuatan media komik berbasis komputer pada materi peribahasa kelas VII SMP, proses penerapan media komik berbasis komputer pada materi peribahasa kelas VII SMP, menghasilkan media komik berbasis komputer pada materi peribahasa kelas VII SMP yang berkualitas, dan efektivitas media komik berbasis komputer pada materi peribahasa kelas VII SMP.

Pengembangan media komik berbasis komputer menggunakan model pengembangan 4-D. Memahami keterbatasan peneliti dari aspek waktu dan biaya, maka peneliti memodifikasi model pengembangan 4-D hanya sampai tiga tahapan (3-D) yaitu tahap pendefinisian/perencanaan (*define*), tahap perancangan (*design*),

dan tahap pengembangan (*develop*). Perencanaan (*define*) media komik berbasis komputer dalam penelitian pengembangan ini mencakup 3 langkah, yaitu analisis awal akhir, analisis siswa, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Perancangan (*design*) media, meliputi: penyusunan media, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pengembangan (*develop*), meliputi: penerapan media, evaluasi/penilaian media menggunakan lembar validasi logis, validasi empiris, angket respon siswa, dan lembar uji keterampilan serta tingkat kesulitan terhadap produk media, sebelum dan setelah penerapan media komik berbasis komputer. Pengembangan media komik berbasis komputer melalui proses validasi logis (ahli) dilakukan sebelum penelitian oleh 2 dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; 1 dosen program studi Pendidikan PGSD, sedangkan validasi empiris dilakukan setelah penelitian oleh 2 guru Bahasa Indonesia; 1 guru Teknik Informatika (TI). Tujuan validasi adalah untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dibuat.

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis menggunakan *output Anova*, validitas *logic* media komik berbasis komputer sebesar 3.88, dan nilai validitas *empiric* media komik berbasis komputer sebesar 4.08. Berdasarkan data angket siswa, Presentase respon siswa sebesar 93,3 %. Berdasarkan data uji keterampilan dan tingkat kesulitan secara kualitatif dari lembar angket, pendapat siswa secara umum terhadap instrumen media komik berbasis komputer yang dikembangkan, yaitu media komik berbasis komputer mudah digunakan, tampilannya menarik minat siswa untuk belajar, serta membantu siswa dalam memahami materi dan mengerjakan soal. Respon positif dari siswa juga dapat dilihat dari nilai kerja kelompok. Siswa secara berkelompok mengerjakan soal evaluasi dan membuat cerita penggunaan peribahasa sesuai konteksnya juga lebih mudah setelah melihat contoh cerita yang terdapat pada media komik berbasis komputer. Berdasarkan data uji keterampilan dan tingkat kesulitan secara kualitatif dari lembar angket, pendapat siswa secara umum terhadap instrumen media komik berbasis komputer yang dikembangkan, yaitu media komik berbasis komputer mudah digunakan, tampilannya menarik minat siswa untuk

belajar, serta membantu siswa dalam memahami materi dan mengerjakan soal. Berdasarkan hasil perhitungan efektifitas pembelajaran dengan menggunakan rumus *normalized gain* diperoleh nilai G adalah sebesar 0,44 atau 44 %.

Dari kelima aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa; 1) media komik berbasis komputer yang dikembangkan dikategorikan cukup baik dan cukup valid secara *logic*; 2) media komik berbasis komputer yang dikembangkan ini telah melalui tahap validasi *empiric* dan dikategorikan baik dan valid; 3) media komik berbasis komputer yang dikembangkan ini mendapat respon positif dari siswa dan guru, 4) efektifitas pembelajaran menggunakan media komik berbasis komputer dikategorikan cukup efektif.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penerapan media komik berbasis komputer, yaitu media komik berbasis komputer dapat merangsang kreativitas siswa, meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman terhadap peribahasa, membuat pembelajaran menyenangkan atau tidak monoton lagi, dan dapat mengatasi kesulitan dan kendala siswa dalam materi peribahasa lainnya. Namun demikian, keberhasilan pembelajaran menggunakan media komik berbasis komputer tidak terlepas dari kendala-kendala yang dihadapi. Kendala yang dihadapi dan solusi yang dilakukan oleh peneliti yaitu: (1) Pembelajaran menggunakan media komik berbasis komputer memerlukan ruang multimedia/ ruang komputer saat penerapannya, namun jadwal pemakaian ruang multimedia dan ruang komputer untuk hari Kamis di sekolah (tempat penelitian) tersebut bersamaan dengan mata pelajaran lain yang juga membutuhkan ruangan multimedia dan ruang komputer, maka solusinya peneliti membawa laptop/ notebook sebanyak 8 buah sesuai dengan jumlah kelompok; (2) Laptop dan notebook membutuhkan baterai agar laptop dan notebook tetap hidup, maka solusinya peneliti membawa kabel tiap KBM sehingga dapat berjalan dengan lancar; (3) kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer. Solusinya adalah guru dan peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap prosedur penggunaan media komik berbasis komputer di luar jam pelajaran sehingga tidak ada kendala saat proses belajar mengajar.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta sunah dari Rasulullah Muhammad SAW sehingga penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Komputer pada Materi Peribahasa Kelas VII SMP” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Jember, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian hingga menyelesaikan penulisan skripsi;
2. Dr. Arju Muti'ah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP dan selaku Dosen Pembahas Utama yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan saran demi penyempurnakan penulisan skripsi ini;
3. Dr. Muji, M.Pd. selaku Dosen Pembahas Anggota dan selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah bersedia membimbing dan pengarahan dalam menempuh mata kuliah selama ini;
4. Rusdhianti Wuryaningrum, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP dan selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini;

