

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV DI SD ISLAM TERPADU AL-USWAH MALANG**

TESIS

Oleh :

LAILATUL I'ZAATI

220103220007



**PASCASARJANA
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV DI SD ISLAM TERPADU AL-USWAH MALANG**

TESIS

Diajukan kepada
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

LAILATUL I'ZAATI

220103220007

**PASCASARJANA
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG TAHUN 2024**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Nama : LAILATUL I'ZAATI
NIM : 220103220007
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Komik Digital dalam pembelajaran
Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa
kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah di tulis dan di terbitkan oleh orang lain kecuali pada bagian-bagian di rujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Batu, 18 November 2024
Saya yang menyatakan,



LAILATUL I'ZAATI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Naskah Proposal Tesis ini dengan judul “Pengembangan Media Komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MI Hidayatun Najah Tuban” yang disusun oleh Lailatul Fzaati (22103220007) ini telah dikoreksi secara keseluruhan dan disetujui oleh pembimbing untuk diajukan kepada Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diuji dalam suatu Sidang Ujian Proposal.

Batu, 03 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 19760619 200501 2 005

Pembimbing II



Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd

NIP. 19740228 200801 1 003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 19760619 200501 2 005

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang” ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 07 November 2024.

Dewan Penguji

Penguji Utama

Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag.

NIP. 197310172000 03 1 001



Ketua Penguji

Dr. A. Nurul Kawakip, M.Pd, M.A

NIP. 19750731 2001 12 1 001



Penguji/Pembimbing 1

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

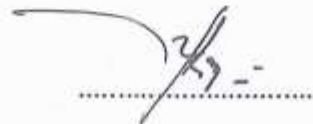
NIP. 19760619 200501 2 005



Sekretaris/Pembimbing II

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin., M.Pd.

NIP. 19740228 200801 1 003



Mengesahkan,

Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd.

NIP. 19690303 200003 1 002

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan atas limpahan rahmat dan hidayah Allah SWT, tesis yang berjudul “Pengembangan Media komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang” dapat terselesaikan dengan baik pada waktu yang ditentukan semoga berguna dan bermanfaat bagi banyak orang. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW dan para sahabat, dan keluarga, semoga keselamatan selalu tercurahkan kepada beliau dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Disini peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan tak terhingga yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini, dengan ucapan jazakumullah ahsanul jaza’ khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M Zainuddin,MA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang dan para pembantu Rektor,atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama peneliti menempuh studi di kampus tercinta ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Wahidmurni,M.Pd. selaku Direktur pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi dikampus tercinta ini.
3. Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati,M.Pd selaku Ketua Program Studi serta selaku Pembimbing 1 dan Bapak Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah (MPGMI) serta selaku Pembimbing II, yang telah banyak membimbing dan memberikan petunjuk serta arahan kepada peneliti dalam menyusun tesis ini hingga selesai tepat waktu.

4. Bapak Dr. Dwi Masdi Widada,M.Pd selaku Validator materi media komik digital serta Ibu Dr. Nurlaili Fitriah,M.Pd selaku Validator media komik digital yang peneliti kembangkan, yang telah mengarahkan serta memberikan arahan sehingga produk pengembangan yang dikembangkan bisa selesai tepat waktu.
5. Abah dan Ibu yang selalu mengupayakan segala keuangan untuk selesainya tesis ini serta doa yang tak pernah henti untuk kesuksesan anaknya.
6. Ibu Siti Rochmah,S.Pd.I selaku kepala sekolah SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Wali kelas 4 A dan C SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang yang telah membantu peneliti dalam penerapan media komik digital pembelajaran bahasa Indonesia.
8. Bapak dan Ibu Dosen UIN Malang yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat dan ta'dzhim peneliti kepada beliau semua,Terima kasih atas ilmu yang diberikan.
9. Restu *Print* tempat langganan *nge-print* dengan harga yang super murah tidak menguras keuangan serta Vian Print sebagai perlengkapan kebutuhan selama proses Tesis ini

10. Mia Aisyah Rahma, Ibu Fathul Ilma dan Qurrotul Aini yang menemani penelitian serta Aini yang selalu tak bosan-bosan mengingatkan administrasi tesis dan teman diskusi selama proses selesainya tesis ini.

11. Candra Avista Putri, M.Pd yang telah meluangkan waktu untuk ngopi, berdiskusi serta mengarahkan selama proses tesis ini dan Semua pihak yang terlibat langsung atau tidak langsung dalam proses menyelesaikan tesis ini.

Akhirnya peneliti berharap, semoga Tesis ini dapat bermanfaat banyak orang dan berguna dalam menambah wawasan peneliti dan semoga bermanfaat untuk adik-adik yang nantinya dapat dijadikan referensi dalam membuat tesis yang jauh lebih baik serta peneliti berdoa semoga semua kebaikan orang-orang yang telah membantu peneliti dinilai sebagai amal shaleh dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna dalam proses pembuatan karya Tesis ini, oleh karena itu perlu adanya saran dan kritik yang membangun sehingga mencapai pada tujuan yang diinginkan.

Alhamdulillahirabbil alamin.

Batu, November 2024

Penulis,

LAILATUL I'ZAATI

PERSEMBAHKAN

1. Abah

Abahku Kanawi Amarullah sosok ayah yang selalu semangat berjuang demi keluarganya, walaupun sejak kecil jauh dari suasana kebahagiaan hingga saat ini tak pernah yang namanya patah semangat untuk membahagiakan keluarga kecilnya, Abah yang selalu membuat aku menangis terharu dengan apa yang beliau contohkan kepada kami anaknya, bagiku abah adalah sosok ayah yang sempurna bagi lala tanpa semangat abah lala tidak akan ada sampai titik ini, mementingkan semuanya hanya untuk kami anak anakmu, beliau bukan seorang sarjana seperti saudara-saudaranya bahkan tidak sesukses saudara-saudaranya tapi beliau anak yang paling dibanggakan hingga dunia saja tunduk melihat keikhlasan mendoakan kedua orangtuanya, semoga kelak anak anakmu ini yang akan selalu mendoakanmu bah, memang hanya sekedar engkau beri materi tapi ilmu agama yang selalu kau berikan selama ini suri teladan yang baik untuk kami anak anakmu

2. Ibu

Ibuku Winasri sosok ibu yang mempunyai kesabaran yang luar biasa untuk keluarganya, walaupun sejak kecil hidup dengan ketidak cukupan semua serba pas hingga saat ini selalu memberi kecukupan serta yang terbaik untuk kebahagiaan anak anaknya, aku tidak akan menuntut sebuah kebahagiaan yang diriku inginkan, bagaimana aku bisa meminta dan menuntut kebahagiaan jika kalian berdua dari kecil terbatas akan yang namanya kebahagiaan, Tuhan mempunyai cara lain untuk membuat lala bahagia, sedangkan kebahagiaan lala adalah melihat abah dan ibu tersenyum bahagia melihat lala berada di titik kesuksesan

3. Sang Idola

Sang Idola Rian Fahardhi Presiden Generasi Z yang menjadi penyemangat dalam setiap langkah mengerjakan Tesis ini, pemuda yang berani bersuara demi sebuah kebenaran. Terima kasih Bang Rian setiap sajak kata serta semangat untukku agar aku menyelesaikan apa yang telah aku mulai serta mengajarkan diri ini menjadi diri sendiri versi terbaik.

4. Teman-teman

Organisasi IPPNU (Ikatan Pelajar Putri NU) dan Himpunan Mahasiswa Islam yang menjadi support system dalam setiap langkah mengerjakan tesis ini, menjadi teman diskusi, cerita serta wadah inspirasi dalam setiap perjuangan.

Akhirnya, semoga capaian ini menjadi keberkahan dan bermanfaat bagi semua orang, masyarakat dan agama .

Batu, November 2024

Lailatul I'zaati

MOTTO

Surat Yunus Ayat 44

إِنَّ اللَّهَ لَا يَظْلِمُ النَّاسَ شَيْئًا وَلَكِنَّ النَّاسَ أَنْفُسَهُمْ يَظْلِمُونَ

Artinya : Sesungguhnya Allah tidak berbuat zalim kepada manusia sedikitpun, akan tetapi manusia itulah yang berbuat zalim kepada diri mereka sendiri.¹

¹ Kementrian Agama RI, Al Qur'an dan terjemah, Bandung CV Mikraj Khazanaho Ilmu.

ABSTRAK

Lailatul I'zaati, 2024. Pengembangan Media Komik Digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV di SDIT Al-Uswah Malang. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd, (II). Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Komik Digital, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar

Penelitian ini di latar belakang oleh peneliti yang telah melakukan observasi awal di SD Islam terpadu Al Uswah Malang, dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia masih terpacu pada buku paket siswa serta media yang digunakan masih belum sesuai dengan karakteristik peserta, Pendidik memberikan pernyataan bahwa guru lebih cenderung fokus pada buku belum menggunakan variasi media pembelajaran pada materi menulis puisi. Dari metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran, muncul masalah ketika guru melihat hasil belajar peserta didik dengan tanya jawab yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik melalui hasil evaluasi serta minat peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga membuat hasil belajar rendah.

Tujuan penelitian ini : 1) Menghasilkan media pembelajaran dan menjelaskan langkah-langkah proses pengembangan media komik digital, 2). menganalisis kelayakan proses pengembangan media komik digital, 3). Menganalisis keefektian media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Penelitian ini menggunakan metode *Research and Delevopment (R&D)* yang mengambil model pengembangan ADDIE yang mengadopsi dalam Robert Maribe Branch. Model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yaitu *Analisis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), dan *Implementate* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi).

Hasil pengembangan media komik digital yang sangat layak dan efektif. 1). Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 74%, hasil validasi ahli media mendapatkan kriteria layak dengan nilai 95% dan hasil validasi ahli pembelajaran mendapatkan nilai 89% dengan rata-rata hasil validasi tersebut 86% dengan kategori sangat valid/sangat layak melalui hasil presentase kelayakan sehingga media komik pembelajaran Bahasa Indonesia layak digunakan. Hasil uji kepraktisan dari hasil lembar angket peserta didik diperoleh 97% yaitu peserta didik tertarik dengan media komik pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga media komik Bahasa Indonesia praktis digunakan untuk proses pembelajaran. Keefektifan media komik dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik dengan kategori tinggi menurut kategori *skor gain* dengan jumlah 21 dengan kategori tinggi dari 21 peserta. Pengembangan ini dapat disimpulkan Media Komik Pembelajaran Bahasa Indonesia termaksud kategori sangat valid, praktis, dan efektif.

ABSTRACT

I'zaati, Lailatul, 2024. Development of Digital Comic Media in Indonesian Language Learning to Improve Learning Outcomes of Grade IV at SDIT Al-Uswah Malang. Thesis, Postgraduate Elementary School Teacher Education Study Program, Maulana Malik Ibrahim Islamic University Malang, Supervisors (I) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd, (II). Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Keywords: Development, Digital Comic Media, Indonesian Language, Learning Outcomes

This research is motivated by researchers who have conducted initial observations at the Al Uswah Malang Integrated Islamic Elementary School, in the process of implementing Indonesian Language learning activities, it is still driven by student textbooks and the media used is still not in accordance with the characteristics of the participants, Educators state that teachers tend to focus more on books and have not used variations in learning media in the material of writing poetry. From the learning methods and media used by teachers in the learning process, problems arise when teachers see student learning outcomes with questions and answers conducted by teachers to students through evaluation results and student interest in Indonesian language subjects, resulting in low learning outcomes.

The purpose of this study: 1) Produce learning media and explain the steps in the digital comic media development process, 2). analyze the feasibility of the digital comic media development process, 3). Analyze the effectiveness of digital comic media in Indonesian language learning, This study uses the Research and Development (R&D) method which takes the ADDIE development model adopted in Robert Maribe Branch. The ADDIE development model goes through 5 stages, namely Analysis, Design, Development, and Implementation, Evaluate.

The results of the development of digital comic media are very feasible and effective. 1). This is based on the results of the validation of material experts getting very feasible criteria with a value of 74%, the results of the validation of media experts getting feasible criteria with a value of 95% and the results of the validation of learning experts getting a value of 89% with an average validation result of 86% with a very valid/very feasible category through the results of the feasibility percentage so that the Indonesian language learning comic media is feasible to use. The results of the practicality test from the results of the student questionnaire sheet obtained 97%, namely students are interested in Indonesian language learning comic media can improve student learning outcomes. So that Indonesian language comic media is practical to use for the learning process. The effectiveness of comic media is seen from the increase in student learning outcomes with a high category according to the gain score category with a total of 21 with a high category from 21 participants. This development can be concluded that Indonesian Language Learning Comic Media is included in the very valid, practical, and effective categories.

مستخلص البحث

ليلة العزاتي، 2024. تطوير الوسائط المصورة الرقمية في تعليم اللغة الإندونيسية لتحسين نتائج التعلم للصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الأسوة مالانج. رسالة الماجستير، قسم تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية كلية العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف (1) الدكتور الحاجة شمس سوسيلواتي، الماجستير، المشرف (2) الدكتور محمد زباد نور اليقين، الماجستير الكلمات المفتاحية: التطوير، الوسائط المصورة الرقمية، اللغة الإندونيسية، نتائج التعلم

استند هذا البحث إلى الباحثة التي قامت بملاحظة أولية في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الأسوة مالانج ، أثناء عملية تنفيذ أنشطة تعليم اللغة الإندونيسية، كانت لا تزال تركز على الكتب المدرسية للطلاب ولم تكن الوسائط المستخدمة متوافقة مع خصائص الطلاب، ذكر المعلمون أن المعلمين يميلون أكثر إلى التركيز على الكتب ولا يستخدمون مجموعة متنوعة من وسائل التعلم في مواد كتابة الشعر. من أساليب التعلم والوسائط التي يستخدمها المعلمون في عملية التعلم، تنشأ مشاكل عندما يرى المعلمون نتائج تعلم الطلاب من خلال الأسئلة والأجوبة التي يقدمها المعلمون للطلاب من خلال نتائج التقييم واهتمام الطلاب بموضوعات اللغة الإندونيسية، مما يؤدي إلى انخفاض نتائج التعلم.

