

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

### *DEVELOPMENT OF COMPUTER BASED COMICS MEDIA ON MATTER PROVERBS CLASS VII JUNIOR HIGH SCHOOL*

Dewi Masyitoh, Rusdhianti Wuryaningrum, Mujiman Rus Andianto  
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember  
Jln. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto, Jember 68121  
e-mail: [dewi\\_harin12@gmail.com](mailto:dewi_harin12@gmail.com)

#### Abstrak

Peribahasa merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan langsung dengan pengembangan karakter siswa. Setiap peribahasa mengandung nilai moral di dalamnya. Peribahasa akan mudah dipahami bila digunakan dalam konteks yang tepat, namun pembelajaran peribahasa di sekolah tidak maksimal karena tidak semua guru mampu memberikan contoh penggunaan peribahasa sesuai dengan konteksnya. Oleh karena itu, penggunaan media komik berbasis komputer pada materi peribahasa penting dilakukan. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan dan menerapkan media komik peribahasa berbasis komputer yang memiliki kualitas baik dan efektifitas yang baik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan dengan rancangan kuantitatif-deskriptif. Penelitian ini berorientasi pada penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media komik berbasis komputer. Desain dari penelitian ini menggunakan model 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*) yang dimodifikasi menjadi 3-D (*define, design, dan develop*). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data validasi logis, data validasi empiris, data observasi, dan data efektifitas. Nilai validasi logis sebesar 3,38 (valid secara logis), nilai validasi empiris adalah 4,08 (valid secara empiris) dan nilai efektifitas adalah 44% (cukup efektif). Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media komik peribahasa berbasis komputer yang valid secara logis, valid secara empiris, dan cukup efektif.

**Kata Kunci:** peribahasa, media komik berbasis komputer, 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*), data logis, data empiris, dan data efektifitas.

#### Abstract

*Proverbs is one of the important material language learning Indonesia which deals directly with the character development of students. Each proverb consists of moral values in it. Proverbs would be easily understood when used in the right context, but the study of proverb in school not up because not all the teachers are able to give an example of the use of proverbs in appropriate with context. Therefore, the use of computer based comics media on proverbs matter important do. The purpose of this development research is to produce and implementation computer based proverbs comics media which have good quality and a good affectivity in the learning process. This research included in this type of development research of a quantitative-descriptive design. This research is oriented in development research to produce products such as computer based comics media. The design of this research using a research model 4-D (*define, design, develop, and disseminate*) that is modified into 3-D (*define, design, and develop*). Data analysis that's used in this research is a logical data validity, empirical validity, observation data, and data affectivity. Logical validity value is 3,38 (logically valid), the value of the empirical validity is 4,08 (empirically valid) and data affectivity value is 44% (affective enough). The study can be concluded that the media of proverb comic based on computer that's had been produced is logically valid, empirically valid, and affective enough.*

**Keyword:** proverbs, computer based comics media, 4-D (*define, design, develop, and disseminate*), logical data, empirical data, affectivity data.

## Pendahuluan

Salah satu materi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan langsung dengan pengembangan karakter siswa adalah peribahasa. Setiap peribahasa mengandung nilai moral/amanat di dalamnya, sehingga dengan belajar peribahasa siswa dapat memperbaiki perilaku sesuai dengan nilai moral yang dipelajarinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, serta 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.

Melihat kondisi demikian perlu segera dilakukan upaya dan solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi peribahasa. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media komik berbasis komputer. Komik berbasis komputer yang digunakan sebagai media pembelajaran ini dikemas secara menarik melalui gambar yang memiliki unsur cerita runtut, memanfaatkan *software flip book maker* yang membuat tampilan komik dapat dibolak-balik seperti buku pada umumnya, sehingga mampu menarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa, membuat siswa mudah memahami makna peribahasa melalui konteks cerita yang tepat, mengambil amanat/nilai moral di dalamnya, dan menerapkan atau mengaitkan antara materi yang akan diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa karena cerita dalam komik ini berdasarkan pada kehidupan sehari-hari yang terjadi di masyarakat.

Pengembangan media komik berbasis komputer berdasarkan modifikasi 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, meliputi perencanaan (*define*) pembuatan media, perancangan (*design*) pembuatan media, pengembangan (*develop*) media. 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 keterpahaman serta tingkat kesulitan terhadap produk media, sebelum dan setelah penerapan media komik berbasis komputer.

Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mendeskripsikan: 1) proses pembuatan media komik berbasis komputer pada materi peribahasa kelas VII SMP; 2) menghasilkan media

komik berbasis komputer pada materi peribahasa di SMP yang berkualitas; 3) penerapan media komik berbasis komputer pada materi peribahasa di SMP; 4) efektivitas media komik berbasis komputer pada materi peribahasa kelas VII SMP.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif deskriptif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian pengembangan (*development research*). Penelitian pengembangan berorientasi pada pengembangan produk. Pengembangan produk yang dimaksud adalah pembuatan media pembelajaran materi peribahasa di SMP berupa komik berbasis komputer dan pengaplikasian media yang dikembangkan. Data penelitian ini berupa informasi tentang persepsi siswa terhadap penggunaan media komik berbasis komputer dan informasi tentang persepsi validator mengenai kualitas media komik berbasis komputer setelah dilakukan validitas terhadap media pembelajaran tersebut. Sumber data penelitian ini adalah siswa, guru, validator logis/ahli, validator empiris, dan dokumen. Data penelitian ini dikumpulkan dengan beberapa metode pengumpulan data, yaitu interview (wawancara), observasi (pengamatan), dokumentasi, kuesioner (angket), dan tes. Metode analisis data meliputi: (1) uji validasi logis, (2) uji validasi empiris, (3) uji angket, (4) observasi keterlaksanaan rencana pembelajaran, dan (5) uji efektifitas pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi logis, lembar validasi empiris, angket, lembar observasi keterlaksanaan rencana pembelajaran, dan lembar tes. Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap, yakni tahap perencanaan (*define*) pembuatan media, perancangan (*design*) pembuatan media, dan pengembangan (*develop*) media.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini, yaitu (1) proses pengembangan media komik berbasis komputer pada materi peribahasa berdasarkan modifikasi model 4-D (2) hasil pengembangan media komik berbasis komputer pada materi peribahasa.

### a. Perencanaan (*define*)

Tahap pendefinisian (*define*) meliputi 3 langkah, yaitu:

#### 1) Analisis Awal-Akhir

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 2 Sukowono, diperoleh informasi bahwa guru sudah melakukan pembelajaran dengan baik namun tidak menggunakan media/alat bantu pendukung dan peran komputer kurang dimanfaatkan untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas masih cenderung monoton dan konvensional, sehingga tidak meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi peribahasa. Selain itu, ada anggapan remeh terhadap pembelajaran bahasa Indonesia sehingga siswa tidak mengeksplor kemampuannya secara maksimal dalam belajar. Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga diperlukan penerapan media pembelajaran yang menarik untuk mengatasi masalah di atas, salah satunya dengan media komik berbasis komputer yang dikembangkan pada penelitian ini.

## 2) Analisis Siswa

Hasil wawancara dengan guru, siswa SMP kelas VII rata-rata berusia antara 12-13 tahun yang termasuk dalam tahap operasional formal (teori Piaget) karena siswa telah mampu berfikir abstrak. Siswa tidak lagi terbatas pada hal-hal yang aktual/ pengalaman yang benar-benar terjadi, mereka dapat berpikir dengan fleksibel dan kompleks, dapat memunculkan suatu ide baru, serta mampu menemukan alternatif jawaban atau penjelasan tentang suatu hal. Kemampuan siswa SMP dalam belajar peribahasa bukan lagi hanya menghafalkan peribahasa dan maknanya, namun dituntut adanya pemahaman terhadap makna dan menerapkan nilai moral yang terkandung dalam peribahasa. Pemahaman terhadap makna dan nilai moral yang terkandung dalam peribahasa sulit didapat tanpa melihat konteks penggunaan peribahasa yang tepat. Analisis siswa mencakup analisis tugas dan analisis konsep.

### a) Analisis Tugas

Analisis tugas mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum KTSP sebagai berikut: (1) SK, kebahasaan, 9. Menggunakan peribahasa; (2) KD 9.1 menggunakan peribahasa dalam konteks secara tepat.

