

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN KOMPETENSI LITERASI BUDAYA DAN
KEWARGAAN PADA SISWA KELAS IV SDN MRICAN 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

ELFI DWI ROKHIMAH

NPM : 19.1.01.10.0169

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh :
ELFI DWI ROKHIMAH

NPM : 19.1.01.10.0169

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN KOMPETENSI LITERASI BUDAYA DAN
KEWARGAAN PADA SISWA KELAS IV SDN MRICAN 1**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : _____

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A
NIDN. 0704078402

Novi Nitya Santi, S. Pd., M.
Psi.
NIDN. 0714118403

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ELFI DWI ROKHIMAH

NPM ; 19.1.01.10.0169

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN KOMPETENSI LITERASI BUDAYA DAN
KEWARGAAN PADA SISWA KELAS IV SDN MRICAN 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi/Sidang Skripsi Program Studi
PGDS FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 20 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A. _____
2. Penguji I : Erwin Putera Permana, M.Pd. _____
3. Penguji II : Novi Nitya Santi, S. Pd.,M.Psi _____

Mengetahui

Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya.

Nama : ELFI DWI ROKHIMAH

Jenis Kelamin : Perempuan

Tepat/ Tanggal Lahir : Trenggalek/ 26 Agustus 2001

NPM : 19.1.01.10.0169

Fakultas/ Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Tesis/Skripsi/Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali, yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, Juli 2023

Yang Menyatakan

ELFI DWI ROKHIMAH

NPM. 19.1.01.10.0169

MOTTO

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S Al-Buqarah:286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Candra)

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

(Ridwan Kamil)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Alhamdulillahirobbil' alamin, dengan mengucap syukur atas Rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Pertama untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini sampai mampu berada di titik saat ini.
2. Kedua orang tuaku yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dan doa'a untukku dalam menyelesaikan skripsi.
3. Untuk bapak ibu dosen pembimbing saya yang senantiasa membimbing dengan sabar, memberikan ilmu, serta memberikan kritik dan saran yang membangun mahasiswa agar lebih maju.
4. Pemilik NPM 2014060245 yang telah kebersamai dan memberi semangat juga berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, meluangkan baik, tenaga, pikiran materi maupun moril kepada saya dan senantiasa sabar menghadapi saya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk sahabat – sahabatku yang tidak menghilang ketika aku dalam kesulitan dan terima kasih atas dukungan, semangat, serta selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini.

Abstrak

Elfi Dwi Rokhimah : Pengembangan Media Komik Berbasis Cerita Anak Untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas IV SDN Mrican 1

Kata kunci : Media Komik, Cerita Fiksi, Bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan, bahwa guru Ketika kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar masih menggunakan metode ceramah dan hanya terpaku pada buku lembar kerja siswa dan buku paket. Guru kurang memanfaatkan media yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media komik cerita anak untuk meningkatkan kompetensi membaca pada siswa kelas IV SDN Mrican 1. (2) Mengetahui kelayakan media komik cerita anak sebagai media kegiatan literasi. (3) Mengetahui seberapa efektifnya media komik cerita anak sebagai media kegiatan literasi.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE melalui 5 tahap yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Penerapan, (5) Evaluasi. Subjek penelitian ini siswa kelas IV SDN Mrican 1. Pada penelitian ini menggunakan uji coba terbatas dan uji coba luas. Penelitian ini menggunakan 2 teknik analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari validasi media, dan perangkat pembelajaran. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil skor validasi media dan perangkat pembelajaran.

