



umsurabaya

Universitas Muhammadiyah Surabaya

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEKS EKSPOSISI
BERBASIS ANDROID PADA SISWA KELAS VIII SMP Dr.
MUSTA'IN ROMLY LAMONGAN**

**ELIS KURNIAWATI
NIM. 20151110036**

**DOSEN PEMBIMBING
Drs. Yarno, M.Pd.
Dian Karina Rahmawati, S.Pd., M.Hum.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TEKS EKSPOSISI BERBASIS
ANDROID PADA SISWA KELAS VIII SMP Dr. MUSTA'IN ROMLY
LAMONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan**

**ELIS KURNIAWATI
NIM. 20151110036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**

2019

Motto:

*Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu
(QS Al-Baqoroh : 153)*

“Sebaik baik manusia adalah yang bermanfaat bagi orang lain”.
(HR. Ahmad).

Persembahan:

Skripsi ini penulis dedikasikan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, ketulusannya dari hati atas doa yang tak pernah putus, semangat yang tak ternilai.
2. Dosen PBSI Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah banyak memberikan ilmu kepada kami.
3. Dosen pembimbing Bapak Yarno dan ibu Dian Karina Rahmawati, terima kasih sudah membimbing dengan sabar dan ikhlas sehingga saya bisa sampai ditahap ini.
4. Teman-teman, keluarga dan sahabat yang selalu mendukung, membantu menyelesaikan skripsi ini serta orang-orang terdekatku yang tersayang.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang ditulis oleh Elis Kurniawati ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan tanggal 24 juli 2019

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

I. Drs. Yarno, M.Pd.



19 Juli 2019


II. R. Panji Hermoyo, S.Sos., M.Pd.



22 Juli 2019

Mengetahui:

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



R. Panji Hermoyo, S.Sos., M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Skripsi ini yang ditulis oleh Elis Kurniaawati telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada tanggal 24 juli 2019

Dosen Penguji

Tanda

Tanggal

Tangan

I. Drs. Yarno, M.Pd.

30 Juli 2019

II. Suher, M.Pd.

29 Juli 2019

III. Insani Wahyu M., M.Pd.

29 Juli 2019

Megetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surabaya,

Dekan,

Endah Hendarwati, SE., M. Pd.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elis Kurniawati

NIM : 20151110036

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 20 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



(Elis Kurniawati)

20151110036

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis tunjukan ke haribaan Allah Swt, yang atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Skripsi berjudul Pengembangan Media Komik Teks Eksposisi Berbasis Android pada Siswa Kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Untuk dapat menyelesaikan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materiil. Untuk itu, tiada kata yang layak penulis sampaikan selain ucapan terima kasih, khususnya kepada:

1. Bapak Dr.dr. sukadiono, M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya
2. Ibu Endah Hendarwati, SE., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya.
3. Bapak R. Panji Hermoyo, S.Sos., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah meluangkan waktu demi terselesainya skripsi ini.
4. Bapak Drs. Yarno, M.Pd., Pembimbing I yang dengan sabar membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dian Karina Rahmawati, S.Pd., M.Hum., pembimbing II yang dengan sabar membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal pengetahuan kepada penulis.
7. SMP Dr. Musta'in Romly yang telah memberikan ruang untuk melakukan penelitian mulai dari awal hingga akhir.
8. Teman-teman dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusuna skripsi ini.

Kami telah berusaha menyusun skripsi ini sesempurna mungkin, tetapi kami menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari seluruh pembaca sangat kami harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Harapan kami, semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi yang memerlukannya.