5. Drs. Mujiman Rus Andianto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini;
6. Seluruh jajaran civitas akademika terutama di lingkungan Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember atas segala bimbingan dan ilmu yang telah diberikan;
7. Kepala SMP Negeri 2 Sukowono yang telah memberikan ijin penelitian di sekolah yang dipimpin;
8. Guru Matematika dan staff TU SMP Negeri 2 Sukowono atas pelayanan dan kerjasama yang baik;
9. Siswa-siswi SMP Negeri 2 Sukowono kelas VII B,VIIC,dan VIID 2013/2014 yang telah menjadi subjek penelitian;
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Keterbatasan pengetahuan dan kemampuan menyebabkan skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu diharapkan pembaca memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang. Amin.

Jember, 12 Desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PENGAJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Operasional	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Peribahasa	7
2.1.1 Pengertian Peribahasa	7
2.1.2 Macam-macam Peribahasa	8
2.2 Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Komputer	13
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	15
2.2.3 Potensi Media Pembelajaran	16

2.2.4	Fungsi Media Pembelajaran	17
2.2.5	Kriteria Pemilihan Media	19
2.2.6	Media Pembelajaran Berbasis Komputer	24
2.2.7	Komik Berbasis Komputer sebagai Media Pembelajaran	25
2.2.8	Kelebihan dan Kekurangan Komik sebagai Media Pembelajaran	27
2.3	Teori Pengembangan Media Pembelajaran	28
2.4	Model Pengembangan Media Pembelajaran	29
2.4.1	Model Hannafin dan Peck	29
2.4.2	Model Kemp	29
2.4.3	Model Plomp	30
2.4.4	Model Thiagarajan, Semmel dan Semmel	31
2.5	Teori Belajar Jean Piaget	33
2.6	<i>Flip Book Maker</i>	36
2.7	Pengembangan Media pada Materi Peribahasa	38
2.8	Efektifitas Pembelajaran.....	40
2.9	Penelitian Sebelumnya yang Relevan.....	41
BAB 3.	METODE PENELITIAN	44
3.1	Jenis Penelitian	44
3.2	Desain Penelitian Pengembangan.....	44
3.2.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	47
3.2.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	50
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	51
3.2.4	Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	54
3.3	Waktu, Tempat, Data, dan Sumber Data	54
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	56
3.4.1	Wawancara (<i>Interview</i>)	56
3.4.2	Pengamatan (Observasi)	57
3.4.3	Dokumentasi	57
3.4.4	Angket (Kuesioner)	57
3.4.5	Tes	58

3.5 Instrumen Penelitian	58
3.5.1 Lembar Wawancara	58
3.5.2 Lembar Observasi	59
3.5.3 Lembar Validasi Logis	59
3.5.4 Lembar Uji Pengembangan	60
3.5.5 Lembar Observasi Keterlaksanaan Rencana Pembelajaran	63
3.5.6 Lembar Tes	63
3.6 Metode Analisis Data	64
3.6.1 Uji Validasi Logis	64
3.6.2 Uji Validasi Empiris	66
3.6.3 Angket	67
3.6.4 Observasi Keterlaksanaan Rencana Pembelajaran	68
3.6.5 Efektifitas Pembelajaran	68
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	69
4.1 Proses Pengembangan Media Komik Berbasis Komputer	
pada Materi Peribahasa	69
4.1.1 Perencanaan (<i>Define</i>)	69
4.1.2 Perancangan (<i>Design</i>)	73
4.1.3 Pengembangan (<i>Develop</i>)	82
4.2 Hasil Pengembangan Media Komik Berbasis Komputer	
pada Materi Peribahasa	96
4.3 Pembahasan	97
BAB 5. PENUTUP	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	110
AUTOBIOGRAFI	241

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Spesifikasi tujuan pembelajaran	49
Tabel 4.1 Spesifikasi tujuan pembelajaran	72
Tabel 4.2 Hasil analisis validasi logis	87
Tabel 4.3 Hasil penilaian secara kualitatif dari media komik berbasis komputer.....	88
Tabel 4.4 Hasil analisis validasi empiris	89
Tabel 4.5 Hasil penilaian secara kualitatif dari media komik berbasis komputer	90
Tabel 4.6 Hasil analisis data angket	91
Tabel 4.7 Hasil tahap uji keterpahaman dan tingkat kesulitan	92