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media komik cerita anak. Simpulan hasil penelitian ini adalah (1) Media komik cerita anak dinyatakan valid dan dapat digunakan karena memperoleh hasil validasi media sebesar 84% dan hasil validasi perangkat pembelajaran memperoleh nilai 78%. (2) Media komik cerita anak dinyatakan efektif karena memperoleh hasil 90% pada uji coba terbatas dan memperoleh hasil 85% pada uji coba luas yang berarti media komik dinyatakan efektif. Pada angket respon siswa dan guru memperoleh hasil sebesar 90% yang berarti media komik dinyatakan valid dan sangat efektif. (3) Media komik cerita anak memperoleh respon baik pada siswa dengan hasil 97,85% pada uji coba terbatas sementara pada uji coba luas memperoleh hasil 97,50% yang berarti mendapat respon sangat baik dari siswa.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku rector UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa
2. Kukuh Andri Aka., M. Pd selaku kaprodi PGSD yang senantiasa memberikan arahan kepada mahasiswa
3. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A. selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan saran dan kritik sampai terselesaikan Proposal Skripsi ini.
4. Novi Nitya Santi S. Pd.,M.Psi selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu dan pemikiran selama bimbingan.
5. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Kami menyadari proposal skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Kediri, _____

ELFI DWI ROKHIMAH

NPM : 19.1.01.10.0169

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
Abstrak	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori	14
1. Pembelajaran	14
2. Media Pembelajaran	19
3. Media Komik.....	26
4. Literasi	29
5. Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.....	31
6. Implementasi Media	33

B.	Penelitian Terdahulu	34
C.	Kerangka Berpikir	36
D.	Media.....	38
BAB III METODE PENGEMBANGAN		15
A.	Model Pengembangan	15
1.	<i>Analysis</i> (Analisis).....	42
2.	<i>Deign</i> (Desain).....	43
3.	<i>Development</i> (Pengembangan).....	44
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	45
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	45
B.	Prosedur Pengembangan	46
C.	Lokasi dan Subyek Penelitian	47
D.	Uji Coba Model/Produk	47
1)	Desain Uji Coba	47
2)	Subjek Uji Coba	48
E.	Validasi Model/Produk	49
F.	Instrumen Pengumpulan Data	50
1.	Pengembangan Instrumen Penelitian	50
2.	Validasi Instrumen Penelitian	51
G.	Teknik Analisis Data	52
1.	Analisis data lembar validasi.....	52
2.	Norma Pengujian	56
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....		58
A.	Hasil Studi Pendahuluan	58
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan	58
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	59
3.	Desain Awal Media	59
B.	Pengujian Uji Terbatas	60
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi	60

2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi	65
3.	Desain Akhir Media Komik	66
C.	Deskripsi Uji Coba Terbatas	67
1.	Deskripsi Desain Uji Coba Terbatas	67
2.	Deskripsi Hasil Uji Keefektifan Media	68
D.	Deskripsi Uji Coba Luas	72
1.	Deskripsi Desain Uji Coba Luas	72
2.	Deskripsi Hasil Uji Keefektifan Media	73
3.	Deskripsi Hasil Uji Respon Siswa.....	76
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	78
1.	Kevalidan, Keefektifan, dan Kemenarikan	78
2.	Spesifikasi Media Komik	79
3.	Prinsip-prinsip, Keunggulan, Dan kelemahan media komik.....	79
4.	Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Media Komik	80
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....		82
A.	Simpulan	82
B.	Implikasi.....	83
C.	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....		86

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 penelitian media dan materi	53
3.2 kriteria kevaludan media dan materi	54
3.3 skor oenelitian angket guru	55
3.4 kriteria kevalidan media	56
4.1 Rekapitulasi validasi media.....	62
4.2 komentar dan saran ahli media.....	63
4.3 rekapitulasi validasi materi	64
4.4 nilai siswa sebelum menggunakan media komik	68
4.5 nilai siswa sesudah menggunakan media komik.....	69
4.6 hasil skor respon siswa.....	70
4.7 nilai siswa sebelum menggunakan media komik	73
4.8 nilai siswa sesudah menggunakan media komik.....	74
4.9 hasil skor respon siswa.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	37
3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE	42
3.2 Sketsa Tokoh.....	44
4.1 Desain Awal Komik.....	60
4.2 Desain Akhir Media Komik.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran – lampiran