Surabaya, 20 Juli 2019

Elis Kurniawati



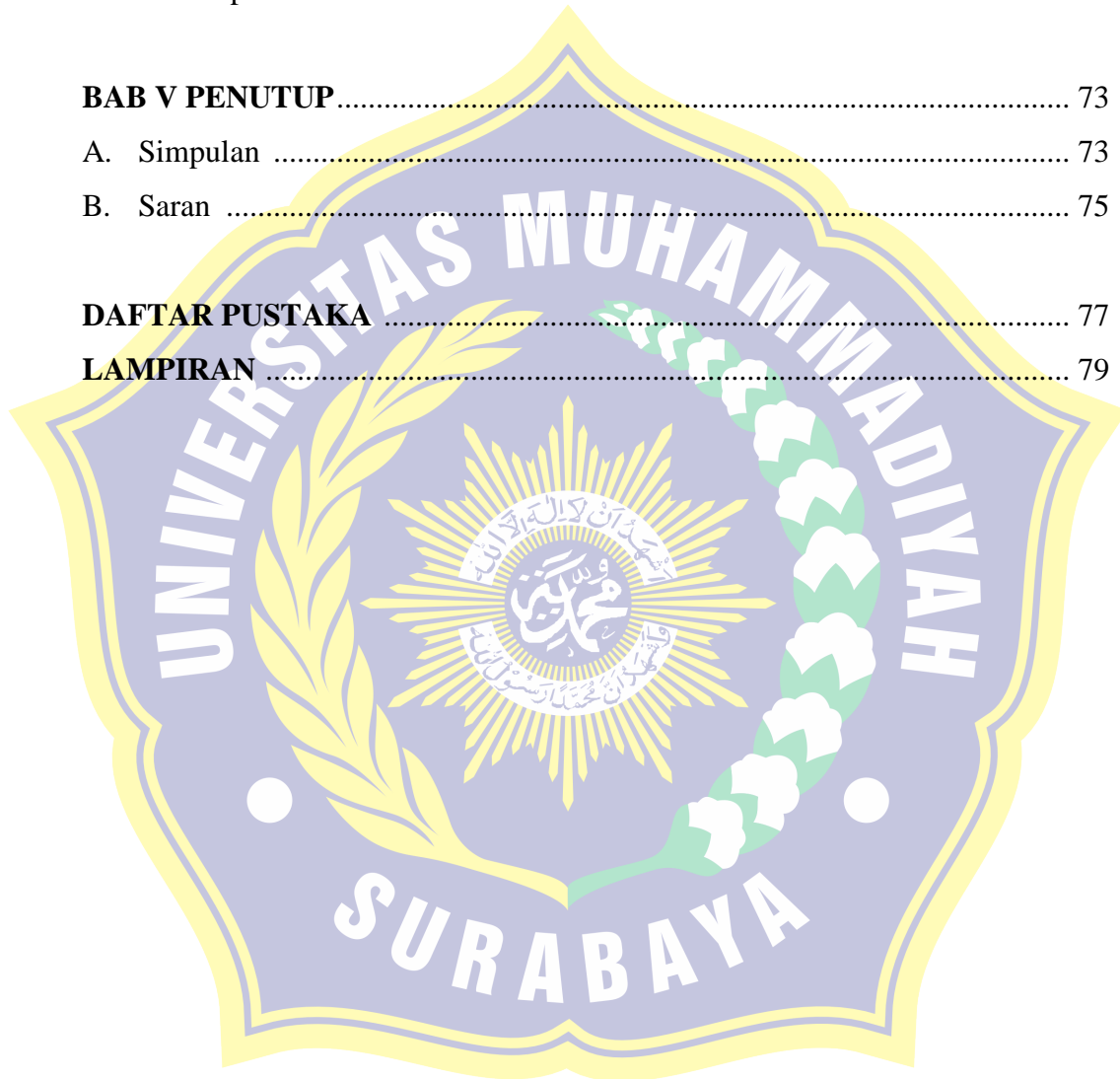
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
MOTTO	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN	iv
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian Pengembangan	7
2. Media Pembelajaran	8
a. Definisi Media Pembelajaran	8
b. Manfaat Media Pembelajaran	9
3. Komik	12
a. Definisi Komik	12
b. Komik dalam Pembelajaran	13