### b) Analisis Konsep

Analisis konsep menganalisis konsep-konsep utama materi peribahasa, menyusun peta konsep secara sistematis, dan mengaitkan satu konsep dengan konsep lain yang relevan menjadi sebuah peta konsep materi peribahasa. Peta konsep materi peribahasa digunakan untuk memudahkan pengguna memahami materi yang akan dipelajari. Peta konsep materi peribahasa sebagai berikut: (1) Pengertian peribahasa; (2) macam-macam peribahasa; (3) makna dan nilai moral dalam peribahasa; dan (4) penggunaan peribahasa sesuai konteks.

### c) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran ditunjukkan untuk membuat konversi tujuan dari analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran khusus sebagai berikut: (1) kognitif (proses), dengan seperangkat media komik berbasis komputer siswa dapat menjelaskan makna peribahasa; (2) kognitif (produk), dengan seperangkat media komik berbasis

komputer siswa dapat menemukan nilai moral yang terkandung dalam peribahasa, dengan seperangkat media komik berbasis komputer siswa dapat menggunakan peribahasa dalam konteks secara tepat.

## b. Perancangan (*design*)

### 1) Penyusunan Tes

Dasar penyusunan tes adalah analisis konsep dan analisis tugas yang dijabarkan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran, serta mempertimbangkan karakteristik siswa. Tes yang dimaksud adalah tes pemahaman pada materi peribahasa. Penyusunan tes diperlukan kisi-kisi soal dan acuan penskoran. Instrumen yang dikembangkan harus dapat mengukur ketuntasan pencapaian spesifikasi tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Bentuk penilaian yang digunakan pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi peribahasa adalah lembar penilaian kognitif berupa *pre-test* dan *post-test*.

### 2) Pemilihan Media

Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, proses pemilihan media juga disesuaikan dengan hasil analisis konsep, analisis tugas, dan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang dipilih pada penelitian ini adalah media komik berbasis komputer. Pemanfaatan komik berbasis komputer sebagai media pembelajaran sangat mungkin dilakukan karena sarana dan prasarana tempat penelitian yang mendukung, serta dengan penerapan media ini penyampaian materi peribahasa akan lebih optimal sehingga mengondisikan siswa menguasai materi peribahasa secara maksimal pula.

### 3) Pemilihan Format

Produk media komik berbasis komputer pada materi peribahasa di kelas VII SMP dikemas secara menarik melalui gambar yang memiliki unsur cerita runtut yang memanfaatkan *software flip book maker*. Media komik berbasis komputer yang dikembangkan merupakan pengadopsian dari sumber yang relevan, (disadur dari film Dodo dan Syamil, hak cipta oleh PT Nada Cipta Raya, hak siar Rajawali TV/ RTV).

### 4) Rancangan Awal

Rancangan awal yang digunakan oleh peneliti adalah rancangan seluruh kegiatan yang harus dilakukan sebelum tahap pengembangan dilaksanakan. Adapun rancangan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan ialah pembuatan komik berbasis komputer pada materi peribahasa dengan memanfaatkan *software flip book maker* sehingga serasa seperti benar-benar membaca, memegang, dan membuka buku (*flipping experience*) yang dapat dibolak-balik menyerupai majalah atau buku pada umumnya. Media komik berbasis komputer yang dikembangkan dibatasi pada materi peribahasa. Media komik berbasis komputer

yang dikembangkan fokus pada materi peribahasa yang akan dikemas secara menarik melalui gambar yang memiliki unsur cerita runtut dan sesuai dengan konteks pemakaian, serta aplikasi yang dapat dibuka di alat elektronik seperti komputer, laptop, dan tablet PC.

Media pembelajaran yang dipilih ialah berupa media komik berbasis komputer. Media pembelajaran disajikan melalui gambar yang memiliki unsur cerita runtut, didalamnya terdapat materi peribahasa yang disesuaikan dengan peta konsep dan materi yang ada dalam silabus dengan memanfaatkan *software flip book maker*, sehingga serasa seperti benar-benar membaca, memegang, dan membuka buku (*flipping experience*) yang dapat dibolak-balik menyerupai majalah atau buku pada umumnya.