1. Surat Permohonan Pengajuan Judul
2. Berita Acara
3. Surat Permohonan Ijin Melakukan Penelitian
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
5. Lembar Validasi Media Pembelajaran
6. Lembar Validasi Materi Pembelajaran
7. Perangkat Pembelajaran
8. Hasil Soal Pre-test dan Post-test
9. Tabulasi Data Nilai Uji Coba Soal Pre-test dan Pst-test
10. Angket Respon Guru
11. Angket Respon Siswa
12. Dokumentasi Penelitian
13. Hasil Cek Plagiasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Literasi Budaya dan kewarganegaraan merupakan salah satu literasi dasar yang perlu dikuasai siswa Sekolah Dasar. Literasi budaya dan kewarganegaraan diberikan untuk membekali siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai budaya dan kewarganegaraan yang mendasari siswa sekolah dasar kota Kediri. Pemahaman ini mencakup sejumlah keterampilan, seperti kemampuan untuk mengenali, menghargai, dan memahami perspektif dan praktik budaya yang berbeda, serta kemampuan untuk memahami hak dan tanggung jawab warga negara.

Kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan penting untuk dikembangkan pada anak-anak. Kompetensi ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Peningkatan kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak-anak dapat membantu mereka menjadi individu yang lebih berpengetahuan dan lebih berempati terhadap orang lain, serta dapat membantu meningkatkan kesadaran mereka terhadap masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat.

Dengan memahami nilai-nilai dan perspektif budaya yang berbeda, siswa dapat menjadi lebih terbuka dan toleran terhadap perbedaan, menghargai keragaman budaya, dan membangun kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang. Sementara itu, dengan memahami hak dan tanggung jawab warga negara, siswa dapat memahami

peran mereka dalam masyarakat dan menjadi warga negara yang aktif, bertanggung jawab, dan berkontribusi dalam pembangunan masyarakat yang lebih baik.

Kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak sangat penting untuk membentuk karakter yang baik dan mengembangkan sikap positif terhadap masyarakat dan negara. Namun, pada kenyataannya, masih banyak anak yang belum memiliki kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan yang memadai. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak.

Oleh karena itu, pengembangan media komik cerita anak berbasis cerita anak sebagai media pembelajaran literasi budaya dan kewarganegaraan menjadi sangat penting dilakukan. Media ini dapat menggambarkan kehidupan sehari-hari anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memfasilitasi proses pembelajaran literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak dengan lebih efektif.

Dengan demikian dalam penelitian ini dikembangkan media komik cerita anak berbasis cerita anak sebagai media pembelajaran literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak. Selain itu literasi budaya dan kewarganegaraan sangat penting untuk membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang terampil, terbuka, toleran, dan bertanggung jawab dalam masyarakat yang semakin beragam dan kompleks.

Hasil pengamatan data awal di lapangan ditemukan bahwa banyak siswa yang tidak mengenal budaya lokal mereka sendiri, pada waktu kegiatan literasi fasilitas yang tersedia masih amat sangat kurang, hal tersebut menyebabkan kurangnya keterkaitan membaca siswa tentang budaya dan kewarganegaraan.

Salah satu solusinya yang dapat menjadi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan diatas adalah pengembangan media komik dinilai sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas. Pengembangan media komik berbasis cerita rakyat dianggap sebagai sarana yang tepat meskipun demikian komik yang ada dipasaran atau yang biasa beredar dimasyarakat belum dikembangkan berdasarkan cerita-cerita rakyat lokal sehingga siswa kurang mengenal budaya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Literasi budaya dan kewarganegaraan pada siswa sekolah dasar masih rendah
2. Literasi budaya dan kewarganegaraan pada siswa sekolah dasar belum dikembangkan secara efektif
3. Kendala terkait dengan fasilitas Pendidikan khususnya untuk kegiatan pembelajaran literasi budaya dan kewarganegaraan masih terbatas dan kurang memadai
4. Sekolah belum memiliki role model dalam pengembangan literasi budaya dan kewarganegaraan baik dari sisi personal maupun institusional

C. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimanakah validitas media komik cerita anak berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan tersebut?
2. Bagaimana kepraktisan media komik cerita anak berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan?
3. Bagaimana keefektifan media komik cerita anak berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan tersebut?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang terdapat diatas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mengembangkan media komik cerita anak untuk meningkatkan kompetensi membaca pada siswa kelas IV SDN Mrican 1
2. Mengetahui kelayakan media komik cerita anak sebagai media kegiatan literasi
3. Mengetahui seberapa efektifnya media komik cerita anak sebagai media kegiatan literasi

