

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha untuk membudayakan manusia atau untuk memuliakan manusia, karena di mana pun dan kapan pun di dunia terdapat proses pendidikan. Suatu tujuan yang hendak dicapai oleh pendidikan pada hakikatnya adalah suatu perwujudan dari nilai-nilai ideal yang terbaik dalam pribadi yang di inginkan.<sup>1</sup> Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi di kehidupannya.<sup>2</sup> Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran penting untuk membentuk sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing diranah global. Untuk terlaksananya pendidikan dengan baik dan tepat, diperlukan suatu ilmu yang mengkaji secara mendalam bagaimana harusnya pendidikan itu dilaksanakan.<sup>3</sup> Dengan demikian, proses pendidikan harus dikelola dengan baik supaya memperoleh hasil yang maksimal.

Permasalahan dalam dunia pendidikan erat hubungannya dengan proses pembelajaran.<sup>4</sup> Dalam arti sempit pembelajaran merupakan suatu

---

<sup>1</sup> H.M.Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta; Bumi aksara, 1996), hlm. 113.

<sup>2</sup> Rizky Wahyu Yunian Putra & Rully Anggraini, “*Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software IMindMap Pada Siswa SMA Al-Jabar. Jurnal Pendidikan Matematika* Vol.7, No.1, 2016.

<sup>3</sup> Alhamuddin, “*Sejarah Kurikulum di Indonesia*”. *Jurnal: Nur el Islam*, Vol. 1, No. 2, Oktober 2014. hlm. 4.

proses atau cara yang dilakukan oleh seseorang agar seseorang itu dapat melakukan kegiatan belajar mengajar.<sup>5</sup> Berdasarkan sudut pandang tersebut, pendidikan sejatinya diberikan atau diselenggarakan sebagai upaya untuk menggali dan mengembangkan seluruh potensi manusia ke arah perubahan yang bersifat positif.<sup>6</sup> Jadi pendidikan tidak hanya harus memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membangun karakter, nilai-nilai moral dan kemampuan berpikir kritis. Pendidikan juga merupakan salah satu topik yang dibahas dalam Al-Quran.

Sebagai petunjuk hidup manusia, Al-Quran memberikan informasi mengenai dasar pengembangan ilmu yang bisa membawa manusia dalam kemudahan dan kebermanfaatan.<sup>7</sup> Al-Qur'an yang diturunkan Allah SWT memiliki perhatian yang amat besar terhadap pendidikan dalam arti yang luas, termasuk di dalamnya tentang penelitian dan pengabdian masyarakat.<sup>8</sup> Ilmu yang melahirkan kebudayaan dan peradaban itu dibangun, dikembangkan, disalurkan dan ditransformasikan kepada seluruh umat manusia melalui pengajaran dan pendidikan baik informal dalam keluarga, nonformal di masyarakat, dan formal pada lembaga pendidikan. Al-Quran juga mendorong

---

<sup>4</sup> Sholikhul Anwar, Moh. Badiul Anis. *“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang”*. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 3 No 1, Institut Agama Islam Negeri Salatiga, Salatiga, Indonesia, (2020) hlm. 84.

<sup>5</sup> Muklis Anwar, *Buku Pembelajaran PPKN*, (Semarang: Wisma Putra, 2016), hlm.09.

<sup>6</sup> Sholikhul Anwar, Moh. Badiul Anis. *“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang”*. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 3 No. 1, Institut Agama Islam Negeri Salatiga, Salatiga, Indonesia, (2020), hlm. 101.

<sup>7</sup> Abiddin Nata, *“Fungsi fungsi Al-Quran dalam Pengembangan Ilmu, Kebudayaan, dan Pengembangan”*. *Jurnal Pendidikan Islam Ta'dibuna* Vol. 11 No. 3, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, (2022), hlm. 354.