الأهداف من هذا البحث هي (1) إنتاج الوسائط التعليمية وشرح خطوات عملية تطوير الوسائط المصورة الرقمية، (2) تحليل جدوى عملية تطوير الوسائط المصورة الرقمية، (3) تحليل فعالية الوسائط المصورة الرقمية في تعليم اللغة الإندونيسية، استخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير (R&D) بنموذج تطوير ADDIE المعتمد من قبل روبرت ماريبي برانج. يمر نموذج تطوير ADDIE بخمس مراحل، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

إن نتائج تطوير الوسائط المصورة الرقمية مجدية وفعالة للغاية. يعتمد ذلك على نتائج التحقق من حصول خبراء المواد على معايير مناسبة للغاية بدرجة 74%، ونتائج التحقق من خبراء الإعلام الذين حصلوا على معايير لائقة بدرجة 95%، ونتائج التحقق من خبراء التعلم الذين حصلوا على درجة 89% مع متوسط نتيجة التحقق من الصحة 86% مع فئة صالحة جدًا / مجدية جدًا من خلال نتائج نسبة الجدوى بحيث تكون الوسائط المصورة لتعليم اللغة الإندونيسية مناسبة للاستخدام. وكانت نتائج اختبار التطبيق العملي من نتائج استبيان الطلاب 97%، أي أن الطلاب كانوا مهتمين بالوسائط المصورة لتعليم اللغة الإندونيسية والتي

يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب. بحيث يمكن استخدام الوسائط الهزلية الإندونيسية عمليًا في عملية التعلم. يمكن ملاحظة فعالية الوسائط المصورة من خلال زيادة نتائج التعلم للطلاب في الفئة العالية وفقًا لفئة نقاط الكسب بإجمالي 21 مع الفئة العالية من 21 مشاركًا. من هذا التطور يستنتج أن الوسائط المصورة لتعليم اللغة الإندونيسية مدرجة في فئة صالحة وعملية وفعالة للغاية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

C. Vokal Dipotong

أُ = **Aw**

أَيَّ = **Ay**

أُو = **úr**

إِي = **ĩ**

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	Error!
Bookmark not defined.	
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iii
PERSEMBAHKAN	ix
MOTTO	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
المخلص.....	Error! Bookmark not defined.
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xvi
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk.....	9
E. Penelitian Terdahulu	10
F. Definisi Istilah.....	22
BAB II	24
KAJIAN PUSTAKA	24
A. Pengembangan Media Komik Digital	24
B. Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran	31
C. Kriteria Pemilihan Media	33
D. Sejarah Komik.....	37
E. Komik berdasarkan bentuk dan jenis	40
F. Kelebihan dan Kelemahan	43
G. Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia	45

H. Pengembangan Media Komik Digital	50
I. Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	56
J. Kerangka Berpikir.....	61
BAB III.....	62
METODE PENELITIAN	62
A. Jenis Penelitian dan Pengembangan.....	62
B. Model Desain Pengembangan.....	63
C. Prosedur Pengembangan	64
D. Uji Coba Produk.....	73
E. Jenis Data	76
F. Instrumen Pengumpulan Data	77
BAB IV	89
HASIL PENGEMBANGAN	89
A. Profil Sekolah SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang.....	89
B. Proses Pengembangan Media Komik digital	90
C. Penyajian Data dan Analisis Data Uji Produk	105
D. Data Hasil nilai Pretest dan Posttest.....	114
E. Revisi Produk Media Komik digital	120
BAB V.....	125
PEMBAHASAN	125
A. Prosedur Pengembangan Media Komik Digital.....	125
B. Tingkat kemenarikan media komik digital	132
BAB VI.....	139
PENUTUP.....	139
A. Kesimpulan.....	139
B. Saran	140
DAFTAR PUSTAKA.....	142
LAMPIRAN - LAMPIRAN	147

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Penjabaran Orisinalitas Penelitian.....	19
Tabel 2.1 Fungsi Media Visual dalam Pembelajaran.....	31
Tabel 3.1 Tabel Pemilihan Karakter Komik	73
Tabel 3.2 Instrumen Ahli Materi	81
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Media	81
Tabel 3.4 Instrumen Ahli Pembelajaran	81
Tabel 3.5 Angket Siswa.....	82
Tabel 3.6 Tabel Skala Linkert	85
Tabel 3.7 Tingkat Pencapaian dan skala kelayakan.....	86
Tabel 3.8 Pendoman Skala Likert	87
Tabel 3.9 Kriteria Interval interpretasi skor Angket respon Peserta didik	88
Tabel 3.10 Tabel Normalized Gain	89
Tabel 3.11 Interval Presentase banyaknya siswa tuntas belajar	91
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran.....	98
Tabel 4.2 Storyboard komik digital.....	100
Tabel 4.3 Karakter komik digital	101
Tabel 4.4 Nama-nama validator ahli	108
Tabel 4.5 Hasil penilaian validator ahli media.....	109
Tabel 4.6 Hasil penilaian setelah revisi validator ahli media.....	110
Tabel 4.7 Hasil penilaian validator ahli materi	111
Tabel 4.8 Hasil penilaian validator ahli pembelajaran.....	112
Tabel 4.9 Tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan.....	113
Tabel 4.10 Hasil peroleh nilai dari validator ahli	114
Tabel 4.11 Hasil Lembar Angket	115
Tabel 4.12 Kriteria interpretasi skor lembar kepraktisan siswa.....	116
Tabel 4.13 Penilaian soal pretest dan posttest	117
Tabel 4.14 Penilaian Soal Pretest dan posttest kelas kontrol	118
Tabel 4.15 Penilaian Soal Pretest dan posttest kelas eksperimen	119
Tabel 4.16 Tingkat pencapaian dan kualitas keefektifan	120
Tabel 4.17 Hasil pretest dan posttest kelas kontrol	121
Tabel 4.18 Hasil tingkat pencapaian dan kualitas keefektifan	122
Tabel 4.19 Saran dan masukan validator.....	123
Tabel 4.20 Revisi Ahli media.....	124
Tabel 4.21 Revisi Ahli materi	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Fungsi Media Pembelajaran dalam pembelajaran	31
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Dalam Pembelajaran	34
Gambar 2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	37
Gambar 2.4 Contoh Komik yang terbit di Media Masa setelah kemerdekaan Indonesia	43
Gambar 2.5 Contoh Komik Strip Kartun	46
Gambar 2.6 Contoh Komik Buku	47
Gambar 2.7 Kerangka Berfikir	64
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan ADDIE	67
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian	76
Gambar 4.1 Alur Analisis kebutuhan media pembelajaran	96
Gambar 4.2 Konsep materi yang dikembangkan	99
Gambar 4.3 Gambar pengaturan ukuran kotak dialog komik digital	102
Gambar 4.4 Gambar karakter komik	102
Gambar 4.5 Gambar halaman awal komik digital	103
Gambar 4.6 Gambar desain komik	103
Gambar 4.7 Gambar setelah dimasukan teks	104
Gambar 4.8 Gambar komik berupa pdf	104
Gambar 4.9 Gambar komik diunggah ke situs web Flipbook	105

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pendidikan menjadi satu kesatuan dengan proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Masykur dalam proses pembelajaran guru memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal dalam menyelesaikan kehidupan peserta didik.² Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang terjalin antara guru dan siswa dan untuk mencapai proses pembelajaran yang berjalan dengan efektif dan efisien ketika menggunakan media pendukung sebagai pengantar dalam pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran akan menjadi efektif, efisien, menarik dan memudahkan seorang pendidik dalam penyampaian materi dengan menggunakan alat bantu berupa media.

Media menjadi salah satu alat untuk menyampaikan pesan yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sependam dengan ungkapan Akbar, jika media adalah sarana untuk mentransformasikan atau menyampaikan pesan.³ Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah.⁴ Kegiatan belajar mengajar merupakan kondisi

² Rubhan Masykur ; Nofrizal and ; Muhammad Syazali, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2017, VIII.

³ A.A. Naz and R.A.Akbar, 'Use of Media Effective Instruction Its Importance: Some Consideration, *Journal of Elementary Education*, 18.1-2 (2010). 35-40 <https://doi.org/10.202472/TE.2015.3.3.002>.

⁴ Rumainur, *Tesis Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI Ma Bilingual Tesis Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 2016*

yang sengaja diciptakan. Guru harus menyadari apa yang seharusnya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar siswa. dari sini dapat disimpulkan bahwa tugas dari guru yaitu salah satunya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman bagi siswa sehingga menimbulkan semangat belajar bagi siswa, salah satu dampak positif yang ditimbulkan adalah meningkatkannya hasil belajar siswa, jika proses belajar mengajar tidak nyaman atau tidak menyenangkan bagi siswa akan memunculkan kegiatan belajar yang kurang nyaman atau kurang harmonis, siswa tidak akan suka berlama lama ketika belajar pelajaran apapun itu, apalagi pelajaran yang kurang di minati atau kurang disukai oleh siswa seperti bahasa Indonesia yang mengharuskan siswa untuk membaca suatu cerita dalam materi.

Berdasarkan observasi awal memperoleh fakta bahwa media pembelajaran yang digunakan buku siswa dan masih menggunakan papan tulis sehingga hasil belajar siswa kurang efektif dan efisien. Hal ini senada juga yang disampaikan oleh guru kelas IV di SDIT Al Uswah Malang bahwa, dalam proses pembelajaran dikelas belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital. Setiap kelas media yang sering digunakan papan tulis dalam proses pembelajaran dan disekolah hanya memiliki satu LCD untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran walaupun memiliki LCD guru masih jarang sekali menggunakannya karna lebih cenderung terfokus pada buku paket siswa dan papan tulis yang praktis digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan observasi selanjutnya, peneliti memperoleh fakta bahwasanya guru cenderung menggunakan buku paket dalam pembelajaran

sehingga membuat siswa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru, materi pelajaran yang tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat menyebabkan kebosanan dan kurangnya semangat belajar, siswa perlu melihat relevansi materi pelajaran dengan pengalaman pribadi peserta didik. Serta peneliti memperoleh fakta bahwasan guru hanya menggunakan media papan tulis dan spidol ternyata penggunaan media tersebut masih kurang maksimal, ditunjukkan dengan siswa cenderung tidak fokus dan kurang memperhatikan selama proses pembelajaran, akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa terhadap materi dan guru masih harus mengulang ulang materi yang dijelaskan.

Dan fakta tersebut didukung oleh hasil wawancara yang disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia⁵ bahwa guru tidak tau lagi akan menerapkan media yang cocok serta menarik semangat siswa dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dan peneliti memperoleh fakta bahwasanya guru belum menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan media papan tulis, spidol dan kertas jika diperlukan. Media yang digunakan oleh guru bahasa Indonesia masih terbilang belum modern sedangkan peserta didik SD/MI sudah mengenal teknologi jika guru tidak mengikuti zaman yang serba teknologi maka proses pembelajaran masih menggunakan metode atau media masa lampau.

⁵ Aisatul Lailiyah, S.Pd, Wawancara, Pada Tanggal 02 Juli 2024, Pukul 09.30

Salah satu solusi dari permasalahan yang ditemukan dilapangan media yang menarik bagi siswa adalah komik. Berdasarkan hasil pembuatan media komik digital. Raharjo menjelaskan bahwa komik digital adalah transformasi IPTEK media komik yang awalnya disebut buku komik yang dicetak menjadi komik digital atau e-comic dengan format elektronik tentunya. Untuk sementara menggunakan software pembuatan buku, peserta didik akan lebih tertarik belajar karena mengandung display atau kartun yang menggugah ketertarikan dalam komik.⁶ Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan intruksional karena komik merupakan suatu bacaan yang kebanyakan digemari oleh peserta didik.

Menurut Prantara, seorang anak akan belajar secara maksimal jika berkomunikasi atau berinteraksi dengan stimulus yang sekiranya cocok dengan gaya belajarnya.⁷ Komik berfungsi dengan baik jika kalau sebagai media pembelajaran komunikasi visual, yang mana dalam konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antar siswa dan sumber belajar.⁸ Komik digital merupakan komik yang sederhana yang dapat disajikan dalam media elektronik.⁹ Komik dapat membantu memperkenalkan konsep baru, membuat materi lebih menarik, dan mendorong semangat siswa sehingga dapat

⁶ Agnita Siska Pramasdyahsari Rasiman, 'Development of Mathematics Learning Media', *Jurnal Of Education and Research*, 2.11 (2014), 535-44.

⁷ Heru Dwi Waluyanto, 'Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran'. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 7.1 (2005), 45-55 <https://doi.org/109744/nirmana.7.1>.

⁸ N.E Ntobuo, A. Arbie, and L.N.Amali, 'The Development of Gravity Comic Learning Media Based om Gorontalo Culture'. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7.2 (2018), 246-51 <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>.

⁹ Yuliana, Siswandari, and Sudiyanto, II.

meningkatkan hasil belajar siswa. Komik dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan siswa untuk mengerti isi materi yang dipelajari.

Era modern ini teknologi telah mempercepat pengembangan media komik digital. Media komik digital memiliki beberapa kelebihan, seperti kualitas gambar yang lebih baik, interaktivitas yang lebih tinggi, dan mudah diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone dan komputer. Media pembelajaran komik digital ini sangat cocok untuk digunakan pada semua mata pembelajaran hal ini dapat di buktikan dengan adanya penelitian terdahulu seperti: Temuan Penelitian Musdalifah. Tesis 2019 menunjukan “Pengembangan media komik digital pada pembelajaran matematika pengolahan data di kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang.”¹⁰ Begitu juga dari hasil penelitian Dibrina Raseuki Ginting (2022) menunjukan bahwa Pengembangan Media Komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa subtema 2 manusia dan lingkungan nya kelas V sekolah dasar.¹¹ Dan juga penelitian Muhammad Syarifudin (2021). Menunjukan bahwa Pengembangan Media pembelajaran berbasis komik islami untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam materi energy untuk siswa kelas IV SD di kecamatan Tapung Hilir.¹²

¹⁰ Musdalifah, Tesis: “Pengembangan Media Komik digital pada pembelajaran matematika pengolahan data di kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang”, (Malang:UIN, 2019)

¹¹ Dibrina Raseuki Ginting, Tesis: “Pengembangan Media Komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa subtema 2 manusia dan lingkungan nya kelas V sekolah dasar”, (Jogyakarta: UIN, 2022).

¹² Muhammad Syarifudin, Tesis: “Pengembangan Media pembelajaran berbasis komik islami untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam materi energy untuk siswa kelas IV SD di kecamatan Tapung Hilir, (Riau: UIN SUSKA, 2021).

Terkait tersebut muncul keunikan dan kemenarikan dari penelitian ini, peneliti memilih komik digital untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena pembelajaran Bahasa Indonesia penting sebagai alat bantu, serta Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Sebagai bahasa pemersatu dan bahasa komunikasi, bahasa Indonesia membantu masyarakat berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif. Dalam pembelajaran, bahasa Indonesia menjadi alat utama untuk memperkenalkan konsep baru, mempertimbangkan ide dan pandangan, serta mengembangkan kemampuan kreatif siswa dalam materi yang akan disajikan.

Pengembangan media komik digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang, memiliki tujuan utama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mengenai materi menulis puisi, Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan berbagai manfaat, seperti: Menambahkan kecerdasan kreatif dan inovatif siswa dalam belajar, Membuat belajar lebih menarik dan berkreasi, Menambahkan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar, Meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan deskripsi diatas maka peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi. Yaitu media komik digital yang menggunakan dari aplikasi seperti Canva. Komik digital tersebut akan

mempermudah para pendidik khususnya guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Penelitian ini memiliki keunikan yaitu: isi materi menulis puisi dan desain komik digital yang berbeda dengan penelitian terdahulu serta Subjek penelitian komik digital ini akan diterapkan di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang.