E. Manfaat Penelitian

1. Guru

Penelitian media komik cerita anak memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan bagi seorang guru. Beberapa manfaat tersebut antara lain:

- 1) Memperkaya wawasan tentang budaya dan kewarganegaraan

Dalam penelitian media komik cerita anak, seorang guru akan mempelajari lebih dalam tentang budaya dan

kewarganegaraan yang terkandung dalam cerita komik tersebut. Dengan memahami berbagai budaya dan nilai-nilai kewarganegaraan, guru akan memiliki wawasan yang lebih luas dan dapat mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam pembelajaran di kelas.

2) Meningkatkan kemampuan membaca dan menulis

Penelitian media komik cerita anak dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bagi siswa. Komik memiliki visualisasi yang menarik dan dapat memudahkan anak untuk memahami cerita yang disampaikan. Dengan begitu, anak-anak akan lebih mudah tertarik untuk membaca dan menulis.

3) Mendorong kreativitas siswa

Dalam penelitian media komik cerita anak, seorang guru dapat memberikan tugas membuat komik kepada siswa. Hal ini dapat mendorong kreativitas siswa dalam membuat cerita dan gambar yang menarik. Selain itu, siswa juga dapat belajar mengenai teknik penulisan yang baik dan benar, serta kemampuan berpikir kritis dalam membuat plot cerita yang menarik.

4) Meningkatkan pemahaman tentang keterampilan sosial

Komik sering kali menghadirkan kisah yang mengandung nilai-nilai keterampilan sosial, seperti kerja sama, toleransi, dan empati. Dalam penelitian media komik cerita anak, guru dapat menggunakan cerita komik tersebut untuk mengajarkan nilai-

nilai tersebut kepada siswa. Dengan begitu, siswa dapat memahami lebih dalam mengenai pentingnya keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

5) Memperkaya materi pembelajaran

Penelitian media komik cerita anak dapat menjadi salah satu alternatif dalam memperkaya materi pembelajaran. Komik yang mengandung nilai-nilai budaya dan kewarganegaraan dapat menjadi sumber materi yang menarik dan dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah.

Dengan demikian, penelitian media komik cerita anak memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan bagi seorang guru. Dalam mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam pembelajaran, seorang guru dapat membantu siswa menjadi individu yang berwawasan luas dan memiliki kemampuan berpikir kritis serta kreatif.

2. Kepala sekolah

Penelitian media komik cerita anak memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan bagi seorang kepala sekolah. Berikut adalah beberapa manfaatnya:

- 1) Memperkaya pengetahuan kepala sekolah tentang budaya dan kewarganegaraan

Melalui penelitian media komik cerita anak, seorang kepala sekolah dapat memperkaya pengetahuannya tentang berbagai

budaya dan nilai-nilai kewarganegaraan. Kepala sekolah dapat menggunakan pengetahuan ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan mengembangkan program-program yang dapat membantu siswa memahami nilai-nilai tersebut dengan lebih baik.

2) Mengembangkan materi pembelajaran yang menarik

Penelitian media komik cerita anak dapat membantu kepala sekolah untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan budaya dan kewarganegaraan. Dalam hal ini, kepala sekolah dapat menggunakan komik cerita anak sebagai sumber inspirasi untuk mengembangkan berbagai materi pembelajaran yang menarik dan kreatif.

3) Mendorong pengembangan kreativitas dan kecerdasan siswa

Penelitian media komik cerita anak dapat membantu kepala sekolah untuk mendorong pengembangan kreativitas dan kecerdasan siswa. Kepala sekolah dapat menggunakan komik cerita anak sebagai sarana untuk mengajarkan siswa tentang teknik-teknik penulisan cerita, gambar, dan ilustrasi yang menarik dan kreatif.

