

# **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TANPA TEKS UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD N 1 TRAJI PARAKAN TEMANGGUNG**

## ***DEVELOPMENT OF COMIC WITHOUT TEXT MEDIA FOR SPEAKING SKILL OF GRADE V SD N 1 TRAJI PARAKAN TEMANGGUNG STUDENTS***

Oleh:

Muhamad Ismanto, Universitas Negeri Yogyakarta, [lingkupteman08@gmail.com](mailto:lingkupteman08@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung. Penelitian ini menggunakan model penelitian riset dan pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi uji coba awal, uji coba terbatas, penyempurnaan uji coba terbatas, uji coba pelaksanaan luas dan revisi produk, dan penyempurnaan produk akhir. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif deskriptif. Hasil skor yang ditunjukkan pada validasi ahli materi, validasi ahli media, hasil uji coba awal, dan hasil uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata yang termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil coba tersebut, media komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media, Keterampilan Berbicara, Kelas V SD

### **Abstract**

*This research is aimed at developing comic without text media for speaking skill of fifth grade students in SD N 1 Traji Parakan Temanggung. This research uses Research and Development (R & D) model according to Borg and Gall. Nine steps were information research and collecting, planning, developing the initial product format, initial trial, revision of the initial trial, limited trials, improving to limited trials, extensive trial implementating and product revisions, and final product improvings. Data collection instruments used are observation, questionnaire, and documentation. The data analysis technique used in this study is descriptive quantitative technique. The results were subject matter experts validation, media expert validation, initial trial, limited trial, and field trials which was included in the feasible category. Based on the results of these research, comic without text media for speaking skill is feasible to use in learning process.*

*Keywords: Media Development, Speaking Skill, Fifth Grade Elementary School*

## **PENDAHULUAN**

Manusia sebagai makhluk sosial, akan selalu berinteraksi dengan lingkungan dan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Hal itu dilakukan karena adanya ketergantungan satu sama lain. Ketika interaksi dilakukan oleh seseorang dengan orang lain, maka terjadi proses komunikasi. Menurut Handoko (dalam Ngalimun, 2017: 20), komunikasi adalah proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan atau informasi dari seseorang kepada orang lain. Pemindahan pengertian tersebut melibatkan lebih dari sekedar kata-kata yang digunakan dalam percakapan, tetapi juga ekspresi wajah, intonasi, dan titik putus vokal.

Proses komunikasi selalu terjadi di lingkungan seseorang, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan pendidikan. Komunikasi di lingkungan pendidikan dapat terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung, baik komunikasi verbal maupun nonverbal. Tanpa adanya komunikasi dengan baik mengakibatkan ketidakteraturan dalam melakukan kegiatan sehari-hari baik itu di rumah, sekolah, maupun dalam suatu organisasi, perusahaan dan di manapun manusia berada.

Komunikasi tentunya membutuhkan sarana utama, yaitu bahasa. Bahasa adalah suatu sistem simbol lisan yang arbitrer yang

dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi antarsesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama (Dardjowidjojo, 2005:16).

Bahasa mampu menjadi alat untuk menyampaikan ide, gagasan, perasaan, atau pesan dari seseorang terhadap orang lain sehingga orang lain mengetahui maksud dan tujuan satu sama lain. Menurut Effendi (1985:5), bahasa dianggap sebagai alat yang paling sempurna dan mampu membawakan pikiran dan perasaan baik mengenai hal-hal yang bersifat konkrit maupun yang bersifat abstrak.

Keterampilan berbahasa merupakan penyampaian ide, gagasan, atau kreativitas dalam mengerjakan atau membuat sesuatu menjadi lebih bermakna. Dalam berbahasa, terdapat empat aspek keterampilan yang harus dikuasai siswa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dalam dunia pendidikan agar siswa mampu memiliki keterampilan berbahasa siswa harus menguasai aspek-aspek tersebut. Salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah keterampilan berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya (Tarigan, 1986: 86).

Apabila seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, dia akan memperoleh keuntungan sosial maupun profesional. Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antarindividu. Sedangkan, keuntungan profesional diperoleh sewaktu menggunakan bahasa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan dan mendeskripsikan (Supriyadi, 2005:178).