Peneliti memilih SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang sebagai tempat untuk melakukan penelitian disebabkan media yang ada belum sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa SD/MI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang tersedia belum berdasarkan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sehingga kesulitan dalam proses belajarnya. Media yang ada belum sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital saat ini. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan media komik digital untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan menulis dan membaca pada bab IV “Satu Titik”. Dan diharapkan dapat memberikan jawaban dari pertanyaan berkaitan bagaimana langkah langkah, kemenarikan dan keefektifan media komik digital. Fenomena seperti inilah yang melatar belakangi peneliti untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan proposal tesis ini sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang?
2. Bagaimana kemenarikan dari pengembangan media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang?
3. Bagaimana keefektifan dari pengembangan media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis langkah-langkah pengembangan media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang.
2. Untuk menganalisis kemenarikan dari pengembangan media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang.
3. Untuk menganalisis keefektifan dari pengembangan media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang

D. Spesifikasi Produk

Media Komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan dalam bentuk virtual dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media Komik digital ini berbasis online yang kemudian di aplikasikan menggunakan Mobile Phone atau laptop untuk mempermudah siswa mengakses Media Komik digital. Dalam pengaplikasian media komik digital ini menggunakan Handphone (HP).
2. Media Pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Menulis Puisi pokok kurikulum merdeka belajar tentang materi tersebut untuk peserta didik tingkat SD/MI.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan desain awal Cover, kata pengantar, pendahuluan (tujuan pembelajaran), isi materi (Cerita), Menulis Puisi serta terakhir profil pengembang dan peneliti
4. Media pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi Canva dalam mendesain Poduk media komik digital.
5. Jenis media pembelajaran yang dibuat hanya dibatasi pada media komik digital berbasis online yang memuat:
 - a. Teks
 - b. Image (gambar diam)
6. Media pembelajaran yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran yang artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberi pemahaman yang mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media

pembelajaran ini dibuat bukan sebagai pengganti guru akan tetapi untuk membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa lebih jelas dan mudah memahami materi.

E. Penelitian Terdahulu

Untuk mengetahui lebih jelas tentang permasalahan seputar penelitian dalam tesis ini, sangat penting terlebih dahulu mengkaji hasil penelitian tesis yang hampir memiliki persamaan dalam segi permasalahan. Dengan tujuan mengetahui dan memahami persamaan dan perbedaan hasil penelitian sehingga dapat menjamin orisinalitas tesis ini. Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian tesis ini sebagai berikut:

1. Musdalifah.2019.¹³“Pengembangan media komik digital pada pembelajaran matematika pengolahan data di kelas V MI Darussalam CurahMalang Jombang”. Hasil penelitian menunjukkan : 1) Menghasilkan produk media komik digital yang menarik, berbasis teknologi dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada perkembangan zaman ini. 2) Produk dikembangkan melalui Pertama, analisis kebutuhan. Kedua, mendesain media pembelajaran dengan storyboard komik digital yang telah disusun, ketiga pengembangan recreating komik kemudian validasi ahli materi, media, dan guru. Keempat implementasi guru di kelas. 3) Hasil rata-rata sebelum diterapkan media 43%, setelah diterapkan media terdapat hasil rata-rata 57% sehingga terdapat selisih 14%. Untuk membuktikan keefektifan

¹³ Musdalifah, Tesis: “*Pengembangan Media Komik digital pada pembelajaran matematika pengolahan data di kelas V MI Darussalam CurahMalang Jombang*”, (Malang:UIN,2019)

penggunaan media komik digital dibuktikan dengan hasil uji t dimana nilai thitung $36,522 > t_{tabel} 2,048$ dengan nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji pretest dengan hasil uji posttest melalui media komik digital.

2. Dibrina Raseuki Ginting (2022) ¹⁴Pengembangan Media Komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa subtema 2 manusia dan lingkungan nya kelas V sekolah dasar. “Penelitian ini menghasilkan media komik digital, khususnya pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V yang dikemas dalam bentuk website. Media komik digital dinilai layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli instrument yaitu ahli media dengan tingkat kelayakan 93.3 %, ahli materi sebesar 88%, dan respon guru 93,3%. Hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa pretest dengan sebesar 22,68 kemudian hasil minat belajar posttest meningkat dengan nilai rata-rata 34,84. Hasil belajar dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest dalam pembelajaran menggunakan media komik digital yaitu nilai pretest 61 dan nilai rata-rata posttest 74,60. Karakteristik media komik digit yang dibentuk dalam cerita dipilih sesuai dengan rancangan dan kebutuhan siswa berupa alur cerita yang terintegrasi dengan unsur agama, tokoh dan karakteristik yang dikembangkan dengan berbusana sopan. Karakteristik

¹⁴ Dibrina Raseuki Ginting, Tesis : “*Pengembangan Media Komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa subtema 2 manusia dan lingkungan nya kelas V sekolah dasar*”, (Jogyakarta:UIN,2022).

lainnya komik digital dibuat dalam 1,15 spasi dan komik digital tidak menggunakan memori penyimpanan karna diakses menggunakan website. Hasil perhitungan uji paired sample t-test diperoleh dari perbandingan nilai pretest minat belajar siswa dan posttest minat belajar siswa serta pretest hasil belajar dan posttest hasil belajar siswa memperoleh hasil nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan antara minat dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media komik digital

3. Muhammad Syarifudin (2021)¹⁵ Pengembangan Media pembelajaran berbasis komik islami untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam materi energy untuk siswa kelas IV SD di kecamatan Tapung Hilir. “Analisis data menggunakan Skala Likert untuk uji validasi ahli dan uji kepraktisan, serta SPSS digunakan untuk uji efektifitas. Berdasarkan uji validitas oleh ahli memperoleh nilai rata-rata aspek materi sebesar 4,81, aspek kebahasaan sebesar 4,66 dan aspek media sebesar 4,66. Secara keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 4,71 dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh 3 (tiga) orang guru kelas IV SD terhadap media komik islami diperoleh nilai rata-rata 4,59 dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji efektifitas diperoleh nilai signifikansi dari 3 sekolah yang di uji yaitu SDN 020 Sekijang nilai signifikansi 0,001; SDN 001 Sekijang nilai signifikansi 0,000; SDN 015 Kota Garo nilai signifikansi 0,009. Nilai signifikansi tersebut $< 0,05$ yang

¹⁵ Muhammad Syarifudin, Tesis : “Pengembangan Media pembelajaran berbasis komik islami untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam materi energy untuk siswa kelas IV SD di kecamatan Tapung Hilir, (Riau: UIN SUSKA, 2021).

artinya terdapat perbedaan nilai pretest dan posttest dan media dapat dikategorikan efektif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik islami yang dikembangkan valid, praktis dan efektif serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat.

4. Marlina Idayanti (2021),¹⁶ Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital berbasis karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas IV sekolah dasar di kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan. “Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan model Borg and Gall yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis karakter peduli lingkungan siswa dengan memperhatikan tiga aspek kualitas yaitu valid, praktis dan efektif. Analisis data terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Desain pengembangan produk dilakukan dengan panel layout, perancangan tampilan dan pemilihan karakter. Skor rata-rata keseluruhan dari validasi dari ahli bahasa, materi, dan media berturut-turut adalah 3,07; 3,11 dan 3,10. Ketiganya termasuk dalam kriteria “Layak”. Kelayakan juga didukung dari hasil angket respon siswa dan guru yang menunjukkan skor rata-rata 3,25 dan 3,26 dengan kriteria “Sangat Baik”. Produk komik digital yang dikembangkan juga terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman

¹⁶ Marlinda Idayanti, Tesis : “*Pengembangan Media pembelajaran Komik digital berbasis karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas IV sekolah dasar di kecamatan Purwodadi kabupaten Grobogan*”, (Kudus:2021).

konsep sumber daya alam dan karakter peduli lingkungan siswa kelas IV SD di Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Grobogan berdasarkan hasil Paired Sample T-test $< 0,05$ yakni 0,000, hasil Independent Sample T-test $< 0,05$ yakni 0,000. xii Kesimpulan penelitian ini adalah komik digital dibutuhkan oleh siswa dan guru untuk meningkatkan pemahaman konsep sumber daya alam dan karakter peduli lingkungan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Komik digital yang didesain melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, proses dan evaluasi ini layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep sumber daya alam dan karakter peduli lingkungan siswa kelas IV SD di Dabin V Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan”.

5. Veri Setiawan (2023).¹⁷ “Pengembangan Media pembelajaran sejarah berbasis komik digital dalam peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik SMK”, “Penelitian menunjukkan hasil: 1) Pembelajaran sejarah yang dilakukan masih kurang penggunaan media pembelajaran interaktif, guru lebih sering menggunakan owerpoint dan buku teks yang membuat siswa kurang antusias, 2) Pembuatan media pembelajaran berbasis komik melalui tahapan penyusunan media pembelajaran, pengumpulan bahan pustaka, penyusunan materi sesuai KI dan KD, pembuatan storyboard, serta pengujian produk secara internal, 3) Minat siswa kelas X terhadap pelajaran sejarah setelah menggunakan media komik digital mendapatkan respon positif dengan prosentase sebesar 84,7%. Hasil angket minat belajar

¹⁷ Veri Setiawan, Tesis : “*pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital dalam peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik SMK*”, (Jogyakarta:2023).

menjelaskan bahwa siswa lebih berminat mengikuti pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran komik digital. Peningkatan hasil berdasarkan hasil uji t pada t-test for Equality Means pada baris bagian atas (equal variance assumed) menunjukkan nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,971 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.”

6. Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, Susilaningsih (2022)¹⁸ pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar “Berdasarkan penelitian pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPS materi runtuhnya kerajaan Kediri dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang ada didalam kelas. Karena diperoleh dari hasil positif yang didapat dari ahli media, ahli materi dan diujicobakan ke lapangan kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, bahwa komik digital dapat memberikan rasa kemudahan, kemenarikan dan motivasi pada siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Terdapat beberapa kekurangan dari media yang dihasilkan ini seperti saran dari ahli media untuk memberikan credit title. Dan juga saran dari ahli materi untuk memberikan pesan moral pada komik digital tersebut”.

¹⁸ Favian Avian Syahmi,dkk, “Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar”.*JKTP:Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol.5,No.1,Februari 2022:1-110

7. Farhan Saefudin Wahid, Alim Mutaqin, Yasin (2021)¹⁹ pengembangan media pembelajaran komik digital untuk siswa sekolah dasar “Media pembelajaran komik digital layak digunakan setelah dilakukan penilaian oleh siswa yang berperan sebagai responden dalam uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Siswa yang menjadi responden uji coba satu-satu memberikan penilaian rata-rata skor 4,39 termasuk kategori sangat baik, siswa yang menjadi responden uji coba kelompok kecil memberikan penilaian rata-rata skor 4,44 termasuk kategori sangat baik dan siswa yang menjadi responden uji lapangan memberikan penilaian rata-rata skor 4,46 termasuk kategori sangat baik. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran komik digital layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn KD. 3.5 kurikulum 2013 kelas V SD Negeri Losari Brebes”
8. Sri Ayu Cahya Pinatih, DB.Kt.Ngr.Semara Putra (2021),²⁰ Pengembangan Media Komik Digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA. “Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya variasi media pembelajaran digital yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran IPA sehingga siswa kekurangan media untuk membantunya belajar secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mendeskripsikan validitas komik digital. Penelitian ini menggunakan model pengembangan

¹⁹ Farhan Saefudin Wahid,dkk, “*pengembangan media pembelajaran komik digital untuk siswa sekolah dasar*”. Open Journal Systems.Vol 16 No 5 Desember 2021.

²⁰ Sri Ayu Cahya Pinatih,dkk, “*Pengembangan Media Komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA*”. Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index> Volume 5, Number 1, Tahun 2021, pp. 115-121

ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari seorang ahli isi pembelajaran, seorang ahli desain dan media pembelajaran, dan 9 siswa kelas V SD. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut.

(1) Rancang bangun komik digital meliputi lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) Komik digital valid dengan hasil review ahli isi pembelajaran mencapai skor 89% dengan kategori baik, hasil review ahli desain pembelajaran mencapai skor 88% dengan kategori baik, hasil review ahli media mencapai skor 94% dengan kategori sangat baik, hasil uji perorangan mencapai skor 90,6% dengan kategori sangat baik, dan hasil uji kelompok kecil mencapai skor 90,8% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa komik digital layak digunakan di sekolah dasar.”

9. Emilia, Ratnawati, Muhammad Subhan (2022),²¹ Pengembangan Media Komik untuk pembelajara IPA tema berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah dasar, “Latar belakang penelitian ini tidak ditemukannya suatu penggunaan media pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif sehingga berdampak terhadap siswa yang sukar untuk mengerti materi yang disampaikan oleh guru, Upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut ialah perlunya

²¹ Emilia, dkk, “Pengembangan Media Komik untuk pembelajaran IPA tema berbagai pekerjaan Kelas IV sekolah dasar”, Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 8259 - 8267
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>

mengembangkan media pembelajaran komik yang digemari dan dibaca oleh anak-anak. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (R&D) berdasarkan model ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Subjek uji adalah siswa kelas IV dan V UPT SDN 15 Sitiung. Disimpulkan perlunya pengembangan media komik pembelajaran IPA dengan berbagai topik kerja dengan kategori efektif, praktis dan efektif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.”

10. Neng Fitri Andriani, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhani (2022),²² Media komik digital berbasis nilai karakter dalam muatan pelajaran IPS tema “Pahlawanku” Kelas IV sekolah dasar. “Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan produk media komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar, dan (2) mengetahui kelayakan media komik digital berbasis nilai karakter yang dikembangkan. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Makasar 06 Jakarta Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa responden diantaranya, satu dosen

²² Neng Fitri Andriani, dkk, “Pengembangan komik digital berbasis nilai karakter dalam muatan pelajaran IPS Tema “Pahlawanku” Kelas IV Sekolah dasar, Jurnal Pendidikan Dasar, 10 (1), Juni 2022.

ahli materi, satu dosen ahli media, satu dosen ahli bahasa, dan peserta didik kelas IV SDN Makasar 06 Jakarta Timur berjumlah 12 orang, untuk menilai kelayakan produk media komik digital yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis nilai karakter dinilai sangat baik. Hal tersebut terlihat berdasarkan nilai rata-rata dari uji validasi ahli materi, media, dan bahasa sebesar 93,44% dengan kategori sangat baik, dan uji coba peserta didik mendapat nilai sebesar 96,69% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penjelasan di atas, maka media komik digital berbasis nilai karakter ini termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam muatan pelajaran IPS di kelas IV SD.