4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis

Komik cerita anak dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis. Dalam penelitian media komik cerita anak, kepala sekolah dapat memberikan pelajaran tentang teknik membaca yang efektif dan teknik menulis yang baik dan benar. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai budaya dan kewarganegaraan dengan lebih baik.

5) Meningkatkan keterampilan sosial siswa

Komik cerita anak sering kali mengandung kisah yang mengandung nilai-nilai keterampilan sosial, seperti kerja sama, toleransi, dan empati. Dalam penelitian media komik cerita anak, kepala sekolah dapat menggunakan komik tersebut sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai keterampilan sosial kepada siswa. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penelitian media komik cerita anak memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan bagi seorang kepala sekolah. Dengan menggunakan komik cerita anak sebagai sumber pembelajaran, kepala sekolah dapat membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai budaya dan kewarganegaraan dengan lebih baik. Hal ini dapat membantu siswa menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan berwawasan luas.

3. Untuk peneliti

Penelitian media komik cerita anak memiliki manfaat yang signifikan bagi peneliti sebagai referensi dalam mengembangkan penelitiannya terkait literasi budaya dan kewarganegaraan. Berikut adalah beberapa manfaatnya :

1) Menambah wawasan tentang media komik cerita anak

Melalui penelitian media komik cerita anak, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang media komik cerita anak sebagai sarana untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan. Peneliti dapat mempelajari berbagai teknik dan

strategi yang digunakan dalam pembuatan komik cerita anak yang efektif dalam mempromosikan nilai-nilai budaya dan kewarganegaraan.

2) Meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian tentang literasi budaya dan kewarganegaraan

Penelitian media komik cerita anak dapat membantu peneliti dalam meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian tentang literasi budaya dan kewarganegaraan. Peneliti dapat mempelajari berbagai teknik dan metode penelitian yang efektif dalam menggali informasi terkait literasi budaya dan kewarganegaraan yang diangkat dalam komik cerita anak.

3) Mengembangkan penelitian yang lebih kreatif dan inovatif

Penelitian media komik cerita anak dapat membantu peneliti dalam mengembangkan penelitian yang lebih kreatif dan inovatif. Dalam hal ini, peneliti dapat menggunakan komik cerita anak sebagai sarana untuk mengembangkan ide-ide yang kreatif dan inovatif terkait literasi budaya dan kewarganegaraan.

4) Meningkatkan kualitas penelitian

Dengan menggunakan media komik cerita anak sebagai sumber referensi dalam penelitiannya, peneliti dapat meningkatkan kualitas penelitian. Peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang nilai-nilai budaya dan kewarganegaraan yang ingin diangkat dalam penelitiannya, serta mempelajari berbagai teknik dan strategi untuk menyampaikan informasi tersebut dengan lebih efektif.

5) Memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan literasi budaya dan kewarganegaraan

Dalam penelitiannya, peneliti dapat memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan literasi budaya dan kewarganegaraan. Peneliti dapat menyediakan informasi yang bermanfaat dan inspiratif bagi masyarakat, khususnya para pengajar dan orang tua, untuk membantu meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak-anak melalui media komik cerita anak

Dengan demikian, penelitian media komik cerita anak memiliki manfaat yang besar bagi peneliti dalam mengembangkan penelitiannya terkait literasi budaya dan kewarganegaraan. Melalui penggunaan media komik cerita anak sebagai sumber referensi, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang berbagai teknik dan strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak-anak.

F. Sistematika Penulisan

Pada bagian awal proposal berisi halaman judul, meliputi informasi judul, sub judul, tulisan, “ Tugas Akhir”, nama dan NPM, Logo institusi, nama institusi, jurusan, program studi dan tahun. Pada bab I dibahas tentang 1) latar belakang masalah, dimana pada sub bab ini dijelaskan tentang konteks pengembangan project dalam masalah yang akan dioecahkan. 2) identifikasi masalah, membahas tentang kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi ideal. 3) rumusan masalah, dimana kalimat yang digunakan adalah kalimat Tanya. 4) tujuan pengembangan, yaitu bertolak dari masalah yang ingin dipecahkan dengan menggunakan alternative yang telah dipilih, 5) sistematika penulisan, berisi cara

pengorganisasian mulai bab I bab terakhir.