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale	14
Gambar 3.1 Tahap pengembangan media komik berbasis komputer, model pengembangan 4-D diadaptasi dari Trianto (2010:190)	46
Gambar 3.2 Analisis peta konsep materi peribahasa	49
Gambar 4.1 Analisis peta konsep materi peribahasa	72
Gambar 4.2 Film Dodo dan Syamil dalam GOM <i>player</i>	75
Gambar 4.3 Mengubah format film menjadi gambar	76
Gambar 4.4 Menyusun gambar dan memberi percakapan	76
Gambar 4.5 Alokasi waktu,SK, KD, dan tujuan pembelajaran	77
Gambar 4.6 Soal evaluasi	77
Gambar 4.7 Proses mengubah file dari <i>microsoftword</i> ke pdf	78
Gambar 4.8 File dalam format pdf	78
Gambar 4.9 Mengubah pdf ke <i>photo</i>	79
Gambar 4.10 Tampilan awal <i>Flip Book Maker</i>	79
Gambar 4.11 Menu untuk menambahkan file dalam <i>Flip Book Maker</i>	80
Gambar 4.12 Menu untuk mengedit tampilan <i>Flip Book Maker</i>	80
Gambar 4.13 Proses mengubah file dari <i>pdf</i> ke bentuk <i>flash</i>	81
Gambar 4.14 Media komik dalam <i>Flip Book Maker</i>	81
Gambar 4.15 Materi dalam <i>Power Point</i>	82
Gambar 4.16 Tampilan awal media komik berbasis komputer pada materi peribahasa	93
Gambar 4.17 Tampilan menu daftar isi media komik berbasis komputer pada materi peribahasa	93
Gambar 4.18 Tampilan menu SK, KD, dan tujuan pembelajaran pada media komik berbasis computer	94
Gambar 4.19 Tampilan cerita peribahasa sesuai dengan konteks penggunaannya	94
Gambar 4.20 Tampilan evaluasi media komik berbasis komputer pada materi peribahasa	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	110
B. Pedoman Pengumpulan Data	114
C. Wawancara	116
C.1 Hasil Wawancara kepada Guru (Sebelum Penelitian)	116
C.2 Hasil Wawancara kepada Siswa (Sebelum Penelitian)	117
C.3 Hasil Wawancara Penerapan Media kepada Guru (Setelah Penelitian)	118
D. Lembar Observasi (Sebelum Penelitian)	120
E. Dokumentasi	121
E.1 Hasil Uji Homogenitas	121
E.2 Perhitungan Efektifitas	125
E.3 Nilai Kerja Individu dan Kelompok	129
E.4 Foto-foto Kegiatan Penelitian	130
F. Perangkat Pembelajaran	133
F.1 Silabus	133
F.2 RPP	140
F.3 Wujud Media Pembelajaran	151
F.3.1 Perkenalan Karakter	152
F.3.2 Media Komik (Uji Coba Kelompok Kecil)	154
F.3.3 Media Komik (Uji Coba Kelompok Besar)	157
F.3.4 Materi Peribahasa (PPT)	161
F.4 Evaluasi Hasil Belajar	181
F.4.1 Soal dan Hasil <i>Pre-test</i>	181
F.4.2 Soal dan Hasil <i>Post-test</i>	182
F.4.3 Hasil Evaluasi Media Pembelajaran	184
F.4.4 Hasil Kerja Kelompok	186
F.5 Analisi Item Soal	187
G. Lembar Validasi	188
G.1 Lembar Validasi Logis	188
G.2 Lembar Validasi Silabus	192
G.3 Lembar Validasi RPP	195
G.4 Lembar Validasi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	198
G.4.1 Kisi-kisi Soal <i>Pre-test</i>	201
G.4.2 Soal <i>Pre-test</i>	203
G.4.3 Kisi-kisi Soal <i>Post-test</i>	204

G.4.4 Soal <i>Post-test</i>	210
G.5 Lembar Validasi Empiris	212
G.6 Rekapitulasi Validasi Logis dan Empiris	217
G.7 Lembar Keterlaksanaan RPP	221
G.8 Lembar Perhitungan Keterlaksanaan RPP	225
H. Lembar Angket	226
H.1 Lembar Angket Uji Keterpahaman dan Tingkat Kesulitan	227
H.2 Lembar Angket Respon Siswa	228
I. Berkas Penelitian	229
I.1 Surat Izin Observasi dari UNEJ	230
I.2 Surat Permohonan Izin Penelitian dari UNEJ	231
I.3 Surat Izin Penelitian dari SMPN 02 Sukowono	232
I.4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMPN 02 Sukowono	233
I.5 Surat Keterangan Seminar Proposal Skripsi	234
I.6 Surat Keterangan Sidang Skripsi	235
J. Jadwal Observasi dan Penelitian	237
K. UU Hak Cipta	239
L. Autobiografi	241