Tabel 1.1. Penjabaran Orisinalitas Penelitian

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Musdalifah, 2019	Pengembangan media komik digital pada pembelajaran matematika pengolahan data di kelas V MI Darussalam CurahMalang Jombang	Peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dikembangkan ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa banyak media yang dapat membantu belajar siswa salah satunya adalah media komik digital ini.	Peneliti terdahulu menggunakan komik digital dengan pelajaran matematika sedangkan peneliti akan mengembangkan penelitian dengan mata pelajaran bahasa Indonesia	Hasil rata-rata sebelum diterapkan media 43%, setelah diterapkan media terdapat hasil rata-rata 57% sehingga terdapat selisih 14%. Untuk membuktikan keefektifan penggunaan media komik digital dibuktikan dengan hasil uji.
2.	Dibrina Raseuki Ginting, 2022	Pengembangan Media Komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa subtema 2 manusia dan	Peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dikembangkan ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa banyak media yang dapat membantu belajar siswa salah	Peneliti terdahulu menggunakan komik digital dengan subtema 2 manusia dan lingkungan sedangkan peneliti akan mengembangkan penelitian dengan	Media komik digital dinilai layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli instrument yaitu ahli media dengan tingkat kelayakan 93.3 %,

		lingkungan nya kelas V sekolah dasar.	satunya adalah media komik digital ini yang akan di kembangkan peneliti.	mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tema Puisi	ahli materi sebesar 88%, dan respon guru 93,3%.
3.	Muhammad Syarifudin 2021	Pengembangan Media pembelajaran berbasis komik islami untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam materi energi untuk siswa kelas IV SD di kecamatan Tapung Hilir.	Peneliti terdahulu dan peneliti yang akan di kembangkan ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa media yang dapat membantu belajar siswa salah satunya adalah komik sedangkan peneliti akan mengembangkan media komik yang berbasis digital	Peneliti terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis komik islami dengan materi energi sedangkan peneliti akan mengembangkan penelitian dengan mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tema Puisi serta peneliti terdahulu untuk meningkatkan kemampuan membaca	Uji validitas oleh ahli memperoleh nilai rata-rata aspek materi sebesar 4,81, aspek kebahasaan sebesar 4,66 dan aspek media sebesar 4,66. keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 4,71 dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan dilakukan oleh 3 guru kelas terhadap media diperoleh nilai rata-rata 4,59
4.	Marlina Idayanti, 2021	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital berbasis karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas IV Sekolah dasar di kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan.	Peneliti terdahulu dan peneliti yang akan di kembangkan ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa banyak media yang dapat membantu belajar siswa salah satunya adalah media komik digital ini yang akan di kembangkan peneliti.	Peneliti terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital berbasis karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas IV sedangkan peneliti akan mengembangkan penelitian dengan mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tema Puisi serta peneliti terdahulu untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman materi sedangkan penelitian mengenai pemahaman materi pelajaran bahasa Indonesia.	Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Desain pengembangan produk dilakukan dengan panel layout, perancangan tampilan dan pemilihan karakter. Skor rata-rata keseluruhan dari validasi dari ahli bahasa, materi, dan media berturut-turut adalah 3,07; 3,11 dan 3,10. Ketiganya termasuk dalam kriteria "Layak".
5.	Veri Setiawan, 2023	Pengembangan Media pembelajaran sejarah berbasis komik digital dalam peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik SMK.	Peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dikembangkan ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa banyak media yang dapat membantu belajar siswa salah satunya adalah media komik digital ini yang akan di kembangkan peneliti.	Peneliti terdahulu menggunakan media pembelajaran sejarah di tingkat SMK sedangkan peneliti akan mengembangkan penelitian dengan mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tema Puisi	Penelitian menunjukkan media komik digital mendapatkan respon positif dengan prosentase sebesar 84,7%. Hasil angket minat belajar menjelaskan bahwa siswa lebih berminat mengikuti pembelajaran sejarah.

6.	Farhan Saefudin Wahid, Alim Mutaqin, Yasin 2021	Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk siswa sekolah dasar	Peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dikembangkan ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa banyak media yang dapat membantu belajar siswa salah satunya adalah media komik digital ini yang akan di kembangkan peneliti serta persamaannya sama dalam ruang lingkup sekolah dasar	Peneliti terdahulu menggunakan komik digital secara umum sedangkan peneliti akan mengembangkan penelitian dengan komik digital khusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	Siswa yang menjadi responden uji coba satu-satu memberikan penilaian rata-rata skor 4,39 termasuk kategori sangat baik, siswa yang menjadi responden uji coba kelompok kecil memberikan penilaian rata-rata skor 4,44 termasuk kategori sangat baik dan siswa yang menjadi responden uji lapangan memberikan penilaian rata-rata skor 4,46 termasuk kategori sangat baik.
7.	Farhan Saefudin Wahid, Alim Mutaqin, Yasin 2021	Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk siswa sekolah dasar	Peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dikembangkan ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa banyak media yang dapat membantu belajar siswa salah satunya adalah media komik digital ini yang akan di kembangkan peneliti.	Peneliti terdahulu menggunakan komik digital secara umum sedangkan peneliti akan mengembangkan penelitian dengan komik digital khusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dalam kegiatan proses pembelajaran secara daring menunjukan bahwa komik digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring. Hal ini disimpulkan dari rata-rata nilai yang telah diperoleh dari ahli materi, ahli media, siswa dalam uji coba satu-satu maupun secara berkelompok dan siswa dalam uji coba lapangan.
8.	Sri Ayu Cahya pinatih, DB.Kt.Ngr.Se mara Putra (2021)	Pengembangan Media Komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA	Peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dikembangkan ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa banyak media yang dapat membantu belajar siswa salah satunya adalah media komik digital ini yang akan di kembangkan peneliti.	Peneliti terdahulu menggunakan komik digital dengan muatan IPA sedangkan peneliti akan mengembangkan penelitian dengan komik digital khusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	Komik digital valid dengan hasil review ahli isi pembelajaran mencapai skor 89% dengan kategori baik, hasil review ahli desain pembelajaran mencapai skor 88% dengan kategori baik, hasil review ahli media mencapai skor 94% dengan kategori sangat
9.	Emilia, Ratnawati, Muhammad Subhan, 2022	Pengembangan Media komik untuk pembelajaran IPA tema berbagai	Peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dikembangkan ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa	Peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dikembangkan ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa banyak media yang	penelitian dan pengembangan berdasarkan model ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan (analisis, desain, pengembangan,

		pekerjaan Kelas IV sekolah dasar.	banyak media yang dapat membantu belajar siswa salah satunya adalah media komik digital ini yang akan di kembangkan peneliti.	dapat membantu belajar siswa salah satunya adalah media komik digital ini yang akan di kembangkan peneliti.	implementasi, evaluasi). Subjek uji adalah siswa kelas IV dan V UPT SDN 15 Sitiung. Disimpulkan perlunya pengembangan media komik pembelajaran IPA dengan berbagai topik kerja dengan kategori efektif, praktis dan efektif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
10.	Neng Fitri Andriani, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhani (2022)	Media komik digital berbasis nilai karakter dalam muatan pelajaran IPS tema "pahlawan" kelas IV sekolah dasar.	Peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dikembangkan ini memiliki pemikiran yang sama, bahwa banyak media yang dapat membantu belajar siswa salah satunya adalah media komik digital ini yang akan di kembangkan peneliti.	Peneliti terdahulu menggunakan komik digital dengan muatan IPS tema "Pahlawan" sedangkan peneliti akan mengembangkan penelitian dengan komik digital khusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian (R&D) dengan model pengembangan ADDIE Hasil penelitian menunjukan bahwa media komik digital berbasis nilai karakter dinilai sangat baik.

Dari Uraian penelitian diatas media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan hasil dengan kategori Layak dan media pembelajaran dikatakan efektif. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak dan efektif. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran komik berbasis digital.

F. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama sehingga tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.²³ Bisa dikatakan pengembangan jika dapat memperbarui media yang lama. Kata pengembangan ini bisa diartikan sebagai perbaikan media lama sehingga

²³ <http://kbbi.web.id/kembang> (20.03.2024).

media yang baru dapat mengurangi-kekurangan pada media yang lama.

2. Media Komik Digital merupakan sebuah komik yang dipenuhi dengan gambar serta skenario yang telah disusun, dengan bantuan aplikasi *canva* dan *dam* diaplikasikan dalam mobile phone.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang tidak terlepas dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan Bahasa digunakan dalam berkomunikasi dan berinteraksi, pembelajaran bahasa Indonesia disadari sebagai hal yang penting dalam penemuan dan pengembangannya. Baik menyangkut materi sebagai penunjang ilmu-ilmu yang lain maupun kegunaan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Hasil belajar siswa adalah pencapaian yang diperoleh seseorang setelah menjalankan proses belajar mengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Komik Digital

Media adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa latin yang secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “Pengantar”. Media merupakan saluran komunikasi dalam proses belajar. Oleh sebab itu, agar proses komunikasi berjalan dengan baik maka dibutuhkan suatu alat bantu yakni media pembelajaran.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar.²⁴ Bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dan sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Menurut Yuhdi dalam bukunya).²⁵ Menurut Jerome S Brunner dalam buku Dhikrul Hakim menjelaskan bahwa proses pembelajaran siswa menempuh tiga fase yaitu: ²⁶

- 1) Fase Informasi (Tahap penerimaan materi) Dalam fase ini seorang siswa yang sedang belajar beberapa keterangan mengenai materi yang sedang dipelajari. Diantara informasi yang diperoleh itu ada yang sama sekali baru

²⁴ Joni Purwono, Sri Yutmini, and Sri Anitah, “Penggunaan Media Audio-Visual Pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negri 1”, *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.2.(2014).

²⁵ Munadi, yudhi. *Media pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*, 2013 : Gaung Persada press

²⁶ Dhikrul Hakim, *Psikologi Belajar*, (Jogyakarta : Daniar Eka, 2016) hlm.95

dikenal dan ada juga yang berfungsi memperdalam atau menambahkan dari pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

- 2) Fase Transformasi (Tahap pengubahan materi) Dalam fase ini informasi yang telah diperoleh dianalisis dan di transformasikan menjadi bentuk yang konseptual agar nanti waktu gilirannya dapat dimanfaatkan secara luas.
- 3) Fase Evaluasi (Tahap Penilaian Materi) Dalam fase ini, seorang siswa akan menilai diri sendiri sampai sejauh mana pengetahuannya yang dia dapat memanfaatkan untuk memecahkan masalah yang ada.

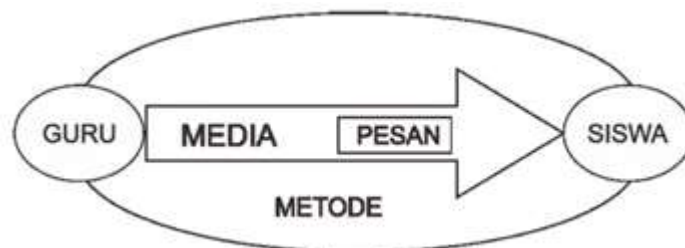
a. Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran

Media awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berupa sarana yang mampu memberikan pengalaman visual pada siswa dalam rangka mendorong hasil belajarnya, memperjelas serta mempermudah konsep yang kompleks secara abstrak supaya menjadi lebih konkrit dan sederhana agar mudah untuk dipahami.²⁷ Proses belajar mengajar menggunakan suatu media yang memiliki fungsi sangat penting. Pada umumnya media sebagai penyalur pesan atau informasi. Media dapat digunakan secara efektif dalam situasi formal maupun non formal dimanapun siswa berada. Secara umum fungsi media sebagai penyalur pesan, selain itu juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi dan minat belajar siswa. penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan

²⁷ Asnawir dan Basyirudin Isman, Media pembelajaran, (Jakarta : Ciputat Pers,202),21.

pemahaman materi dengan sangat menarik.²⁸ Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu dalam belajar, memperjelas konsep dan menyalurkan informasi dimanapun kapanpun.

Metode Pembelajaran adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat dilihat melalui gambar dibawah ini:²⁹



Gambar 2.1. Fungsi Media Pembelajaran

Sedangkan dari Lavied and Lentz berpendapat bahwa media pembelajaran khususnya Visual memiliki empat fungsi, yaitu Fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi Kompensatoris. Dari penjelasan tersebut akan dijabarkan dalam bentuk tabel agar lebih mudah dalam memahami.

Tabel 2.1 Fungsi Media Visual dalam Pembelajaran

NO	MACAM	FUNGSI
1.	Fungsi Atensi	Media Visual yang dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual.
2.	Fungsi Afektif	Media Visual dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang atau

²⁸ Absul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Arab (Malang : UIN Press 2009), hlm 29

²⁹ Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung:PT. Sarana Tutorial Sejahtera, 2012), hlm.7

		kenikmatan siswa terhadap isi pembelajaran.
3.	Fungsi Kognitif	Media Visual dapat mempermudah siswa untuk memahami pesan dan informasi yang disampaikan dalam pembelajaran.
4.	Fungsi Kompensatoris	Media Visual dapat mengakomodasikan siswa lemah dalam menerima isi pembelajaran.

Dari berbagai pendapat diatas, Hafni menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran, khususnya media Audio-visual bukan hanya sekedar penyalur pesan akan tetapi juga membantu menyederhanakan proses pesan yang susah sehingga proses komunikasi menjadi berjalan lancar. Media audio-visual mempunyai fungsi tersebut karena media audio visual memiliki kemenarikan yakni:³⁰ Tidak hanya mempermudah dan memperjelas media pembelajaran juga dapat membuat pesan kurikulum yang juga akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik menjadi menarik sehingga dapat mengefisienkan proses belajar dan memotivasi belajarnya.

Hasil penelitian menunjukan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengar, sedangkan 8% lewat indera penglihatan. Disamping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang kita dilihat dan didengar. Sehingga menghadirkan media pembelajaran dalam

³⁰ Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab (Malang:UIN Press 2009). hlm 31

proses belajar mengajar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus diperhatikan oleh pendidik khususnya para guru.³¹

Adapun fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua aspek yaitu: fungsi pada media dan penggunaannya. Pertama, fungsi yang didasarkan pada media pembelajaran yaitu: (1) Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, (2) Fungsi semantic dan (3) Fungsi Maipulatif. Yang kedua, fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni fungsi psikologis dan fungsi sosio-kultural.³²

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu mempermudah dan memahami sesuatu yang masih abstrak sehingga menjadi konkrit. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Brunner bahwasannya siswa belajar melalui tiga tahapan yakni: enaktif, ikonik dan simbolik. Tahap-tahap ini membuat siswa belajar dengan memanipulasi benda benda konkrit (pengalaman langsung).

Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana belajar dengan menggunakan gambar atau video tapes (pengalaman piktoral). Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan symbol-simbol yaitu mendengar (pengalaman abstrak) atau membaca. Prinsip tahapan pembelajaran dari Brunner ini dapat kita terapkan dalam “Kerucut pengalaman” atau “*cone experience*” menurut Edgar Dale pada gambar dibawah ini :

³¹ Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab.....hlm.31

³² Yuhdi Munadi, Media Pembelajaran: Sebuah pendekatan Baru, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hlm 36.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Dalam Pembelajaran

Untuk lebih memahami peranan dalam media, proses dalam mendapatkan pengalaman proses belajar bagi siswa. Dalam Edgar dale melukiskannya dalam sebuah kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale ini, digunakan secara menyeluruh untuk menentukan alat bantu atau media yang akan digunakan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang mudah.

Selain itu kerucut EDGAR Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat diperoleh siswa melalui proses pengalaman sendiri apa yang dipelajari atau proses pembuatan, proses mendengar dan mengamati melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkrit siswa mempelajari bahan pembelajarannya, contohnya: melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman, belajar yang didapatkan siswa. Sebaliknya semakin abstrak siswa mendapatkan pengalaman belajar, contohnya: mengandalkan buku ajar atau buku paket, maka semakin minim pengalaman yang akan didapatkan siswa. Selanjutnya adalah uraian

setiap pengalaman belajar seperti yang digambarkan dalam kerucut pengalaman diatas akan dijabarkan sebagai berikut: ³³

- 1) Pengalaman langsung
- 2) Pengalama tiruan
- 3) Pengalaman melalui drama
- 4) Pengalaman melalui demonstrasi
- 5) Pengalaman wisata
- 6) Pengalaman melalui peran
- 7) Pengalaman melalui televise
- 8) Pengalaman melalui gambar hidup dan film
- 9) Pengalaman melalui radio, tape recorder dan gambar

Jika dilihat bahwa kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar dale, maka dapat ditarik benang merahnya bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman tidak langsung atau langsung. Semakin objek langsung yang dipelajari, maka semakin pengetahuan konkret yang didapatkan, semakin tidak langsung pengetahuan yang diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan yang didapatkan oleh siswa.