Keterampilan berbicara memudahkan siswa dalam berkomunikasi. Namun, kenyataannya tidak semua siswa memiliki keterampilan berbicara yang baik, maka dilakukan usaha untuk membantu agar semua siswa mampu memiliki keterampilan berbicara

yang baik. Rangsangan dari luar diperlukan untuk memancing keterampilan berbicara siswa. Rangsangan tersebut dapat berupa media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses pembelajaran dan berfungsi memperjelas makna yang disampaikan sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Wujud dan jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan masalah dan kebutuhan serta tertuang kreativitas dari pengembang media pembelajaran. Dengan menyesuaikan kebutuhan, media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar serta mengasah keterampilan. Dengan menggunakan media dalam bentuk cetak atau visual, kemampuan siswa dalam menyampaikan ide atau gagasannya akan lebih baik.

Media komik tanpa teks menjadi pilihan media yang dikembangkan untuk keterampilan berbicara siswa. Komik merupakan cerita yang divisualisasikan dengan susunan gambar yang saling berkaitan. Perpaduan gambar dan warna membuat siswa lebih tertarik belajar.

Pengembangan media komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara ini mengambil tema "Makanan Sehat". Hasil diskusi dengan guru adalah bahwa tema makanan sehat merupakan tema yang terdapat kegiatan berbicara. Proses pembelajaran dengan LKS belum cukup membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran, baik menulis maupun berbicara. Tema makanan sehat dipilih karena materi ini yang berhubungan dengan kegiatan berbicara siswa.

Media komik tanpa teks, diharapkan dapat membantu dalam mengajarkan keterampilan berbicara siswa. Minat siswa terhadap gambar dan cerita menjadi tanda bahwa media komik dapat menjadi bagian dari pendidikan mereka. Dengan memanfaatkan rangkaian gambar, maka media komik tanpa teks akan membantu siswa untuk berbicara, karena anak akan dirangsang untuk berbicara tanpa membaca teks.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD N 1 Traji Parakan Temanggung, diketahui bahwa siswa lebih tertarik dengan materi yang menggunakan gambar dari pada materi dengan tulisan dan bahasan yang baku. Hal ini ditunjukkan saat pembelajaran bagian mengamati gambar mereka lebih senang dan mau mengamati dengan baik. Saat guru menjelaskan dengan bahasa yang baku, mereka cenderung kurang tertarik.

Hasil dari pengamatan siswa malu menjawab atau berbicara ketika guru memberikan pertanyaan. Hal ini dikarenakan siswa tidak terbiasa untuk berbicara di depan kelas dan tidak terbiasanya menyampaikan pendapat ketika proses pembelajaran. Informasi yang didapat dari guru kelas pada proses pembelajaran hanya menggunakan media LKS. Dari informasi tersebut dijelaskan belum tersedianya media untuk pembelajaran terutama untuk mengajarkan keterampilan berbicara siswa menjadi salah satu faktor penghambat siswa dalam belajar keterampilan berbicara mereka.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, siswa lebih banyak mendengarkan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran lebih banyak didominasi guru untuk menjelaskan materi pelajaran. Keinginan siswa untuk bertanya, menyanggah, atau berpendapat juga masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan lebih banyak siswa yang pasif dalam proses pembelajaran terutama pada kegiatan yang berhubungan dengan berbicara. Dari 27 siswa yang ada dalam kelas pada sesi tanya jawab tidak lebih dari 10 anak yang mau bertanya atau menyampaikan pendapatnya.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan pengembangan media komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara siswa kelas V di SD N 1 Traji Parakan Temanggung, yang secara langsung berhubungan dengan kegiatan berbicara siswa. Media komik tanpa teks memungkinkan siswa untuk menyampaikan ide, pendapat, atau gagasan dari media komik

tanpa teks sesuai dengan persepsi mereka sendiri.

Pengembangan Media Komik Tanpa Teks untuk Keterampilan Berbicara Siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung dipilih peneliti dengan mempertimbangkan berbagai alasan, yaitu 1) Anak-anak suka dengan gambar dan warna sehingga lebih menarik untuk dipelajari. 2) Media komik tanpa teks menuntut siswa untuk mengemukakan ide atau gagasannya secara lisan sehingga membantu dalam belajar keterampilan berbicara. 3) Penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun siswa.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Pengembangan Media Komik Tanpa Teks untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung. Peneliti memilih Pengembangan Komik Tanpa Teks untuk Keterampilan Berbicara Siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung karena dinilai dapat menambah motivasi belajar siswa, mendorong siswa untuk berpikir kreatif, dan merangsang kegiatan belajar siswa terutama dalam kegiatan keterampilan berbicara.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah riset dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Sedangkan R&D menurut Nana Syaodih (2010: 164) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Pada penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan adalah media komik tanpa teks untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada November 2018 sampai dengan Februari 2019 di kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian bisa berupa orang, dokumentasi, atau berupa kegiatan. Subjek dalam penelitian ini adalah orang yang merupakan siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung.