Pada bab II Landasan teori, berisi tentang konsep-konsep dan teori yang digunakan sebagai landasahan dan menjadi dasar dan mendukung dalam pembahsan seperti : teori mengenai media pembelajaran dan tentang teori materi Bahasa Indonesia.

Pada Bab III Metode pengembangan, berisi tentang mengenai pembahasan dari pengembangan komik sebagai media pembelajaran di jelaskan pada Model pengembangan, Prosedur Pengembangan, Lokasi dan Subyek Penelitian, Uji coba Produk, Validasi Produk, Instrumen Pengumpulan Data yang berupa Pengembangan Instrumen dan Validasi Instrumen, dan Teknik Analisis Data yang berupa Tahapan-tahapan Analisis data Norman Pengujian.

Pada Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang mengenai tahapan-tahapan yang dilalui untuk mencapai tujuan penelitian melalui proses pengambilan data di lapangan .

Pada Bab V berisi PENUTUP yang memuat tentang kesimpulan dan saran. Bagian akhir memuat daftar acuan (pustaka, narasumber) dan lampiran (teks, foto, gambar dll).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (1997). *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ali, dkk. (2017). *Peta Jalan: Gerakan Literasi Nasional*. Tim GLN
Kemendikbud
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Rajagrafindo
Persada.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ashar. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Azhar, A (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Bonneff,. (1998). *Komik Indonesia*.Terjemahan Rahayu S. Hidayat.
Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Cangara, H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafio
Persad
- Cecep, B. (2013), *Media Pembelajaran*
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Faizah, D.U., dkk. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah
Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fitria, A. D. (2017). *Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi
Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di
Kelas X SMAN 1 Pitu Riase Kab. Sidenreng Rappang* (Doctoral
dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Gultom, J. J. (2010). Pemanfaatan media dalam proses belajar
mengajar. *Jurnal Bahas*, 20(03).
- HAH Sanaky,(2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Kaukaba
Dipantara, Yogyakarta.
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2020). *Pengembangan Media
Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi*

- Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77-81.
- HB, Soeharto,. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD, *Jurnal Edukasia Vol.3 No.1*
- Iriantara. (2009). *Literasi Media : Apa, Mengapa, Bagaiman*. Bandung 113 Simbiosis Rekatama Media.
- Jailani,(2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V, Yogyakarta: *Jurnal Prima Edukasia*.
- McLaren, P., & Jandrić, P. (2017). From liberation to salvation: Revolutionary critical pedagogy meets liberation theology. *Policy Futures in Education*, 15(5), 620-652.
- Moses.(2012) "Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua." *Media Riset Bisnis & Manajemen* 12.1.
- Muhammad Irham, et. all., (2013) *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*.
- Nettles, M. T., Scatton, L. H., Steinberg, J. H., & Tyler, L. L. (2011). Performance and passing rate differences of African American and white prospective teachers on Praxis™ examinations: a joint project of the National Education Association (NEA) and Educational Testing Service (ETS). *ETS Research Report Series*, 2011(1), i-82.
- No, U. U. (20). Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1)
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran

- Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Romdhoni. (2013) *Al-Qur'an dan Literasi*. Gombong: Linus.
- Rosmita, R., Suratno, S., & Nasori, A. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020)* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Rusman, (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Edisi Kedua. Jakarta : PT Raja Grafinda Persada
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta : Radja Grapindo Persada.
- Sudjana, dkk. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Teguh, (2014) *Pengantar Pendidikan*, hal.23-24
- Wahid, A. H., & Chusnul , D. (2018). *Media dan Motivasi Belajar; Kritik Eksplanasi Konstruktif dalam Implementasi Strategi Pembelajaran. An-Nuha Vol, 5(1), 1-21.*
- Wahid, A. H., & Chusnul Muali, D. (2018). *Media dan Motivasi Belajar; Kritik Eksplanasi Konstruktif dalam Implementasi Strategi Pembelajaran. An-Nuha Vol, 5(1), 1-21.*