Gambaran dari kerucut pengalaman tersebut, siswa akan lebih konkret dalam mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda benda tiruan, pengalaman drama, dan lain lainnya. Dalam hal ini siswa mungkin akan mendapatkan secara langsung yang berhubungan dengan objek

³³ Edy Suprpto and Universitas Nusa cendana, “Peranana Media Dalam Proses Belajar dan pembelajaran”, ResearchGate.2018, <https://www.researchgate.net/publication/325193204%0APeranan> .

yang akan dipelajari oleh siswa, apabila tidak memungkinkan maka, siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui benda atau alat perantara seperti televisi, gambar hidup/film, radio atau tape recorder, lambang visual dan lambang verbal.

Dari penjelasan di atas dengan ini dapat disimpulkan bahwasanya kedudukan komponen media pembelajaran dalam sistem belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting, dikarenakan tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung, dengan media yang dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan lebih kongkret, pembelajaran yang efektif dan tepat serta mudah untuk dipahami.

B. Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan dan teknik pemakaiannya. Dari sifatnya media dapat dibagi menjadi ;

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya bisa di dengar atau media yang hanya memiliki unsur suara.
- 2) Media Visual, yaitu media yang hanya bisa dilihat, tidak memiliki unsur suara.
- 3) Media audiovisual, yakni jenis media yang selain memiliki unsur suara juga gambar yang hanya dapat dilihat

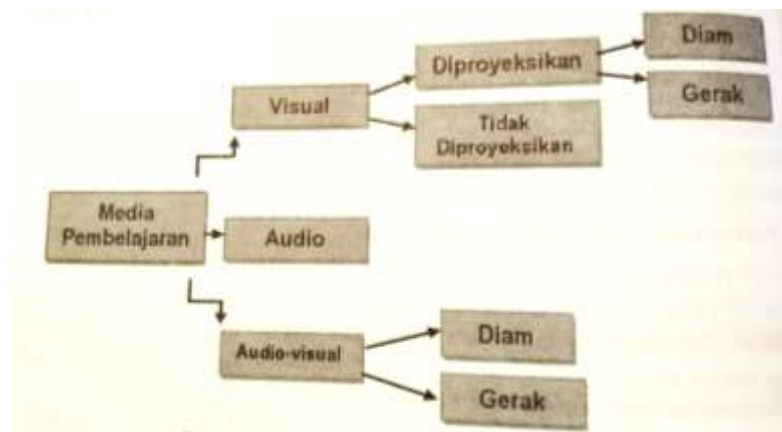
Sedangkan kemampuan jangkauannya, media juga dibagi menjadi:

- 1) Media yang memiliki daya input yang luas
- 2) Media yang memiliki daya input yang terbatas oleh waktu

Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi :

- 1) Media yang diproyeksikan
- 2) Media yang tidak diproyeksikan

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa diaplikasikan dalam pembelajaran. Secara garis besar media pembelajaran bisa dikelompokkan menjadi tiga yakni : (1) Media Visual, (2) Media Audio dan (3) Media Audio Visual, yang secara rinci dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Sebelum memutuskan memilih suatu media pembelajaran, seorang guru hendaknya perlu sekali memahami dasar-dasar dan kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, berikut adalah dasar-dasar memilih media : memilih media haruslah berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang akan guru sampaikan, kemudian memilih media disesuaikan dengan situasi dan kondisi, memahami karakter dari media yang dipilih tersebut, dan memilih media yang harus berdasarkan fase perkembangan peserta didik. Memilih media pembelajaran yang tepat adalah elemen penting dari suatu proses pembelajaran.

Memanfaatkan pendekatan sistematis untuk pemilihan media memastikan bahwa media pembelajaran yang tepat digunakan mendukung tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

C. Kriteria Pemilihan Media

Sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media. Oleh sebab itu, pertimbangan yang perlu diperhatikan yakni:

- 1) Media yang dipilih hendaknya selaras dalam menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (*behavior*)
- 2) Aspek materi menjadi pertimbangan yang sangat penting juga dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran.
- 3) Kondisi *audien*/siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang dianggap serius bagi guru dalam memilih media yang disesuaikan dengan kondisi anak. Factor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan serta lingkungan akan menjadi titik pusat perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.

- 4) Ketersediaan media disekolah atau bisa jadi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan akan menjadi pertimbangan seorang guru. Akan tetapi suatu media dianggap tepat untuk digunakan dikelas akan tetapi disekolah fasilitas tidak memadai sedangkan untuk merancang atau mendesain suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan guru
- 5) Media yang dipilih seharusnya bisa menjelaskan apa yang disampaikan siswa secara tepat, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- 6) Mengeluarkan biaya dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih jika hasil yang dicapai tidak seimbang dengan dana yang dikeluarkan.

2. Komik digital

Komik adalah bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk jalinan cerita, biasanya komik dicetak diterbitkan diatas kertas dan dilengkapi dengan teks, komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk dalam buku tersendiri.³⁴

³⁴ <http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html?m=1>, diakses pada tanggal 23 Maret 2024 pukul 23:27

Adapun definisi digital sendiri menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu. Berhubungan dengan penomoran.³⁵ Sehingga bisa disimpulkan komik digital adalah komik yang digunakan tidak memakai *Printed material* yaitu dengan menggunakan angka angka untuk system perhitungan tertentu. Dalam hal ini biasanya dilakukan oleh si mesin pintar computer, gadget, smartphone dan sebagainya. Secara mudahnya bisa diartikan komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya: ³⁶

1) *Digital Production*

Digital Production mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini dilakukan 100% *on screen*, tidak sekedar proses manipulasi dan oleh digital semata.

2) *Digital Form*

Digital form mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau kebawah, hingga berbentuk spira.

Kemampuan kedua dari bentuk komik secara digital adalah factor waktu yang terhubung timeless. Jika komik berbentuk cetak

³⁵ <http://ppdgm.com/komik-digital-manual-photoshop-coreldraw>, diakses pada tanggal 23 Maret 2024 pukul 23:28

³⁶ http://www.academia.edu/172106/kenapa_Komik_Digital Diakses pada tanggal 23 Maret 2024

memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk elektronik bisa disimpan dalam digital atau *byte* dan bisa di transfer ke dalam berbagai macam media penyimpan. Sedangkan kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara dan lain sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih luas bagi pembacanya.

3) *Digital delivery*

Digital delivery mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya sari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Istilah *only one dickss away*. Sedangkan fitur *high mobility* bisa terlaksana, karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital dibawa kedalam gadget yang kecil dan efisien. Di lain pihak, hal hal yang sebaliknya diperhatikan dalam *digital delivery* adalah distribusi data digital yang berbeda bentuk dan system dengan distribusi analog. Misalnya distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan kecepatan akses dan *bandwith*, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dan komik digital yang dikembangkan.

4) *Digital convergence*

Digital convergence adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, mislanya *genre*, animasi, film, *mobile content* dan lain sebagainya. Dari penjelasan tersebut dapat di sederhanakan bahwa komik digital adalah komik yang berbentuk digital berbasis elektronik yang tak hanya menampilkan alur cerita saja, melainkan didalamnya dapat disisipkan *genre*, animai, game, film, atau aplikasi yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online maupun melalui gadget tertentu.

D. Sejarah Komik

Sejarah komik di Indonesia sangat luas, komik Indonesia tidak dapat terlepas dari peninggalan budaya seperti candi dan cerita wayang yang merupakan cikal bakal komik di Indonesia. Candi Borobudur yang memiliki sebelas seri bas relief dan mencakup 1460 agenda. Agenda demi agenda merupakan sebuah kronologi yang menggambarkan kisah pada masa lalu. Relief relief yang tersusun secara berurutan dan membentuk cerita pada candi merupakan prinsip dasar yang digunakan komik pada umumnya masa sekarang, sehingga Borobudur dapat dikatakan sebagai cikal bakal komik di Indonesia.

Komik di Indonesia mendapatkan pengaruh Barat dan Tiongkok pada 1931-1954 melalui surat kabar. Dibarat, seperti Amerika, komik

dilahirkan dan dibesarkan oleh media massa. Pada saat itu harian berbahasa Belanda, *deJava Bode*, Memuat Komik karya *Clinge Doorebos* yang berjudul *Flippie Flink* dalam rubrik anak anak. Kemudian, *De Orient* merupakan surat kabar mingguan yang pertama kali memuat komik Flash Gordon pengaruh Tiongkok juga masuk melalui surat kabar *Sin Po* yang merupakan media masa Tiongkok peranakan yang menggunakan bahasa melayu menampilkan komik strip humor karangan *Kho Wang Gie*.

Pasca Kemerdekaan Indonesia. Masyarakat mulai banyak mengenal tokoh-tokoh komik strip populer dari Amerika seperti *Rip Kirby* (*Alex Raymond*), *Phantom* (*Wilson Me Coy*), *Jonny Hazard* (*Frank Robbins*), dan lain sebagainya. Komik strip mingguan tersebut kemudian diterbitkan dalam bentuk buku yang merupakan komik buku yang merupakan komik buku pertama di Indonesia yang diterbitkan oleh Gapura dan *Keng Po* di Jakarta serta *Perfectas* di Malang.³⁷



Gambar 2.4 Contoh Komik yang terbit di Media Masa setelah kemerdekaan Indonesia

³⁷ Nick Soedarso, “Komik : Karya Sastra Bergambar”, 6.9 (2015), 496-506.

Di tahun 1996 Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, dimana ia mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dari balon kata yang berurutan dalam sebuah buku komik.” pada tahun 1986 dalam buku *Comics and Sequential art*, “susunan gambar dan kata kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”. Dalam buku *Understanding Comics* pada tahun 1993 Scott McCloud mendefinisikan seni Sequential dan komik sebagai “*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*”.

Pada ahli masing belum sependapat mengenai definisi komik, sebagian diantaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan, yang lain lebih mementingkan kesinambungan image dan teks dan lain sebagainya lebih menekankan sifat kesinambungannya (*sequential*). Definisi komik sendiri sangat simple karena itu berkembanglah berbagai istilah baru seperti:

- 1) Picture stories-Rodolphe Topffer (1845)
- 2) Picture narratives-Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)
- 3) Picture novella-dengan nama samaran Drake Waller (1950s)
- 4) Illustories – Charles Biro (1950s)
- 5) Piicto-fiction-Bill Gaine (1950s)
- 6) Sequential art (graphic novel) – Will Eisner (1978)
- 7) Nouvelle manga – Frederic Boilet (2001)

Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto (1986) yakni cerita bergambar atau disingkat dengan cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970. Dan juga Dr. Seno Gumira Ajidarma (2002), jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santoso dalam komik *Mat Romeo* (1971) mengiklankannya dengan kata kata “disajikan setjara film is dan kolosal” yang sangat relevan dengan novel bergambar.³⁸

E. Komik berdasarkan bentuk dan jenis

Dari sejarah komik adapun komik berdasarkan bentuk dan jenisnya, Bonnef mengatakan bahwa komik terdiri dari 2 bagian komik bersambung atau lebih kenal dengan istilah comic strips dan buku komik dengan istilah comic books. Zaman sekarang bentuk komik sudah mudah berkembang. Selain dalam bentuk strip atau buku, komik juga bisa di temukan dalam bentuk novel yakni novel grafis dan novel kompilasi penjelasan Maharsi.³⁹

1) Komik Strip

Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis komik strip. Jenis komik ini banyak sekali dijumpai di harian surat kabar maupun di internet. Komik strip bersambung disajikan dalam

³⁸ Media Komik 1 – Direktori File UPI”.

³⁹ Soedarso.

rangkaian gambar yang disajikan secara singkat disetiap edisinya secara teratur. Rasa ingin tau pembaca dibawa agar ke cerita selanjutnya.



Gambar 2.5 Contoh Komik Strip Kartun

2) Komik Buku

Komik buku ini adalah komik yang disajikan dalam suatu buku tersendiri dan terlepas dari bagian media cetak lain seperti strip dan komik kartun. Buku komik termasuk dalam jenis buku fiksi. Isi buku ini merupakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Buku komik di Indonesia sama dengan istilah cergam, sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang sangat menarik.⁴⁰

⁴⁰ Soedarso



Gambar 2.6 Contoh Komik Buku

Bonnef menjelaskan bahwa komik komik yang beredar pada saat ini pun juga beragam jenis cerita. Pada dasarnya komik adalah sumber dari inspirasi seorang komikus dalam menyampaikan cerita yang sedang terjadi, dan komik juga menjadi wadah pembelajaran bagi anak-anak yang dikemas sangat menarik minat membaca. Komik menjadi sebuah media yang penyampaian isi yang dituangkan dalam gambar sederhana akan tetapi memiliki makna yang dapat mengabungkan pola pikir artistic seni dan intelektual.

Cerita dan gambar menjadikan sebuah media pesan yang beragam, sebuah komik yang baik harus memiliki fungsi yang baik pula, selain fungsi komik adalah menghibur, sebuah komik juga harus memiliki fungsi yang mengedukasi bagi pembacanya, dan tidak lupa memiliki pesan moral yang ingin disampaikan. Kedudukan komik makin berkembang dengan baik di masyarakat yang menyadari nilai komersial dan edukatif yang dibawahnya.⁴¹

⁴¹ Soedarso

Dalam penelitian ini, peneliti akan mendesain komik dengan jenis komik buku yang digunakan sebagai *education* (Pendidikan) . sesuai dengan perkembangan zaman maka komik buku tersebut akan diaplikasikan kedalam Flipbook Maker melalui aplikasi Canva sehingga menjadi komik digital.

F. Kelebihan dan Kelemahan

Kelebihan dari media komik digital ini menurut penelitian terdahulu bahwa melalui interaksi tertulis dan visual komik menepatkan wajah manusia pada subjek tertentu sehingga muncul hubungan emosional antara siswa dan tokoh-tokoh dalam cerita komik tersebut.⁴² Adapun kelebihan komik digital ini adalah yang pertama komik dapat di terapkan disemua mata pelajaran, yang kedua komik menarik untuk peserta didik tanpa memandang umur, selanjutnya isi komik kebanyakan atau sering kali berwarna-warni serta gaya tulisan di dalam komik tidak serumit seperti yang dijelaskan dibuku. Kelemahan jika ada kelebihan maka juga ada kelemahan dan ada beberapa kekurangan dari komik digital yakni, pertama dan paling penting memakan waktu yang cukup banyak, terutama dalam proses penciptaanya, tetapi juga di tutorial pembuatannya. Perihal waktu untuk merencanakan komik dengan hati sebelum mendesain ke aplikasi.⁴³

⁴² Veraci Dkk, *How Comic Books can Change the Way Our Student see literature One Teacher's Perspective*, 01.2001, Hlm 61-67

⁴³ Melor Md Yunus, dkk, *Jurnal of Applied Science, Engineering and Technology*, Vol 4, No.18 tahun 2012. Hlm 3462-3469.

d. Karakteristik Media Komik Digital yang baik

Media komik merupakan media yang dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, media komik pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik telah mudah memahami materi dengan membaca komik digital, tiga kriteria dalam penelitian dan pengembangan model pembelajaran yaitu : kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practionly*), dan keefektifan (*effectiveness*). Karakteristik media pembelajaran yang baik mempertimbangkan tiga aspek mutu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.⁴⁴

e. Kevalidan Media Komik Digital

Produk dikatakan memiliki kualitas yang bagus dan baik menurut (Nieveen,1999:127) jika dikembangkan sesuai dengan materi (*content validity*) dan semua komponen saling terkait dalam pembelajaran dikatakan valid jika dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator.⁴⁵ Media komik digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran, namun harus melalui tahap-tahap validasi terlebih dahulu untuk mengetahui layak tidaknya produk media komik digital melalui kriteria penilaian yang digunakan terdiri dari aspek dalam lembar validasi. Penilaian validasi perangkat pembelajaran dihitung menggunakan *skala likert* dan presentase kevalidan.

f. Kemenarikan Media Komik digital

⁴⁴ Akker, van Den. *Principles and Method of Development Research*, (Londo: Kluwer Academic Publisher, 1999). hal. 11

⁴⁵ Nieveen N, *Prototyping to Reach Product Quality*, (Londo: Kluwer Academic Publisher, 1999). hal. 127

Aspek kemenarikan merupakan kriteria kualitas perangkat pembelajaran untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam menggunakan pengembangan perangkat atau media pembelajaran, mengembangkan perangkat pembelajaran serta disesuaikan dengan kebutuhan lapangan. Kemenarikan media pembelajaran dapat ditentukan dari lembar angket siswa yang telah diberikan. Media komik digital dikatakan menarik jika kriteria minimalnya baik.

g. Keefektifan Media Komik Digital

Keefektifan perangkat pembelajaran dikatakan efektif jika peserta didik dapat memahami media komik digital tersebut dari secara nyata dapat mempengaruhi hasil evaluasi formatif sesuai yang diharapkan.⁴⁶

G. Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah gurunya. Tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu oleh karena itu, tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia ini juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran maupun dalam berbicara yang baik serta ketika siswa menulis.