### **Prosedur**

Penelitian ini mengacu pada model penelitian riset dan pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall dalam Nana Syaodih (2010: 169-170) yang terdiri dari sepuluh langkah. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada langkah kesembilan, yaitu revisi produk final atau penyempurnaan produk akhir. Hal tersebut karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah. Adapun langkah-langkah penelitian menurut Borg dan Gall adalah sebagai berikut.

#### 1. Penelitian dan pengumpulan informasi

Langkah pertama, peneliti melakukan observasi di kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung untuk menganalisis keterampilan berbicara siswa dan media pembelajaran yang digunakan.

#### 2. Perencanaan pembuatan produk

Langkah berikutnya adalah perencanaan pengembangan produk media komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara siswa kelas V di SD N 1 Traji Parakan Temanggung.. Hal dilakukan untuk menentukan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media komik tanpa teks, menentukan langkah pengembangan, menentukan perlengkapan yang diperlukan, dan rencana kegiatan yang akan dilakukan peneliti dalam pengembangan media komik.

#### 3. Pengembangan format produk awal

Langkah ini dilakukan dengan melihat perencaan produk setelah observasi.

Kegiatan yang dilakukan dalam langkah ini di antaranya: melakukan pengembangan media komik tanpa teks serta melakukan validasi media dan validasi materi.

#### 4. Uji coba awal

Uji coba awal dilakukan pada 3 siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung sebagai subjek. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon pada produk, masing-masing siswa mengisi angket yang sudah dibagikan.

#### 5. Revisi hasil uji coba awal

Berdasarkan hasil uji awal dengan angket yang telah diisi sebagai respon terhadap produk, maka dapat diketahui kelemahan produk tersebut sehingga produk dapat direvisi untuk disempurnakan.

#### 6. Uji coba terbatas

Setelah revisi media selesai, media kembali di uji coba dengan jumlah siswa yang lebih banyak yaitu 6 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas produk saat digunakan dengan kondisi yang lebih ramai. Pada uji coba ini peneliti kembali mengamati penggunaan produk dan melihat kendala atau kekurangan produk. Siswa sebagai subjek penelitian juga kembali mengisi angket penilaian produk.

#### 7. Penyempurnaan produk hasil uji terbatas

Setelah dilakukan uji produk terbatas dengan melibatkan langsung siswa untuk menggunakan media komik tanpa teks, maka produk komik tanpa teks dilakukan revisi kembali. Revisi produk ini dilakukan sebagai perbaikan dan penyempurnaan media agar dapat dimanfaatkan dengan baik pada uji lapangan pada langkah selanjutnya.

#### 8. Uji pelaksanaan luas

Selanjutnya dilakukan uji pelaksanaan secara luas. Uji coba ini merupakan uji coba tahap akhir, melibatkan 18 siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung bertujuan untuk mengetahui apakah produk dapat digunakan dengan baik dan efektif sebagai media pembelajaran didalam kelas. Selama dilaksanakan kegiatan uji coba, peneliti

mengamati proses pembelajaran, selain itu siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap produk yang dikembangkan

#### 9. Penyempurnaan produk akhir

Berdasarkan hasil uji luas dan analisis data maka dilakukan penyempurnaan media Komik Tanpa Teks. Berdasarkan hasil revisi ini, maka produk telah layak dan siap digunakan pada pembelajaran.

### Data, Instrumen, dan Pengumpulan Data

Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif dan kuantitatif mengenai proses pengembangan produk serta tingkat kelayakan atau kualitas produk sesuai prosedur pengembangan yang ditentukan. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara. Data tersebut berupa deskriptif mengenai kriteria penilaian yakni Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, dan Sangat Kurang. Data kuantitatif diperoleh dengan cara menghitung rata-rata skor dari setiap kriteria yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket tersebut dikelompokkan menjadi 3 bagian yang digunakan untuk mengevaluasi produk media komik tanpa teks yaitu instrumen uji kelayakan untuk ahli media, instrumen uji kelayakan untuk ahli materi, dan instrumen uji pengguna (siswa).