Desain pengembangan media komik berbasis komputer pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, kemudian dimodifikasi oleh peneliti menjadi beberapa tahapan, meliputi 3 tahap yaitu : 1) tahap pendefinisian atau tahapan pemilihan batasan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran. Batasan materi yang ditetapkan ialah pada materi peribahasa ; 2) tahap perencanaan atau tahapan untuk menyiapkan media pembelajaran yang akan dikembangkan ialah media komik berbasis komputer; dan 3) tahap pengembangan atau tahapan untuk menghasilkan suatu produk yang telah direvisi berdasarkan masukan validator (data validitas logis dan data validitas empiris), respon siswa, serta uji keterampilan dan tingkat kesulitan. Pengembangan pada penelitian ini dibatasi sampai pada tahapan pengembangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

Media komik berbasis komputer yang dikembangkan merupakan pengadopsian dari sumber yang relevan (disadur dari film Dodo dan Syamil, hak cipta oleh PT Nada Cipta Raya, hak siar Rajawali TV/RTV). Media yang dikembangkan di dalamnya juga terdapat alokasi waktu, SK, KD, tujuan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran tentang pemahaman terhadap isi komik. Selain media komik, dibuat juga *powerpoint* berisi materi peribahasa untuk menunjang proses KBM.

### c. Pengembangan (*develop*)

#### 1) Keterlaksanaan RPP (Penerapan Media Komik Berbasis Komputer)

Media komik berbasis komputer diterapkan pada kelompok dalam skala kecil terlebih dahulu, sebelum diterapkan pada kelompok dalam skala besar. Hal ini dilakukan untuk menguji penggunaan media komik berbasis komputer pada kelompok dalam skala kecil agar dapat mengetahui kehandalan media sebelum diuji cobakan pada kelompok dalam skala besar. Media diterapkan pada kelompok uji coba dalam skala kecil yang terdiri dari 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang, sedangkan kelas VII B, VII C, dan

VII D yang homogen sebagai kelompok uji coba dalam skala besar.

#### 2) Uji Validasi Logis (*Logic*)

Data validitas logis dalam penelitian ini diperoleh melalui penilaian oleh tiga orang validator yang ahli dalam bidangnya. Berdasarkan hasil analisis penilaian dari validator, dapat dilihat pada instrumen media komik berbasis komputer nilai validitasnya mencapai 3.88 dengan kategori valid. Penilaian ini merupakan rata-rata dari penilaian empat aspek, meliputi aspek format dengan nilai 4.05; aspek ilustrasi dengan nilai 4.00; aspek bahasa dengan nilai 3.42; dan aspek isi dengan nilai 4.07.

Berdasarkan penilaian secara kualitatif dari validator, diperoleh kesimpulan bahwa instrumen media komik berbasis komputer yang dikembangkan tergolong dalam kategori cukup baik dan dapat digunakan dengan revisi.

#### 3) Uji Validasi Empiris

Data validitas empiris dalam penelitian ini diperoleh melalui penilaian oleh tiga orang validator yang ahli dalam bidangnya. Berdasarkan hasil analisis penilaian dari validator, dapat dilihat pada instrumen media komik berbasis komputer nilai validitasnya mencapai 4.08 dengan kategori valid. Penilaian ini merupakan rata-rata dari penilaian empat aspek, meliputi aspek format dengan nilai 4.00; aspek ilustrasi dengan nilai 4.33; aspek bahasa dengan nilai 3.66; dan aspek isi dengan nilai 4.33.

Berdasarkan kritik dan saran dari validator, media diperbaiki dan diuji cobakan penerapannya pada kelompok dalam skala besar. Setelah uji coba, validator melakukan validasi empiris lagi. Jumlah penilaian secara kuantitatif sama seperti sebelumnya, sedangkan penilaian secara kualitatif berbeda, diperoleh kesimpulan bahwa instrumen media komik berbasis komputer yang awalnya tergolong ke dalam kategori baik dan dapat digunakan dengan revisi berubah menjadi kategori baik dan dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif respon siswa, dapat dilihat siswa mayoritas merespon baik/positif terhadap instrumen media komik berbasis komputer. Presentase respon siswa sebesar 93,3 % dengan rincian 56 siswa yang merespon baik, 4 siswa yang kurang merespon dengan baik, dengan jumlah siswa sebanyak 60 siswa.