⁴⁶ Ibid. 127-128

Bahasa juga bisa di artikan dari berbagai sudut pandang, namun definisi yang sering dipakai orang adalah suatu system symbol lisan yang arbiter yang dipakai oleh anggota masyarakat Bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar manusia, berlandasan pada budaya wilayah masing masing.⁴⁷ Sedangkan Komponen berbahasa mencakup ruang lingkup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni mengandung aspek membaca, menulis, berbicara, mendengarkan.⁴⁸

Pada tahun 1996 UNESCO mencanangkan pilar-pilar penting dalam pendidikan, yakni bahwa pendidikan hendaknya mengembangkan kemampuan belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk melakukan sesuatu (*learning to do*), belajar menjadi seseorang (*learning to be*), dan belajar menjalani kehidupan bersama (*learning to live together*). Dalam konteks Indonesia, penerapan konsep pilar-pilar pendidikan ini adalah bahwa system pendidikan Nasional berkewajiban untuk mempersiapkan seluruh warganya agar mampu berperan aktif dalam semua sector kehidupan guna mewujudkan khidupan yang cerdas, aktif, kreatif, dan mengutamakan persatuan dan kesatuan.⁴⁹

1. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa nasional dan bahasa Negara adalah bahasa Indonesia.

Sebagai bahasa nasioanal berfungsi sebagai lambang kebanggaan

⁴⁷ Soenjono Dardjowdjojo, *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2005), 16.

⁴⁸ Maman Suryaman, *metodologi pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta: UNY Press, 2012), 19.

⁴⁹ Muhammad Ali, *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) DI sekolah dasar*, *Pernik Jurnal Paud*, 2020, 4.

nasional khususnya di Negara Indonesia. Serta sebagai alat pemersatu, berbagai suku bangsa dengan latar belakang budaya serta bahasa yang berbeda beda, pengembangan kebudayaan melalui pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta sebagai alat perhubung dalam kepentingan pemerintah, sebagai bahasa nasional berfungsi pula sebagai bahasa pengantar di lembaga lembaga pendidikan dalam hal ini juga diatur dalam UUD 1945 pasal 36, yakni “Bahasa Negara ialah Bahasa Indonesia”.

Peran pendidikan sangat menentukan terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia, dengan peran ini guru dalam melaksanakan atau mengajarkan pembelajaran Bahasa Indonesia kepada peserta didik hendaknya menyadari pembelajaran bahasa Indonesia ada penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Oleh karena itu bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dikarenakan dengan bahasa manusia dapat berkomunikasi dalam kehidupan sehari-harinya.⁵⁰ Bahasa termasuk media komunikasi dengan itu bahasa menjadi cermin kepribadian seseorang artinya melalui Bahasa seseorang dapat diketahui kepribadianya atau pun karakternya. Oleh karena itu, bahasa merupakan salah satu bidang yang sangat penting dalam membentuk karakter seseorang anak.

⁵⁰ Iskandar Wasid Dan Dadang Sunendra, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008). 20.

Karakter seseorang tidak terbentuk secara cepat namun membutuhkan proses yang panjang tentunya juga melalui usaha. Contoh usaha yang membina karakter misalnya memerintahkan atau menyuruh seorang anak untuk duduk diam, tidak mengganggu orang lain, berpakaian rapi, menolong sesama dan lain sebagainya itu semua adakah membentuk karakter seseorang. Membentuk karakter seperti itu bukan dimulai sejak dewasa akan tetapi semenjak anak itu masih kecil akhirnya ketika sudah besar akan terbiasa dengan karakter karakter yang baik. Sama halnya ketika sejak kecil anak terbiasa menulis sesuatu hal yang sederhana maka dengan secara beriringan akan menjadi suatu kebiasaan.

2. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI yang harus dipahami oleh seorang pendidik dinyatakan dalam badan standar pendidikan yakni: ⁵¹

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara tulisan ataupun lisan.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakan secara tepat dan kreatif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual,serta kematangan emosional dan social.

⁵¹ Mulyono abdurrohman,

- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pengerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai Khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

3. Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Untuk mencapai keefektifan pembelajaran Bahasa Indonesia Pmkna dari efektif yakni: adanya efeknya (akibatnya, pengaruhnya, dan kesannya), Dapat membawa hasil: berhasil guna (tata usaha, tindakan). Sedangkan keefektifann arti dari suatu perubahan yang membawa dampak/pengaruh, dan manfaat tertentu. Pembelajaran yang efektif dengan sifat yang menekankan pada pemberdayaan siswa secara aktif. Pembelajaran lebih menekankan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang dikerjakan sehingga berfungsi sebagai muatan nurani dan hayati serta dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari siswa.⁵² Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari proses interaksi antar siswa maupun antar guru dalam situasi edukatif untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.⁵³

Dapat artikan bahwa pembelajaran efektif merupakan proses perubahan dalam tingkah laku dari pemahaman sampai pada hasil pembelajaran yang diperoleh dari pengalamannya dengan lingkungan yang mampu mempengaruhi dan bermanfaat tentunya.

⁵² Sri Hariani Manurung, "Analisis Faktor Faktor yang mempengaruhi keefektifan belajar matematika", *Jurnal EduTech*, 1.1(2015), 2442-7063.

⁵³ Afifatu Rohmawati, "Efektifitas Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9.1(2015).

H. Pengembangan Media Komik Digital untuk meningkatkan Hasil Belajar

Dalam pengembangan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar arti dari belajar adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sadar dan sengaja guna memperoleh suatu konsep, pemahaman dan pengetahuan baru sehingga membentuk seseorang terjadinya perilaku yang relatif baik dalam berfikir maupun dalam hal bertindak.⁵⁴ Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan sebuah proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang menetap. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran terlebih dahulu, anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan untuk mengetahui hasil belajar yang ingin tercapai sesuai tujuan yang dikehendaki dapat diketahui dari evaluasi.⁵⁵

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari sebuah proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.⁵⁶ Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses dalam belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat

⁵⁴ Ahmad Susanti, *Teori Belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016).h.4

⁵⁵ Ahmad Susanti, *Teori Belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016).h.5

⁵⁶ Catharina tri Anni, *psikologi belajar (Semarang:IKIP Semarang Pres, 2004)*,h.4

sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang di tandai dengan bentuk huruf, angka, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.⁵⁷

a. kemampuan Kognitif :

- 1) *Remembering* (Mengingat)
- 2) *Understanding* (Memahami)
- 3) *Applying* (Menerapkan)
- 4) *Analysing* (Menganalisis)
- 5) *Evaluating* (Menilai)
- 6) *Creating* (Mencipta)

b. kemampuan Efektif

- 1) *Receiving* (Sikap Menerima)
- 2) *Responding* (Merespon)
- 3) *Valuating* (Nilai)
- 4) *Organization* (Organisasi)
- 5) *Characterization* (karakterisasi)

c. Kemampuan Psikomotorik

- 1) Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar)
- 2) keterampilan gerakan dasar
- 3) keterampilan perceptual, visual, auditif, motoris, dan sebagainya
- 4) kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan

⁵⁷ Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006) h.3

5) Gerakan skill

6) Kemampuan tentang komunikasi *non-decursive* seperti ekspresif dan interpretatif

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah proses pengalaman belajar yang diperoleh melalui kemampuan kognitif, efektif, psikomotor.

1. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (dalam ricardo & meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah yakni :

- a. Ranah Kognitif diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengajian, pembuatan serta evaluasi
- b. Ranah Efektif diantaranya penerimana, menjawab dan menentukan nilai.
- c. Ranah Psikomotor antaranya fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut straus, tetroe & graham (dalam ricardo & meilani, 2017) adalah :

- a. Ranah Kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapatkan pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi
- b. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, keyakinan, nilai yang berperan penting dalam sebuah perubahan tingkah

laku.⁵⁸

Keberhasilan dalam belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimiliki oleh peserta didik, apabila siswa memiliki motivasi belajar yang rendah maka cenderung prestasinya akan rendah, maka sebaliknya jika kalau siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka cenderung prestasinya juga akan tinggi. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan semangat seseorang dalam beraktivitas serta menentukan hasil belajar yang diperoleh siswa.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Dibawah ini merupakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, diantaranya yakni :

a. Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau faktor dari dua bagian penting yakni :

1) Lingkungan

Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik (alam) dan lingkungan sosial, lingkungan fisik atau alam termaksud didalamnya seperti keadaan suhu, kelembapan dan sebagainya. Hasil belajar dalam keadaan yang segar akan kelembapan dan sebagainya. Belajar pada keadaan yang segar akan lebih baik hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang panas.

2) Instrumental

⁵⁸ Ricardo & Meilani, R.I., "Implak Minat dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa". jurnal pendidikan manajemen perkantoran, Vol.2, no,2 (2017) h.188-209.

Faktor-faktor instrumental merupakan faktor yang digunakan dan dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental dapat berwujud dari faktor keras seperti Gedung, perlengkapan sekolah, alat-alat praktikum, laboratorium komputer, perpustakaan, sedangkan faktor lunaknya adalah berupa kurikulum, bahan ajar dan pedoman belajar.

b. Faktor Internal

Faktor internal adalah kondisi individual atau anak yang belajar itu sendiri. Faktor internal terbagi dua bagian, diantaranya faktor:

1) Fisiologis

Secara umum faktor fisiologis, seperti Kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan Lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmin sangat membantu dalam hasil belajar. Di samping itu kondisi panca indera terutama penglihatan dan pendengaran juga sangat penting seberapa besar orang melakukan aktivitas belajar dengan mempergunakan indera penglihatan dan pendengaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap manusia atau siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda maka perbedaan itu sangat mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.⁵⁹

3. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses belajar

⁵⁹ Abu Ahmadi dan Joko Try Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pusaka Setia),

mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Hal tersebut media sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Dengan demikian media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian informasi, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pelajaran dengan baik.

Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat mengartikan dari yang abstrak ke kongkrit. Sebuah kajian psikologis menyatakan bahwa anak lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit dari pada yang abstrak. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dalam bukunya Djamarah, beliau menegaskan bahwa dengan menggunakan media seseorang dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar semangkit meningkat.⁶⁰ Media diyakini sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Media yang merupakan saraa menjebatani penyampaian materi oleh guru kepada siswa akan membantu serta mepermudah siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Kempt and Dayton dalam bukunya Cecep Kustandi, bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran yang baik maka kualitas pembelajaran dapat diingatkan, begitu juga dengan hasil belajarnya.⁶¹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin baik pemanfaatan media dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan kualitas

⁶⁰ Syaiful Bahri Djamarah & Asman Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rhineka Cipta, 2006) Cet 3, hlm, 137

⁶¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*, hlm. 67

pembelajaran dan hasil belajar

I. Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Menurut Umi Rosyidah dkk menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki tiga peranan antara lain berperan sebagai penarik perhatian (*intentionalrole*), berperan sebagai komunikasi (*communication role*) dan berperan ingatan/penyimpanan (*retention role*).⁶² Dalam melakukan tugasnya sebagai seorang pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama. Dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, salah satu factor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta mendalami perkembangan jiwa anak atau daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk mencapai sebuah kesuksesan. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 125 yakni:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُمُ الْبَالِغَ
 هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
 بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

125. Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah[845] dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang

⁶² M.Ramli, "Media Pembelajaran dalam perspektif", 13.23 (2015), 130-54.

tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

Dalam tafsir Al-Qur'an Hidayatul Insan dijelaskan:

1. Jalan Tuhanmu: Jalan lurus, yang didalamnya mengandung ilmu yang bermanfaat dan amal sholeh
2. Hikmah: artinya tepat sasaran: yakni dengan memposisikan sesuatu pada tempatnya. Termaksud kedalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, berdakwah dengan mendahulukan yang terpenting, berdakwah memperhatikan keadaan mad'u (orang yang didakwahi), berbicara sesuai tingkay pemahaman dan kemampuan mereka, berdakwah dengan kata-kata yang mudah dipahami. Berdakwah dengan membuat permissalan, berdakwah dengan lembut dan halus. Adapula yang menafsirkan hikmah disini dengan Al-Qur'an.
3. pelajaran yang baik : yaitu nasehat yang baik dan perkataan yang sangat menyentuh. Termaksud perintah dan larangan dengan targhib (dorongan) dan tarhib (menakuti-nakuti). Misalnya menerangkan madharrat dan azab apabila melarangnya.
4. Bantahlah mereka dengan baik; jika orang yang didakwahi menyangka bahwa yang dipegangnya adalah kebenaran atau sebagai penyeru kepada kebathilan, maka dibantah dengan cara yang baik: yakni cara yang dapat membuat orang tersebut mau mengikuti secara akal maupun dalil.⁶³

⁶³ M.Ramli

Dari tafsir yang dijelaskan dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangan aspek pesan yang disampaikan adalah positif serta bahasa yang baik sebagai saranan penyampaian pesan yang akan disampaikan, jika dibantah juga seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis agar dapat diterima oleh peserta didik. Media dalam penyampaian pesan adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan yang akan disampaikan.

Dalam hadis dijelaskan :

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
قَالَ يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

Artinya : “Permudahlah dan jangan mempersulit. Gembirakanlah. Jangan buat sedih”

Dalam hadis diatas menjelaskan bahwa membuat media untuk mempermudah peserta didik dan tidak menyulitkan ataupun membuat peserta didik merasa sedih ataupun takut pada media pembelajaran serta media menjadikan peserta didik gembira dalam

belajar. Lebih baik lagi jika kita mampu menciptakan kebahagiaan orang lain, menjadi orang yang melegakan semua pihak.

عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ تَعَالَى عَنْهُمَا قَالَ
: إِنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ
إِنَّ أَحَبَّ الْأَعْمَالِ إِلَى اللَّهِ بَعْدَ الْفَرَائِضِ
إِدْخَالُ السُّرُورِ عَلَى الْمُسْلِمِ

Hadits riwayat Ibnu Abbas RA, bahwa Baginda Nabi Muhammad SAW bersabda: "sesungguhnya amal yang paling disukai Allah SWT setelah melaksanakan berbagai hal yang wajib adalah menggembirakan muslim yang lain".

Adapun cara membuat gembira bisa dengan tindakan yang bermacam-macam. Yang terpenting adalah selama tidak melanggar aturan syara'. Bisa dengan perkataan yang menyenangkan, bisa dengan sikap rendah hati, tidak merasa yang paling mulia sendiri, menghormati hak-hak orang lain dan sebagainya. Sebagaimana media komik digital sebagai media pembelajaran yang membuat peserta didik gembira dengan adanya media komik digital yang peneliti kembangkan sehingga tidak membuat peserta didik susah atau sedih dengan proses pembelajaran yang tidak menggembirakan karna tidak ada media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

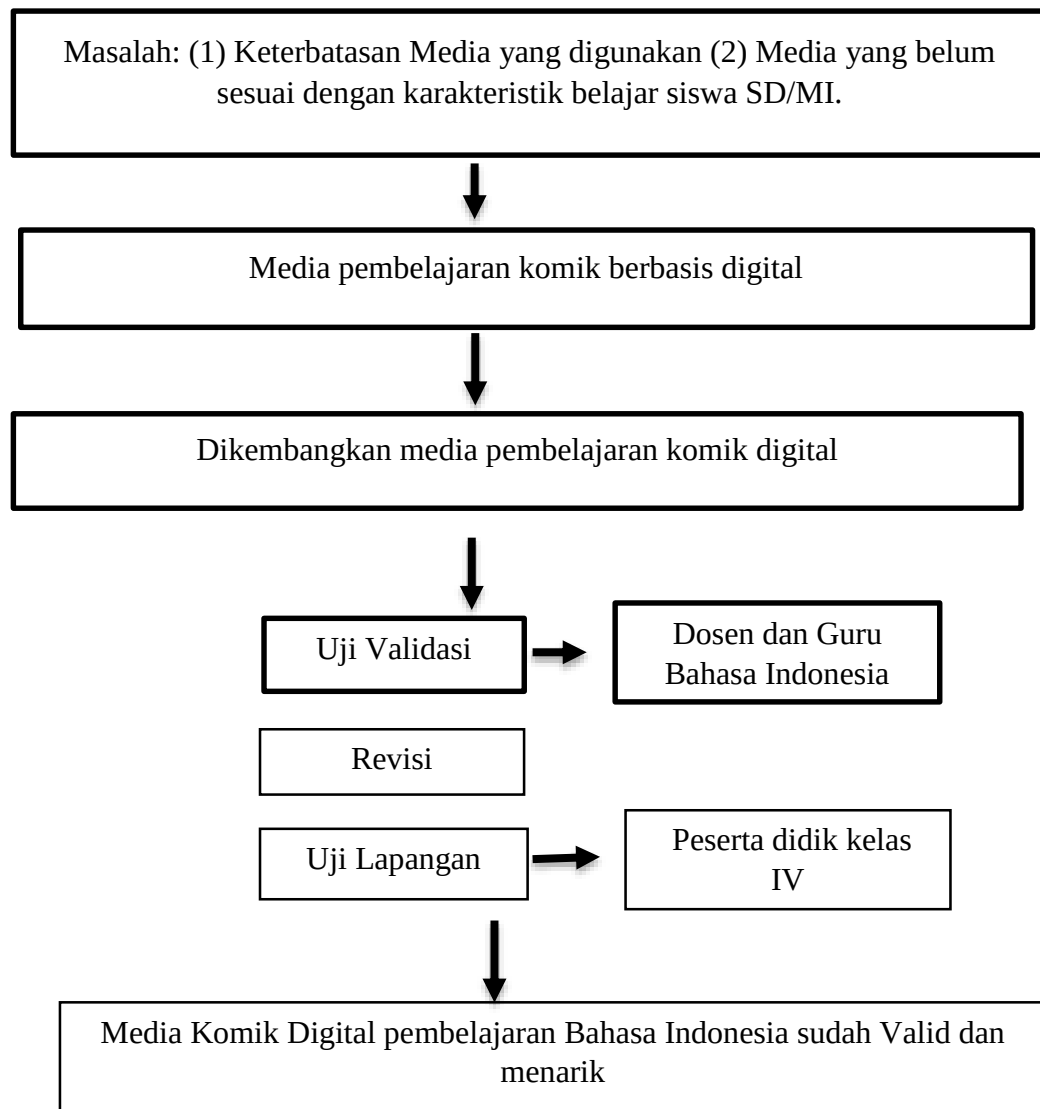
Dalam Surat As Sajdah ayat 17 yakni :

فَلَا تَعْلَمُ نَفْسٌ مَّا أُخْفِيَ لَهُم مِّنْ
قُرَّةِ أَعْيُنٍ جَزَاءً بِمَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

“Tidak seorang pun mengetahui apa yang disembunyikan untuk mereka berupa (macam-macam nikmat) yang menyenangkan hati sebagai balasan terhadap apa yang selalu mereka kerjakan.”

Maka atas ibadah itu kelak di hari kiamat mereka berhak memperoleh surga yang tidak seorang pun mengetahui apa yang disembunyikan untuk mereka, yaitu bermacam nikmat yang menyenangkan hati, sebagai balasan terhadap apa yang mereka kerjakan di dunia berupa amal saleh.

J. Kerangka Berpikir



Gambar 2.7 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan atau R&D ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan juga menguji keefektifan dan kemenarikan produk tersebut.⁶⁴ Penelitian pengembangan bertujuan untuk menilai perubahan-perubahan yang terjadi seiring berjalannya waktu. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan diteliti.⁶⁵

Sedangkan Nusa Pura menjelaskan (*Research and Development*) sebagai berikut : *Research and Development* merupakan jenis penelitian yang memiliki ciri dan tujuan spesifik. Ciriya adalah R&D merupakan penelitian mixed method, bersifat multi atau interdisiplin. Tujuannya adalah inovasi, efektivitas, produktifitas dan kualitas. R&D merupakan penelitian yang dilaksanakan secara bertahap, berkelanjutan, terstruktur dan terukur. Ada tahapan panjang yang harus dilaksanakan untuk menguji serta menyebarluaskan temuan-temuan baru. R&D dimaksudkan untuk keperluan praktis yang memiliki kegunaan langsung dan operasional, karena itu R&D focus pada masalah, tantangan, tuntutan, potensi, dan kebutuhan nyata masyarakat, dunia bisnis, industry, pendidikan, dan permintaan pasar.⁶⁶

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 297.

⁶⁵ Punaji Styosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 194

⁶⁶ Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Depok: PT Rajarafindo Persada, 2011), Hlm. 87-88.

Karena itu peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan berupa media pembelajaran Media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD ISLAM TERPADU AL-USWAH MALANG.

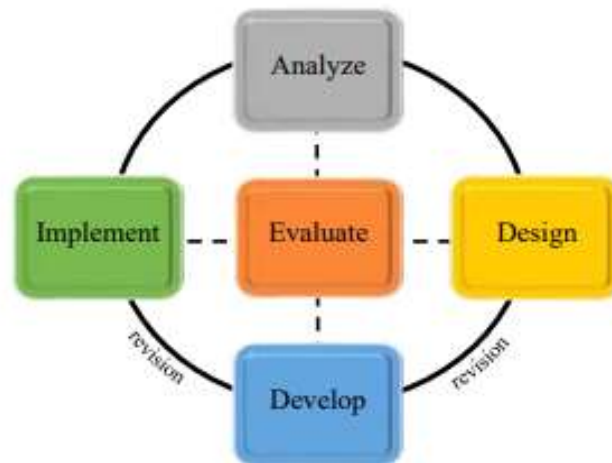
B. Model Desain Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang diperlukan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan, menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model procedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antara komponennya.⁶⁷

Perancangan dilakukan proses pengembangan media pembelajaran hingga jadi dan dilakukan penilaian sebelum diuji cobakan kepada siswa. Tahap selanjutnya yaitu evaluasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari media yang telah dikembangkan supaya dapat di berikan kepada siswa secara maksimal. Terakhir yaitu tahap penerapan kepada siswa, untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sehingga dari uraian tersebut maka proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode research and development yang mengadopsi dari

⁶⁷ Trianto, Metode Pembelajaran terpadu, (Jakarta:Prestasi Pustaka,2007),Hlm.53.

teori ADDIE oleh Robert M. Branch yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation.⁶⁸



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan ADDIE

(Sumber Robert Maribw Branch,2021)

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran ADDIE, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah dari model desain tersebut. Salah satu model desain pembelajaran yang lebih sederhana adalah model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate)

Model secara konseptual dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan penelitian, sehingga seperangkat prosedur ini akan berurutan untuk mencapai tujuannya, adapun lebih jelasnya tentang tahapan model pengembangan ADDIE sebagai berikut :

⁶⁸ Robert Maribe Branch, "Instructional Design: The ADDIE Approach," Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science, 2021, 4159–63, https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438.

1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap awal ini peneliti mengidentifikasi beberapa kebutuhan untuk memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hingga muncul apa yang dibutuhkan dalam permasalahan dasar tersebut sehingga dibutuhkannya media pembelajaran. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap analisis yakni :

a. Analisis Kebutuhan pembelajaran

Pada tahap analisis kebutuhan pembelajaran peneliti akan melakukan identifikasi tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat SD/MI kelas IV, sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka, adapun tujuan pembelajaran yang dijadikan acuan maupun batasan untuk memperoleh informasi awal dalam pengembangan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Pada tahap analisis kebutuhan pembelajaran ditemukan sebuah fakta di lapangan bahwasannya pembelajaran bahasa Indonesia cenderung menggunakan Metode Ceramah dan masih menggunakan media papan tulis, spidol belum ada media yang menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Fakta yang ditemukan melalui observasi di lapangan hasil belajar siswa sangat rendah sehingga membuat pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan tidak ada media yang membuat siswa merasa tertarik untuk mempelajari mata pelajaran

tersebut. Sehingga siswa bukan hanya bosan terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi tertentu akan tetapi hampir setiap materi yang disajikan karna terlalu sering menggunakan metode ceramah tidak menggunakan media yang menarik hanya papan tulis dan spidol saja.

b. Analisis kebutuhan Media

Pada tahap analisis kebutuhan media diperlukan sebagai penunjang keberhasilan suatu media yang akan dikembangkan. Ada beberapa hal yang dibutuhkan yakni:

- 1) Isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi, sangat membutuhkan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Isi pelajaran kelas IV SD/MI semester II sesuai dengan kurikulum merdeka. Dalam mempermudah dalam pembelajarannya adalah materi Menulis Puisi.
- 2) Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan. Media yang dibutuhkan mudah didapatkan serta mudah untuk mengaplikasikannya. Dalam hal ini peneliti menggunakan media komik digital, dimana seorang pendidik hanya membuka Laptop dan peserta didik melihat di proyektor dalam proses pembelajaran, untuk memudahkan peserta didik hanya perlu mengikuti instruksi yang akan di aplikasi komik digital.
- 3) Keterampilan pendidik dalam menggunakannya. Pada hal ini guru sebagai fasilitator dalam menggunakan media komik digital adalah

terletak pada nilai manfaat yang ada pada komik digital, siswa menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, asik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

- 4) Alokasi waktu dalam penggunaan media ini berkisar 2 x 35 menit dalam satu kali pertemuan, artinya selama waktu tersebut peserta dapat menggunakan aplikasi komik digital sebagai proses pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih menyenangkan, dan lebih menarik.
- 5) Media Komik digital ini juga berisi materi dan soal soal yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik agar mudah dipahami. Media komik berisi cerita, percakapan, kemudian materi dan soal-soal yang dikemas secara menarik agar dapat dipahami.

2. *Design (Desain)*

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi :

a. Desain pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media serta sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran dan desain scenario dalam

pembelajaran. Berikut langkah langkah desain pembelajaran yang akan dikembangkan dengan silabus dan RPP:

- 1) Tujuan Pada tahap tujuan desain pembelajaran ini menjadi kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran membimbing kita mengembangkan kegiatan yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu perumusan tujuan pembelajaran harus dilakukan dengan tepat dan cermat.
- 2) Materi yang akan diampu dalam media komik digital yaitu materi Menulis Puisi.
- 3) Metode penyampaian dalam pembelajaran komik digital menggunakan metode pengamatan, penugasan, Tanya jawab dan diskusi.
- 4) Evaluasi Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan untuk mengukur tingkat kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan dari peserta didik dalam hasil belajar dan mempeerbaiki proses pembelajaran. Penilaian dalam materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan yaitu pengamatan sikap. Praktek, dan tes pengetahuan.

b. Desain Media

Berdasarkan hasil analisis selanjutnya dilakukan tahap desain media atau perancangan produk yang meliputi :

1) Panel Layout (*Storyboard*)

Panel Layout adalah tahapan pembuatan rancangan dialog yang lebih dikenal dengan nama (*storyboard*). Storyboard berfungsi sebagai media penyampaian ide dan gagasan kepada orang lain dalam bentuk gambar dan teks. Isi dari storyboard komik digital ini meliputi : alur cerita yang berdasarkan gambaran besar mulai dari awal cerita, bagian tengah hingga akhir cerita. Bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembuatan media komik digital serta mempermudah orang lain dalam memahami alur dari cerita yang akan disampaikan.

2) Perancangan tampilan

Salah satu yang menjadi kriteria penting dalam tahap desain yang pertama adalah tahap perencanaan tampilan dalam komik tersebut. Karena tampilan merupakan keutamaan untuk menarik pembaca dibawa pada alur cerita dalam komik. Terdiri dari beberapa segi tampilan seperti tampilan warna, tampilan background, tampilan ukuran huruf, jenis font dan lain sebagainya.

3) Pemilihan Karakter

Pembuatan desain karakter meliputi tampilan fisik, kepribadian dan detail-detail lain jika diperlukan. Pada cerita komik kali ini terdiri dari dua karakter utama dan satu karakter pendukung lebih jelasnya dapat diperhatikan dalam table berikut ini:

Tabel 3.1 Tabel Pemilihan Karakter Komik

Nama	Jenis	Karakter
Kak Iza	Karakter Utama (Guru)	Kak Iza adalah perempuan yang menjadi tokoh utama dalam cerita sebagai anak yang pintar, semangat berbagi ilmu kepada adik
Siswa 1	Karakter Pendukung 1	Siswa satu ini adalah tokoh pendukung 1 dalam cerita yang mana akan sering bercakap cakap dengan kak iza, ia sebagai anak yang baik,kritis, sering bertanya.
Siswa 2	Karakter Pendukung 2	Siswa kedua ini adalah tokoh pendukung dalam cerita sebagai anak yang pintar, suka bertanya

3. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap pengembangan ini peneliti merealisasikan desain komik yang telah di buat. Untuk membuat komik digital terdapat beberapa tahapan yang akan dilalui sebagai berikut:

a. *Recreating Comic*

Pada tahap ini dimulai membuat komik kedalam digital merupakan software aplikasi yaitu Canva. Semua hal yang berkaitan dengan perwarnaan, pemberian, *background*, *typesetting* dan lain sebagainya.

b. Digitalisasi

Ketika selesai pembuatan komik diaplikasi *canva* maka langkah selanjutnya adalah pengaplikasian komik kedalam tahap digitalisasi berbasis *Flipbook*. Dimana pada tahap ini komik yang akan disusun

secara runtut dengan berbagai urutan sesuai dengan tahap pembelajaran.

c. Validasi

Tahap selajutnya adalah tahap validasi utama yang terdiri dari validasi materi dan validasi media serta validasi ahli pembelajaran (Guru) untuk memberikan penilaian dan masukan berupa kritik serta saran terhadap media.