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini melalui angket atau kuesioner. Pemilihan angket sebagai metode pengumpulan data agar responden dapat memberikan nilai terhadap produk komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara. Angket yang digunakan menggunakan skala Likert dengan skor 1 sampai 5.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menunjukkan produk komik tanpa teks yang telah diuji validasi dan uji kelayakan produk untuk diterapkan kepada siswa. Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada angket. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan media dari ahli media, ahli materi, dan respon yang diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba, Berikut adalah tabel yang digunakan dalam pemberian skor.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor

Keterangan	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
R (Ragu-ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Kemudian menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus dari Suharsimi Arikunto (2006:284)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :  $\bar{X}$  = skor rata-rata  
 $\sum x$  = jumlah skor

$N$  = jumlah penilain

Penerapan perhitungan rumus konversi sebagai berikut.

Tabel 2. Pedoman Perubahan Rata-rata Tiap Aspek Menjadi Data Kualitatif

Rentang	Kriteria	Konversi
$X > 4,2$	Sangat Baik	Layak
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik	Layak
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup	Layak
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang	Tidak Layak
$X \leq 1,92$	Sangat Kurang	Tidak Layak

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi di SD N 1 Traji Parakan Temanggung dengan cara mengamati siswa ketika pembelajaran berlangsung untuk melihat kendala apa yang ada pada proses pembelajaran. Selain observasi, informasi

diperoleh dari guru kelas mengenai proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, dan karakter subjek penelitian.

Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan informasi yang dilakukan di SD N 1 Traji Parakan Temanggung, ditemukan beberapa kendala, sebagai berikut: a) Karakteristik siswa yang beragam ketika di dalam kelas, ada yang aktif dan beberapa siswa yang pasif. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru saat guru menjelaskan. Hal tersebut berpengaruh dalam memahami materi yang disampaikan guru, b) Siswa tertarik dengan materi yang menggunakan tampilan visual berupa gambar seperti pada bagian mengamati cerita bergambar pada materi Bahasa Indonesia. Siswa lebih senang belajar dengan rangsangan visual untuk dapat menyampaikan gagasan mereka, c. Belum tersedianya media pembelajaran yang efektif untuk keterampilan berbicara siswa di SD N 1 Traji Parakan Temanggung. Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa SD N 1 Traji Parakan Temanggung membutuhkan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara siswa.

Produk akhir dari Media Komik Tanpa Teks untuk Keterampilan Berbicara ini berupa buku komik. Dengan bentuk yang sederhana Media Komik Tanpa Teks untuk Keterampilan Berbicara ini dapat digunakan siswa baik di sekolah maupun belajar mandiri di rumah. Media Komik Tanpa Teks untuk Keterampilan Berbicara ini dibuat dengan menggunakan software yaitu *Clipt Paint Studio*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Reader*, dan *Nitro Pdf*. Setelah Media Komik Tanpa Teks untuk Keterampilan Berbicara disusun dalam bentuk *softfile*, kemudian media dicetak dengan kertas *Ivory 210 gsm* untuk *cover* dan isi media dicetak dengan kertas *HVS 80 gsm*. Media dicetak dengan ukuran 21x21 cm. Ukuran media yang sederhana dan desain yang

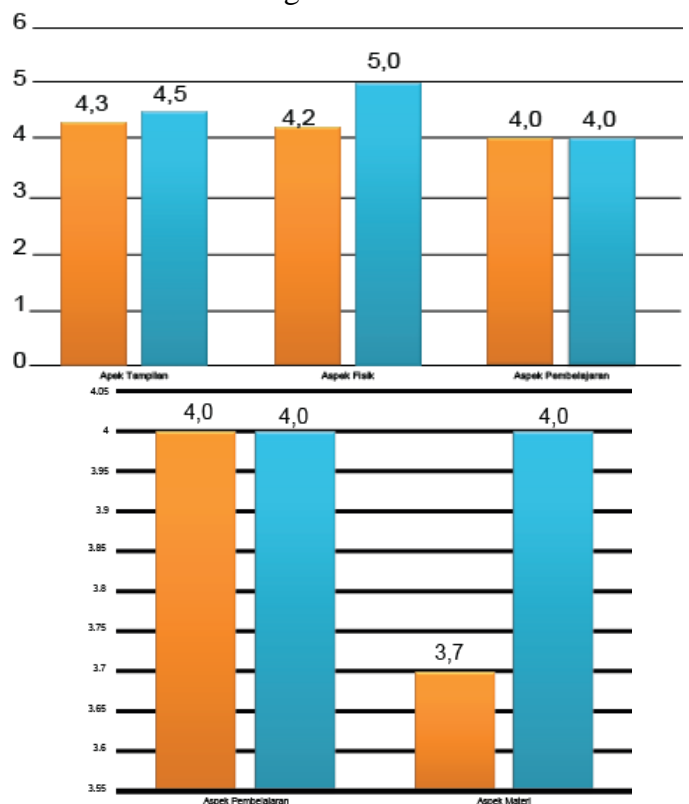
menarik membuat media mudah digunakan dan efektif.