Respon positif dari siswa juga dapat dilihat dari nilai kerja kelompok. Saat mengerjakan soal evaluasi yang terdapat pada media komik berbasis komputer siswa sudah mengerti dan dapat mengerjakan soal tersebut. Nilai minimum siswa 83 dan nilai maksimum siswa 100 (lihat lampiran U). Ini membuktikan bahwa media komik berbasis komputer mempermudah siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi

peribahasa sehingga siswa merespon positif kehadiran media komik berbasis komputer. Siswa dalam membuat cerita penggunaan peribahasa sesuai konteksnya juga lebih mudah setelah melihat contoh cerita yang terdapat pada media komik berbasis komputer. Nilai minimum siswa 85 dan nilai maksimum siswa 100 (lihat lampiran V). Ini membuktikan bahwa media komik berbasis komputer mempermudah siswa membuat cerita penggunaan peribahasa sesuai konteksnya sehingga siswa merespon positif kehadiran 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.

#### 4) Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media Komik Berbasis Komputer

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *normalized gain* diperoleh nilai G adalah sebesar 0,44 atau 44 %. Nilai G tersebut selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kriteria nilai G, setelah diinterpretasi dapat disimpulkan bahwa efektifitas pembelajaran menggunakan media komik berbasis komputer tergolong cukup efektif.

Proses pengembangan menghasilkan produk berupa komik berbasis komputer. Manfaat media komik berbasis komputer, yaitu merangsang kreativitas siswa, meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman terhadap peribahasa, membuat pembelajaran bahasa Indonesia menyenangkan atau tidak monoton lagi seperti pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, dan dapat mengatasi kesulitan dan kendala siswa dalam materi peribahasa lainnya.

### Kesimpulan dan Saran

#### Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap pengembangan, analisis perhitungan, serta pembahasan pada bab sebelumnya, maka hal-hal yang dapat disimpulkan sebagai berikut.

Proses pengembangan media komik berbasis komputer meliputi perencanaan (*define*) pembuatan media, perancangan (*design*) pembuatan media, pengembangan (*develop*) media. Media komik berbasis komputer pada tahap validasi logis dikategorikan cukup valid dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran setelah revisi dengan nilai validitas sebesar 3.88. Media komik berbasis komputer pada tahap validasi empiris dikategorikan valid dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran tanpa

revisi dengan nilai validitas sebesar 4,08. Media komik berbasis komputer pada materi peribahasa yang dikembangkan juga mendapatkan respon positif kehadiran media komik berbasis komputer. Hal ini diketahui dari data angket yang telah diisi siswa. Berdasarkan hasil perhitungan efektifitas pembelajaran dengan menggunakan rumus *normalized gain*, efektifitas pembelajaran menggunakan media komik berbasis komputer tergolong cukup efektif dengan presentase sebesar 44%. Proses pengembangan menghasilkan produk berupa komik berbasis komputer. Manfaat media komik berbasis komputer, yaitu merangsang kreativitas siswa, meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman terhadap peribahasa, membuat pembelajaran bahasa Indonesia menyenangkan atau tidak monoton lagi seperti pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, 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.

#### Saran

Berdasarkan hasil tahapan pengembangan instrumen media komik berbasis komputer pada materi peribahasa di SMP yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat diajukan: (1) sarana dan prasarana yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan manajemen waktu perlu diperhatikan. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar; (2) media komik berbasis komputer pada materi peribahasa perlu lebih banyak lagi diujicobakan pada beberapa sekolah yang berbeda dengan pokok bahasan yang berbeda pula untuk mengetahui tingkat reliabilitas penggunaannya; (3) sekolah yang sarana dan prasarana yang tidak/kurang memadai tetap dapat menggunakan media komik namun dalam bentuk *print out*; (4) ketika proses KBM, siswa dalam memberikan simpul baik tidaknya perilaku tokoh yang terdapat dalam media komik harus dengan bantuan dan panduan dari guru agar siswa dapat menentukan perilaku yang patut diteladani.

#### Daftar Pustaka

- [1] Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [2] Badudu, J.S. 2008. *Kamus Peribahasa: Memahami Arti dan Kiasan Peribahasa, Pepatah, dan Ungkapan*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- [3] Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.