<sup>8</sup> *Ibid*, hlm. 356.

manusia untuk senantiasa memiliki ilmu yang mengarah pada kepatuhan dan ketaatan. Seperti pada surat Al-Alaq ayat 1-5 yang merupakan surah pertama kali diturunkan, ayat 1 sampai dengan 5 surat al-‘Alaq sebagaimana banyak dikemukakan para ahli mengisyaratkan pentingnya pendidikan yang komprehensif dan universal.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) أَقْرَأْ وَرَبُّكَ  
 الْأَكْرَمُ (٣)  
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya : “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari 'Alaq, Bacalah, dan Tuhanmulah yang paling Pemurah, Yang mengajar manusia dengan pena, Dia mengajarkan kepada manusia apa yang belum diketahuinya.*”<sup>9</sup>

Perubahan perilaku menyangkut baik pada perubahan yang bersifat pengetahuan, perubahan itu sendiri dapat terjadi karena usaha seseorang yang ingin belajar.<sup>10</sup> Usaha sadar yang dimiliki oleh seorang pendidik untuk mendidik peserta didiknya merupakan pengertian dari pembelajaran. Dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pendidikan tersebut.<sup>11</sup> Dalam proses pembelajaran, masih banyak guru di sekolah yang menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga pesan yang disampaikan tidak melekat dan tinggal di otak peserta didik.

<sup>9</sup> Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV Diponogoro, 2005), hlm. 543.

<sup>10</sup> Asep Jihad, Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hlm.1.

<sup>11</sup> Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 19.

peserta didik terkadang merasa bosan dengan media belajar yang digunakan yang dapat membuat peserta didik tidak fokus dan akhirnya memilih kegiatan lain, seperti mengobrol bersama teman dan tidak mendengarkan ketika bapak ibu guru menyampaikan materi pembelajaran. Peserta didik membutuhkan hal yang lebih menarik yang dapat membuat mereka dapat belajar dengan lebih mudah di mengerti.<sup>12</sup> Dapat dilihat lebih jelas bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi antara dua arah, yaitu dari seorang pendidik dan peserta didik, dimana keduanya itu terjadi melalui komunikasi yang baik dan terarah dapat menghasilkan suatu target yang sebelumnya telah ditetapkan. Sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu media.

Menurut sadiman (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur) media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai penghubung ataupun pengantar pesan dari pendidik ke peserta didik,<sup>13</sup> Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.<sup>14</sup> Pengembangan media pembelajaran dimaksudkan agar peserta didik mau mengikuti pembelajaran dengan antusias,

---

<sup>12</sup> Junnita, Bambang Prasetyo Adhi. *"Pengembangan Media Pembelajaran"*, (Yogyakarta: SUKA Press, 2015), hlm. 14.

<sup>13</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016), hlm 122.

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), hlm. 19.

sehingga mata pelajaran yang dipelajari akan lebih mudah terekam pada memori peserta didik. Salah satu bentuk media itu adalah komik pembelajaran.<sup>15</sup> Jadi, media sebagai sarana yang membantu para pendidik, media dalam proses pembelajaran berupa alat fisik yang dapat menyajikan sebuah pesan serta merangsang pikiran peserta didik untuk belajar, alat-alat tersebut bisa berupa media komik.

Komik merupakan serangkaian cerita yang didukung oleh gambar-gambar atau lukisan yang berurutan. Secara singkat komik disebut cerita bergambar.<sup>16</sup> Levie dan Levie dalam Azhar Arsyad yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan-fakta dan konsep.<sup>17</sup> Dunia komik juga merupakan dunia yang anak-anak senangi, dunia dengan gambar-gambar menarik dan berwarna-warni, untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan minat belajar peserta didik.<sup>18</sup> Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, komik dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran

---

<sup>15</sup> Indriana Mei Listiyani dan Ani Widayati, "Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Peserta didik SMA Kelas XII", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XI, No. 2, (2012), hlm. 3.

<sup>16</sup> Rully Gusdiansyah, *Teknik Cerdik Ngomik*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009), hlm. 11.

<sup>17</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pres, 2015), hlm. 12.

<sup>18</sup> *ibid*, hlm. 12.

dikarenakan gambar yang menarik, komik juga dapat meningkatkan daya tarik membaca, dimana membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa dalam ranah pendidikan, khususnya bahasa Indonesia dikelompokkan mejadi empat bagian, yaitu keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat bagian keterampilan berbahasa tersebut telah menjadi landasan pembelajaran dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.<sup>19</sup> Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.<sup>20</sup> Membaca merupakan salah satu keterampilan yang sangat berpengaruh terhadap keterampilan menulis. Di Indonesia sendiri minat membaca warga negara khususnya siswa sangat rendah.