Validasi dilakukan untuk penilaian terhadap produk media yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Pada validasi media tahap pertama, media mendapatkan skor rata-rata 4,25 yang termasuk dalam kategori “layak”. Pada validasi media tahap kedua, media mendapatkan skor memperoleh skor 4,58 dengan kategori “layak”

Gambar 1. Perbandingan Nilai Validasi Media

Validasi ahli materi tahap pertama memperoleh skor rata-rata mendapatkan nilai rata-rata 3,83 yang berarti masuk dalam kategori “layak”. Validasi ahli materi tahap kedua memperoleh skor 4,00 dengan kategori “layak” dan telah dinyatakan layak uji coba oleh dosen validator. Setelah validasi ahli media dan ahli materi selesai dilakukan maka media dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Gambar 2. Perbandingan Nilai Validasi Materi



Uji coba awal dilaksanakan dengan melibatkan tiga orang siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung. Hasil uji coba tersebut memperoleh skor rata-rata 4,33 dan

termasuk dalam kategori “layak”. Pada revisi I tidak ditemukan kendala yang berarti sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba terbatas yang melibatkan enam orang siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung. Skor rata-rata yang diperoleh dari tahap uji coba terbatas adalah 4,30 dan termasuk dalam kategori “layak”. Skor tersebut menunjukkan media komik tanpa teks dalam kategori layak.

Respon dari subjek uji coba, antara lain; mereka sangat tertarik belajar dengan media komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara karena dapat mencari ide sesuai imajinasi mereka dengan bantuan gambar dalam komik. Pada revisi II tidak ditemukan kendala yang berarti sehingga media komik tanpa teks tidak ada perbaikan.

Uji coba pelaksanaan luas dilaksanakan dengan melibatkan delapan belas siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung. Hasil uji coba pelaksanaan luas memperoleh skor rata-rata 3,92 dan termasuk dalam kategori “layak”. Siswa sangat tertarik dan senang terhadap media pembelajaran tersebut. Pada revisi III tidak perlu adanya perbaikan. Setelah revisi akhir selesai, maka pengembangan Media Komik Tanpa Teks untuk Keterampilan Berbicara telah selesai.

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli media, ahli materi dan siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung sebagai pengguna produk serta subjek uji coba lapangan bahwa media komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara yang dikembangkan dinyatakan “**Layak**” untuk digunakan dalam proses sebagai media pembelajaran untuk keterampilan berbicara siswa.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan pada rumusan masalah dan pembahasan dalam kajian produk akhir dapat diperoleh kesimpulan bahwa penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk

Media Komik Tanpa Teks untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung dinyatakan kelayakannya karena dilihat dari hasil validasi ahli materi mendapatkan rata-rata nilai 3,91 dengan kategori “Layak”. Hasil dari validasi ahli media mendapatkan rata-rata 4,41 dengan kategori “Layak”. Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa Media Komik Tanpa Teks untuk Keterampilan Berbicara layak digunakan sebagai sarana penunjang belajar dan pembelajaran di SD N 1 Traji Parakan Temanggung.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah menghasilkan media komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara, saran dari peneliti adalah bagi pengembang selanjutnya diharapkan dapat lebih menyempurnakan media komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam membuat produk media komik agar bermanfaat bagi siswa dalam belajar, media ini diharapkan dapat menginspirasi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran serupa dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, bagi siswa kelas V SD N 1 Traji Parakan Temanggung, diharapkan media komik tanpa teks untuk keterampilan berbicara dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Borg, W.R., Gall, M.D., Gall, J.P. (2007). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman, Inc.
- Dardjowidjojo, S. (2005). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Effendi, S. (1985). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Ngalimun. (2017). *Ilmu Komunikasi (Sebuah Pengantar Praktis)*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, dkk. (2005). *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, H. G. (1986). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan*. Bandung: Angkasa