c.	Kelebihan dan Kekurangan Komik	13
4.	Android	15
a.	Definisi Android	15
b.	Kelebihan dan Kekurangan Android	16
5.	Teks Eksposisi	17
a.	Definisi Teks Eksposisi	17
b.	Struktur Teks Eksposisi	18
c.	Kaidah Kebahasaan Teks Eksposisi	18
B.	Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	19
C.	Kerangka Berpikir	22
D.	Hipotesis Produk	22
BAB III METODE PENELITIAN		23
A.	Jenis Penelitian	23
B.	Prosedur Pengembangan	23
1.	Potensi dan Masalah	24
2.	Pengumpulan Data	24
3.	Desain Produk	25
4.	Validasi Desain	25
a.	Validasi Ahli	25
1)	Validasi Ahli Materi	26
2)	Validasi Media	26
b.	Validasi <i>User</i>	26
5.	Revisi Desain	26
6.	Ujicoba Produk	26
7.	Revisi Produk	27
8.	Ujicoba Pemakaian	27
9.	Revisi Produk	27
C.	Tahap Penelitian	28
1.	Tempat dan Waktu Penelitian	28
2.	Sumber Data dan Subyek Penelitian	28
3.	Teknik Pengumpulan Data	28

a.	Angket	28
b.	Tes	28
4.	Instrumen Penelitian	29
a.	Angket	29
1)	Angket Validator Ahli Materi	29
2)	Angket Validator Ahli Media	30
3)	Angket Validator <i>User</i>	31
4)	Angket Respons Siswa	33
b.	Tes	34
5.	Teknik Analisis Data	35
a.	Angket	35
1)	Angket Validator Ahli Materi	35
2)	Angket Validator Ahli Media	36
3)	Angket Validator <i>User</i>	36
4)	Angket Respons Siswa	36
b.	Tes	37
BAB IV HASIL PENELITIAN		39
A.	Desain Awal Produk	39
1.	Potensi dan Masalah	40
2.	Pengumpulan Data	40
3.	Desain Produk	41
B.	Hasil Pengujian Pertama	47
1.	Data Validasi oleh Validasi Ahli Materi	47
2.	Data Validasi oleh Validasi Ahli Media	49
3.	Data Validasi oleh Validasi <i>User</i>	52
C.	Revisi Produk I	54
1.	Saran dari Validator Materi	54
2.	Saran dari Validator Media	56
D.	Hasil Pengujian Kedua	59
1.	Ujicoba Produk (Kelompok Kecil)	59
2.	Revisi Produk	62

3. Ujicoba Pemakaian (Kelompok Besar)	62
4. Revisi Produk	67
E. Pembahasan Produk	67
1. Proses Pengembangan Media	67
2. Keefektifan Media	70
3. Kepraktisan Media	71
BAB V PENUTUP	73
A. Simpulan	73
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	79