Hal ini juga didukung dari data lapangan yang didapat peneliti. Menurut hasil wawancara guru kelas IV MIN 11 Blitar menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menulis narasi masih sangat kurang. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MIN 11 Blitar pada bulan September 2023 melalui pengamatan dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran media yang digunakan terbilang sedikit dan kurang variatif. Media yang digunakan saat proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan LKS dengan metode ceramah menggunakan papan tulis. dimana ternyata peserta didik menganggap

---

<sup>19</sup> Tarigan, Henry Guntur, "Menulis Sebagai Keterampilan Menulis", (Bandung: Angkasa, 2008), hlm. 52.

<sup>20</sup> *ibid*, 52

bahwa materi menulis narasi dapat dianggap sulit karena keterbatasan imajinasi, kesulitan dalam membangun dan mengembangkan ide-ide kreatif untuk sebuah narasi. Selain itu, kesulitan dalam penyampaian ide-ide secara jelas dan efektif juga merupakan kesulitan pada materi menulis narasi.<sup>21</sup> Sistem pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan di MIN 11 Blitar tersebut membuat kebanyakan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berpengaruh pada kualitas belajar siswa dalam memahami materi. Berangkat dari hal tersebut, dirasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran baru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Menanggapi permasalahan tersebut, media komik cerita anak bisa menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Komik menjadi media yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan yang menarik minat belajar siswa, komik memiliki ciri khas sendiri yang dapat merangsang perhatian orang, baik dalam pendidikan, status sosial, ekonomi, dan lain sebagainya.<sup>22</sup> Komik juga merupakan bahan yang dapat membantu memvisualisasikan imajinasi bagi pembacannya.<sup>23</sup> Jadi diharapkan dengan adanya komik cerita anak yang dikembangkan dalam penilitan ini, nantinya dapat digunakan peserta didik untuk lebih memahami materi menulis narasi. Berdasarkan uraian tersebut

---

<sup>21</sup> Satrianawati, "*Media dan Sumber Belajar*", (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018) hlm. 8.

<sup>22</sup> Nick Soedarso, *Komik : Karya Sastra Bergambar*, HUMANIORA Vol. 6 No.4, Jakarta : BINUS University, 2015, hlm. 497

<sup>23</sup> Anip Dwi Saputro, *Komik Sebagai Media Pembelajaran*, MUADDIB Vol. 05 No. 01, UNMUH Ponorogo, 2015 hlm. 2

peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Narasi Siswa Kelas IV MIN 11 Blitar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media komik cerita anak sebagai media pembelajaran materi menulis narasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar ?
2. Bagaimana desain komik cerita anak sebagai media pembelajaran materi menulis narasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar ?
3. Bagaimana pengembangan komik cerita anak sebagai media pembelajaran materi menulis narasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar ?
4. Bagaimana implementasi komik cerita anak sebagai media pembelajaran materi menulis narasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar ?
5. Bagaimana evaluasi komik cerita anak sebagai media pembelajaran materi menulis narasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar ?

## **C. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mendeskripsikan analisis pengembangan komik cerita anak sebagai media pembelajaran materi menulis narasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan desain komik cerita anak sebagai media pembelajaran materi menulis narasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar.
3. Untuk mendeskripsikan pengembangan komik cerita anak sebagai media pembelajaran materi menulis narasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar.



4. Untuk mendeskripsikan implementasi komik cerita anak sebagai media pembelajaran materi menulis narasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar.
5. Untuk mendeskripsikan evaluasi komik cerita anak sebagai media pembelajaran materi menulis narasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar

#### **D. Hipotesis Produk**

Produk yang dikembangkan berupa komik cerita anak dengan serangkaian cerita yang didukung oleh gambar-gambar yang berurutan. Komik dibuat *Full Color*, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Konten-konten yang tersedia pada media pembelajaran ini yaitu meliputi cover, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, alur cerita, penjelasan materi, dan soal evaluasi. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan kurikulum merdeka mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 11 Blitar.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat mengembangkan konsep-konsep yang berkaitan dengan pengembangan media belajar, khususnya yaitu pengembangan media belajar komik cerita anak pada materi menulis narasi hingga dapat dikatakan efektif untuk digunakan sebagai media belajar di sekolah atau belajar mandiri di luar sekolah.

##### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk pihak yang berkepentingan, di antaranya sebagai berikut :

a. Bagi Guru

1. Komik cerita anak yang dikembangkan dapat dijadikan media belajar alternatif yang membantu guru dalam menyampaikan materi tentang menulis narasi.
2. Komik cerita anak yang dikembangkan dapat dijadikan untuk meningkatkan potensi pedagogik yang akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik.
3. Komik cerita anak yang dikembangkan dapat dijadikan solusi terhadap kesulitan pelaksanaan pembelajaran materi menulis narasi.
4. Komik cerita anak yang dikembangkan dapat memperjelas dalam menyajikan materi yang dapat memperlancar dan meningkatkan keterampilan siswa terhadap materi menulis narasi.

b. Bagi Siswa

1. Komik cerita anak yang dikembangkan dapat dijadikan media belajar alternatif mandiri untuk peserta didik karena dapat membantu peserta didik memahami materi dengan gambar- gambar yang menarik.
2. Komik cerita anak yang dikembangkan dapat memberikan suasana belajar yang berbeda dan menarik
3. Komik cerita anak yang dikembangkan dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa . Hal ini dapat menimbulkan motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar pada materi menulis narasi.

### c. Bagi Sekolah

1. Komik cerita anak yang dikembangkan dapat memperkaya media belajar alternatif, khususnya media belajar komik cerita anak materi menulis narasi.
2. Komik cerita anak yang dikembangkan dapat memberikan refensi dalam proses pembelajaran di sekolah.
3. Komik cerita anak yang dikembangkan dapat dijadikan masukan maupun pertimbangan guna menentukan suatu kebijakan yang diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar pada materi yang meliputi konsep- konsep dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti- peneliti yang lain guna memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan mengenai produk media belajar yang ingin dikembangkan.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran komik dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Pemanfaatan komik dapat memfasilitasi pemahaman siswa karena materi yang disajikan dalam bentuk cerita gambar dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Pengembangan bahan ajar ini memiliki keterbatasan. Adapun keterbatasan pengembangan akan diuraikan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya memuat satu materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yaitu materi menulis narasi menggunakan kata hubung antarkalimat.
2. Pengembangan sumber belajar berupa komik cerita anak ini dibatasi pada uji coba yang dilakukan di kelas IV MIN 11 Blitar.

### **G. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah memberikan arah dan tujuan yang ingin di capai dalam penelitian kepada pembaca mengenai apa yang akan di capai dalam penelitian.

#### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.<sup>24</sup> Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga

---

<sup>24</sup> Septi Nurfadilla dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi”. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*. Vol. 3 No. 1. 2021

pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>25</sup> Media pembelajaran dirancang sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Komik

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.<sup>26</sup> Komik membuat para pembacanya dapat memanfaatkan imajinasi kreatifnya untuk memahami cerita secara utuh.

## H. Sistematika Pembahasan

### 1. Bagian Awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, dan halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman prakata, halaman daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

---

<sup>25</sup> *ibid*

<sup>26</sup> Ambaryani & Airlanda, G.S. “Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik”. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19-28. 2017

## 2. Bagian Inti

- a. Bab I Pendahuluan: Memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, hipotesis produk, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan pengembangan, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
- b. Bab II Kajian Pustaka: Pada bab ini, terdiri dari landasan teori, kerangka berfikir, dan penelitian terdahulu.
- c. Bab III Metode Penelitian: Pada bab ini, dijabarkan tentang jenis penelitian, model penelitian pengembangan, prosedur pengembangan, validasi dan uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- d. Bab IV Hasil dan Pembahasan: Pada bab ini, dijabarkan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari analysis, design, development, implementation, evaluation.
- e. Bab V Penutup: Pada bab ini akan disimpulkan secara keseluruhan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media komik cerita anak, sekaligus akan ditulis saran yang berkaitan dengan penulisan tulisan ini. Sehingga akan memberikan gambaran secara umum terkait dengan isi dan harapan penulis.