DAFTAR TABEL

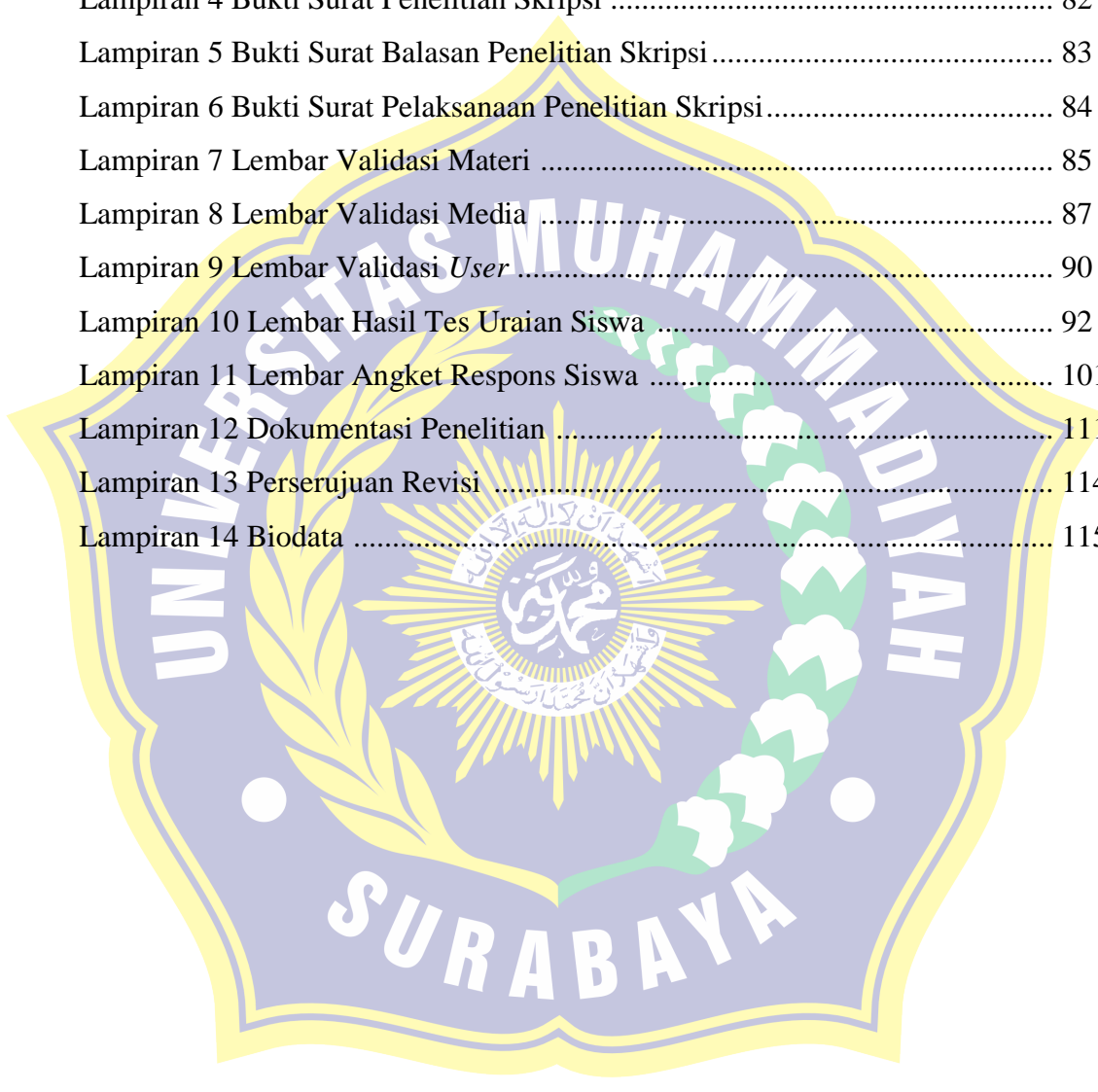
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validator Ahli Materi	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validator Ahli Media	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validator <i>User</i>	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respons Siswa	33
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Soal Tes	34
Tabel 3.6 Skala Likert	35
Tabel 3.7 Kriteria Instrumen Penilaian	37
Tabel 3.8 Kriteria Instrumen Penilaian	38
Tabel 4.1 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Materi	47
Tabel 4.2 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Media	49
Tabel 4.3 Hasil Validasi Oleh Validator <i>User</i>	52
Tabel 4.4 Hasil Skor Ujicoba Produk	60
Tabel 4.5 Hasil Nilai Ujicoba Produk	60
Tabel 4.6 Hasil Skor Angket Respons Siswa	61
Tabel 4.7 Hasil Persentase Angket Respons Siswa	61
Tabel 4.8 Hasil Skor Ujicoba Pemakaian	63
Tabel 4.9 Hasil Nilai Ujicoba Pemakaian	64
Tabel 4.10 Hasil Skor Angket Respons Siswa	65
Tabel 4.11 Hasil Persentase Angket Respons Siswa	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Produk yang Dikembangkan	22
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan	24
Gambar 4.1 Tahap Pengembangan	39
Gambar 4.2 <i>flowchart</i> Media Komik Teks Eksposisi Bahasa Indonesia	41
Gambar 4.3 Sampul Depan Media	44
Gambar 4.4 <i>Password</i> untuk Masuk ke Menu Utama	44
Gambar 4.5 Menu Utama	44
Gambar 4.6 Contoh Komik pada Menu Mulai	44
Gambar 4.7 Kompetensi Dasar	45
Gambar 4.8 Indikator	45
Gambar 4.9 Nama Tokoh	45
Gambar 4.10 Menu Kuis	45
Gambar 4.11 Contoh Kuis	46
Gambar 4.12 Soal	46
Gambar 4.13 Profil	46
Gambar 4.14 Contoh Tampilan <i>Slide</i> Komik Sebelum Revisi	55
Gambar 4.15 Contoh Tampilan <i>Slide</i> Komik Setelah Revisi	55
Gambar 4.16 Sebelum Penambahan Indikator Pencapaian	55
Gambar 4.17 Sesudah Penambahan Indikator Pencapaian	55
Gambar 4.18 Contoh Teks Eksposisi Sebelum Revisi	56
Gambar 4.19 Contoh Teks Eksposisi Setelah Revisi	56
Gambar 4.20 Contoh Posisi Tangan Saat Jawab Pertanyaan Sebelum Revisi ...	57
Gambar 4.21 Contoh Posisi Tangan Saat Jawab Pertanyaan Setelah Revisi	57
Gambar 4.22 Contoh Proporsi Sketsa Ruang Ilustrasi Sebelum Revisi	57
Gambar 4.23 Contoh Proporsi Sketsa Ruang Ilustrasi Setelah Revisi	57
Gambar 4.24 Kalimat yang Salah Menyebut Nama Sebelum Revisi	58
Gambar 4.25 Kalimat yang Salah Menyebut Nama Setelah Revisi	58
Gambar 4.26 Susunan Menu Utama Sebelum Revisi	58
Gambar 4.27 Susunan Menu Utama Setelah Revisi	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan Skripsi	79
Lampiran 2 Bukti Bebas Plagiasi	80
Lampiran 3 Bukti Keabsahan Abstrak	81
Lampiran 4 Bukti Surat Penelitian Skripsi	82
Lampiran 5 Bukti Surat Balasan Penelitian Skripsi	83
Lampiran 6 Bukti Surat Pelaksanaan Penelitian Skripsi	84
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi	85
Lampiran 8 Lembar Validasi Media	87
Lampiran 9 Lembar Validasi <i>User</i>	90
Lampiran 10 Lembar Hasil Tes Uraian Siswa	92
Lampiran 11 Lembar Angket Respons Siswa	101
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian	111
Lampiran 13 Perserujuan Revisi	114
Lampiran 14 Biodata	115



DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, M. (2018). *Peningkatan Literasi Visual dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Mujahidin Surabaya melalui Penerapan Metode Numbered Head Together Berbantuan Media E-Comic pada Materi Animalia*. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ariyono, A. (2012). Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Universitas Kristen Wacana Institutional Repository*: hal. 30.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyiqin, Ratna & Hafrison. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*: hal. 161.
- 'Azizah, I. N. (2017). Pengembangan Media IPA Materi Struktur Bumi dan Matahari Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash di Kelas V SD Negeri 1 Karang Sari Banjarnegara. *UMP Institutional Repository*: hal. 7-9.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dasmo, Astuti & Nurullaeli. (2017). Pengembangan Pocket Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*: hal. 73.
- Fuad, A. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X MSK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016. *eprinst.Universitas Negeri Yogyakarta*: hal 134.
- Huda, A. A. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI.
- Jauhari, H. (2013). *Terampil Mengarang dari Persiapan Hingga Presentasi dari Karangan Ilmiah Hingga Sastra*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Kalvadema, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kontekstual Pada Materi Virus Untuk Siswa SMA Kelas X MIPA. *Repository Universitas Jambi*: hal 61.
- Kosasih, Engkos. (2017). *Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Nasucha, Rohmadi & Wahyudi. (2009). *Bahasa Indonesia untuk Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Novianti, R. D., & 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*: hal. 4.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Jakarta: BPFE Yogyakarta.
- Padli, I., & Zuliana. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal Penelitian dan Metode IOSR Dalam Pendidikan (IOSR-JRME)*:hal. 2.

- Putri, Y. F., & Meini, S. S. (2014). Pengembangan Aplikasi Buku Saku Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan Di Akademik Farmasi Surabaya. *journal Information Technology and Education*: hal. 89.
- Ramdhan, F. M. (2016). Pembelajaran Memproduksi Teks Eksposisi Berdasarkan Media Komik Strip Dengan Menggunakan Metode Discovery Learning Pada Siswa Kelas X SMAN 17 Bandung Tahun Pelajaran 2015/2016. *Reposiroty@unpas.ac.id*.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- . (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Sungkono. (2008). Pemilihan dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor 1 Vo.4*: hal. 76.