1) Ahli Materi

Ahli Materi yang bertindak dalam pengembangan ini adalah seseorang doctor yang berkecimpung atau bisa disebut yang ahli dalam bidang pendidikan. Ahli materi dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memang memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan untuk memberikan komentar dan saran dalam pengembangan media ini bagian ahli materi.

2) Ahli media

Ahli Madia dalam proses pengembangan ini adalah seseorang yang ahli dalam bidang desain dan terutama dalam bidang media pembelajaran. Pemilihan ini atas pertimbangan bahwa ahli media yang benar berkompetensi atau ahli dalam media pembelajaran, seperti halnya ahli materi, ahli media juga memberikan komentar dan saran atas pengembangan media.

3) Ahli Pembelajaran (Guru)

Ahli pembelajaran dalam hal ini adalah guru Bahasa Indonesia kelas IV SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang Ahli Pembelajaran (Guru) bertugas menyampaikan pembelajaran dengan media yang sudah peneliti desain, dan memberikan penilaian terhadap produk yang siap digunakan berupa media komik digital.

- d. Revisi Langkah selanjutnya adalah merevisi hasil penilaian, saran, komentar, masukan dari validator terkait media komik digital,

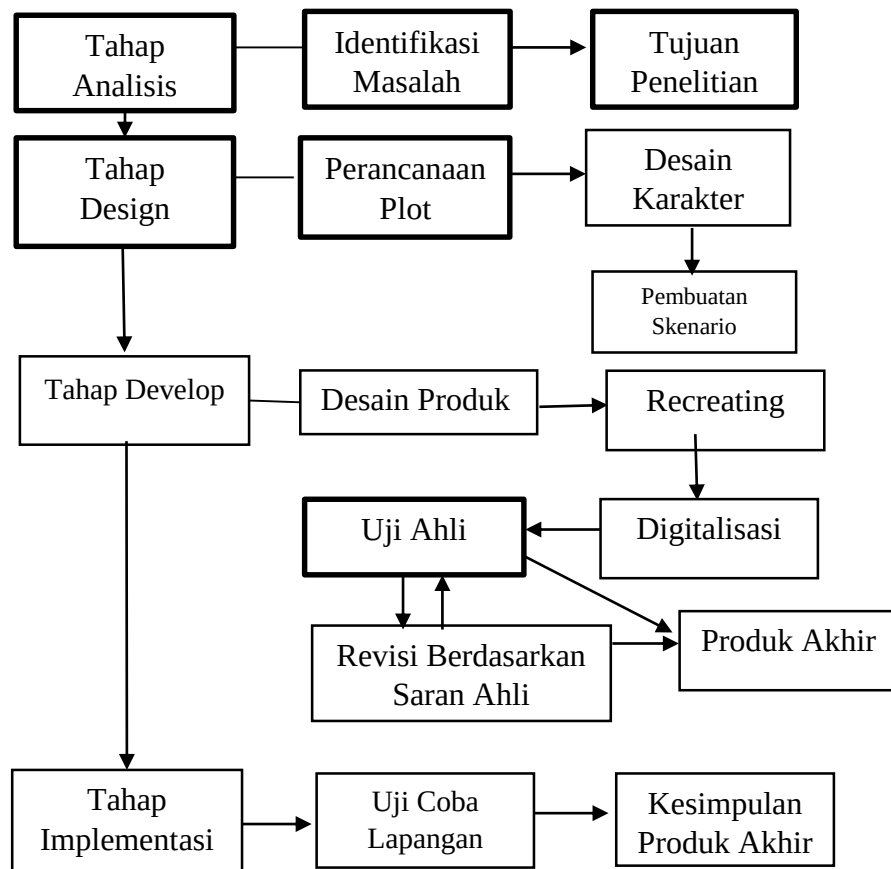
4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti akan melakukan uji coba lapangan dalam pelaksanaan aktifitas dengan menggunakan media komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia yang telah di desain sesuai dengan identifikasi awal di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang, Pada tahap ini bertujuan untuk membuktikan keefektifan dan penggunaan komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia materi Menulis Puisi.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi peneliti akan melakukan evaluasi untuk membandingkan antara hasil pembelajaran yang telah dicapai dengan mengukur tingkat keefektifan media komik digital dengan melakukan penelitian kelas eksperimen dan kelas control untuk menguji keefektifan media komik digital

Prosedur Penelitian dapat diperhatikan pada bagan dibawah ini:



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan produk yang dilakukan setelah rancangan produk diselesaikan. Penilaian produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan valid yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), menetapkan tujuan keefektifan, dan efisiensi produk yang dihasilkan.

5. Desain Uji Coba Produk

Berdasarkan desain uji coba produk ada beberapa tahap yang akan dilalui oleh peneliti yakni :

a. Tahap Konsultasi

- 1) Desain Pembimbing mengecek media yang di kembangkan serta memberikan komentar, arahan serta saran perbaikan media.
- 2) Pengembangan melakukan revisi serta perbaikan media berdasarkan hasil konsultasi kepada dosen pembimbing.

b. Tahap Validasi Ahli

Pada tahap validasi terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut :

- 1) Ahli Materi, Ahli Media dan ahli pembelajaran (Guru) untuk memberikan penilaian dan komentar, masukan, kritik, dan saran terhadap media yang dikembangkan.
- 2) Pengembangan melakukan analisis data penilaian dari para ahli.
- 3) Pengembangan melakukan perbaikan media yang berdasarkan masukan berupa komentar, masukan, kritik dan saran yang membangun oleh para ahli.

c. Tahap Uji Coba lapangan

- 1) Melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang menggunakan media hasil pengembangan.
- 2) Peserta didik memberi penilaian terhadap media hasil pengembangan peneliti
- 3) Pengembangan dalam penelitian ini melakukan analisis data hasil penelitian.

6. Subjek Uji Coba

Suatu populasi adalah seluruh item kelompok atau individu yang menjadi minat dalam penelitian. Populasi adalah seluruh kelompok barang atau individu yang menjadi objek penelitian.⁶⁹ Metode penelitian ini kata populasi digunakan untuk menyebut jenis atau kelompok objek penelitian, sehingga populasi penelitian adalah seluruh objek penelitian yang akan diteliti. Dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, fenomena. Nilai, sikap dan lain sebagainya artinya objek objek itu bisa menjadi sumber data penelitian.

Uji coba lapangan dilakukan di kelas IV berjumlah kurang lebih 20 siswa di semester I tahun ajaran 2024-2025 di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang. Kelompok kecil yang diamati disebut sampel dan kelompok yang lebih besar tentang generalisasi yang dibuat itu disebut populasi.⁷⁰ Jika subjek kurang dari 100 sampel dapat diambil semua, hingga penelitiannya adalah penelitian populasi, akan tetapi jika subjeknya besar (lebih dari 100), sampel bisa diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.⁷¹

Berdasarkan keterangan diatas, peneliti bisa menyimpulkan bahwa sampel adalah ruang lingkup objek yang diperoleh dari populasi dari mereka harus memiliki karakteristik yang sama, hingga bisa representative. Untuk membuat penelitian itu agar lebih spesifik, peneliti menentukan subjek uji

⁶⁹ Masyhuri dan Zainuddin, *Metodologi penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2008), hlm.164

⁷⁰ Donald Ary, *Introduction to Research in Education*, (USA: Wadsworth, 2002), hlm.163

⁷¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi V*, (Jakarta: Rineka, 2002), hlm.107

coba peserta didik yang dikumpulkan datanya oleh peneliti adalah peserta didik kelas IV SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang.

E. Jenis Data

Jenis data yang dapat digunakan merupakan data kuantitatif dan data kualitatif.⁷²

1. Data Kuantitatif akan ditekankan pada tes pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital dalam pembelajaran. Peneliti juga akan menggunakan angket ahli materi/isi, ahli pembelajaran, ahli media, serta peserta didik sendiri yang akan menjadi sumber data tentang keefektifan atau kelayakan media komik digital dalam pembelajaran yang telah peneliti kembangkan.
2. Data kualitatif yang akan di tekankan pada hasil deskriptif angket dan wawancara mengenai keefektifan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran oleh ahli materi/isi, ahli pembelajaran, ahli media, serta peserta didik.

Dalam penelitian harus menggunakan pertimbangan objektif serta peneliti harus mampu berpikir logis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Dalam hal ini penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Dan juga dalam penelitian deskriptif data yang dikumpulkan ditafsirkan dan dianalisis secara menyeluruh. Hasil penelitian akan

⁷² Tim Penyusun. Pendoman Penulisan Tesis, Disertasi, dan Makalah, (Malang : Pascasarjana UIN Maliki Malang, 2024)

menggambarkan bagaimana kondisi sesuatu dan mengapa keadaan itu terjadi.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dari instrument tersebut data yang diperlukan dalam penelitian R&D mulai dari proses pengembangan media hingga proses analisis media pembelajaran. Menurut Arikunto (2019,hlm.203) instrument penelitian adalah fasilitas atau alat yang digunakan pengembang dalam mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya lebih akurat, lebih baik, lebih lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian sangat penting dalam proses penelitian bahkan menjadi ukuran yang menjadikan tujuan menghasilkan data, Instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Lembar validasi ahli adalah berisi seperangkat pertanyaan yang dapat digunakan untuk mengumpulkan pendapat dari para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Adapun tujuan penggunaan lembar dalam tahap ini adalah untuk mengukur keefektifan dan kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti dan ditinjau dari aspek relevansi materi,pengorganisasian materi, bahasa, kesesuaian media dan tampilan, evaluasi/latihan soal. Setelah itu dilakukan perbaikan sebagai tindak lanjut terhadap media komik digital dengan bentuk instrument validasi untuk menganalisis serta menilai kelayakan produk untuk diuji coba dilapangan.

Berikut merupakan kisi-kisi yang digunakan oleh peneliti pada angket Validasi ahli:

1) Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	No Butir
1	Aspek Materi	2
2	Aspek Kualitas dan tampilan media	3
3	Aspek daya Tarik	2
4	Aspek Penyajian/ilustrasi	2
Jumlah		9

Tabel 3.2 Instrumen Ahli Media

2) Kisi – kisi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	No Butir
1	Aspek tujuan	3
2	Aspek Bahasa	2
3	Aspek kesesuaian materi	5
Jumlah		10

Tabel 3.3 Instrumen Ahli Materi

3) Kisi – kisi Instrumen Ahli pembelajaran

No	Indikator	No Butir
1	Aspek kelayakan isi	2
2	Aspek kelayakan penyajian	5
3	Aspek kegrafisan	4
4	Aspek keinteraktifan	6
5	Aspek bahasa	2
Jumlah		19

Tabel 3.4 Instrumen Ahli Pembelajaran

Instrumen yang akan diberikan kepada validator merupakan total skor yang akan diakumulasikan melalui lima kategori yakni :

- 1) Skor 1 = Sangat tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak mengukur kemampuan

- 2) Skor 2 = Kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan
- 3) Skor 3 = Cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup mengukur kemampuan.
- 4) Skor 4 = Jelas sesuai, relevan, sistematis, meotivasi, mengukur kemampuan.
- 5) Skor 5 = Sangat Jelas, sangat sesuai, sangat relevan.⁷³

2. Angket Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan untuk mengukur ketertarikan atau kemenarikan dari media yang telah dikembangkan. Maka peneliti memberi angket ini kepada siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran berupa komik digital ini. Angket tersebut berjumlah 10 pernyataan. Kuisisioner secara lengkap dengan skor Setuju dan Tidak setuju.

Tabel 3.5 Angket Siswa

NO	PERNYATAAN
1.	Saya berpendapat komik digital ini sangat menarik
2.	Desain animasi dalam komik digital ini sangat membuat syaa tertarik dalam pembelajaran
3.	Saya lebih senang belajar sambil membaca komik digital ini dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru
4.	Media komik digital ini membuat saya semangat belajar
5.	Dengan adanya media komik digital ini saya mendapatkan pengetahuan baru
6.	Bacaan didalam komik tidak membosankan
7.	Saya suka tampilan setiap halaman didalam komik digital karna full warna
8.	Saya dapat memahami materi dengan gambar yang ada didalam komik digital

⁷³ Sanapiyah Faisal, Metode Penelitian Pendidikan, (Surabaya:Usaha Nasional,1982),hlm.197.

9.	Kalimat yang digunakan sangat mudag dipahami dan dijangkau
10.	Saya sennag sekali adanya media komik digital

3. Observasi

Peneliti mengamati secara langsung serta aktivitas siswa yang sedang dilakukan oleh pendidik terhadap proses pembelajaran berlangsung.

4. Wawancara

Patokan wawancara yang digunakan sebagai panduan peneliti saat melaksanakan wawancara kepada pendidik maupun peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap media komik digital pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara akan dilaksanakan secara lisan dengan tatap muka, pendoman wawancara berisi pertanyaan bisa mencakup fakta, data, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan focus pada masalah yang dikaji oleh penelitian tersebut.

5. Tes Penelitian

Tes penelitian memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui kondisi peserta didik yang akan membantu peneliti juga mengetahui kemampuan dari peserta didik, minat bakat dan juga menunjukan apa yang menjadi kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, namun peneliti juga menggunakan tes untuk menguji keamanan sebagai alat ukur proses keberhasilan pembelajaran. Tes merupakan alat ukur yang berharga untuk penelitian pendidikan. Tes adalah seperangkat rangsangan yang disajikan kepada

seorang individu untuk mendapatkan respon atas dasar skor numeric yang ditugaskan. Skor ini berdasarkan sampel representatif dari perilaku secara individu, menunjukkan sejauh mana subjek memiliki karakteristik yang akan diukur dalam penelitian tersebut.⁷⁴

Peneliti menggunakan tes untuk meningkatkan hasil belajar siswa, disini juga peneliti melakukan tes sesuai dengan indikator maupun tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sejak awal pembelajaran. Pendidik memberikan tes kepada para siswa sebelum menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran yang disebut dengan istilah *Pre-tes* (sebelum materi atau tes awal). Setelah peneliti melakukan yang namanya proses pembelajaran dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran dan memberi tes kedua kepada peserta didik yang disebut sebagai tes akhir atau disebut dengan istilah *Post test*.

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam metode ilmiah, karena hasil data yang telah dianalisis dan diolah tersebut dapat memberi arti yang bermanfaat bagi pemecahan masalah. Sugiyono (2013, hlm.199) mengemukakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Untuk menjawab dari tujuan penelitian pengembangan ini, data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dan juga ditafsirkan

⁷⁴ Donald Ary, *Introduction to Research in Education*, (USA: Wadsworth, 2002), hlm.216

berkaitan dengan desain penelitian. Karena data dalam bentuk numeric, analisis statistic diterapkan. Dari sini peneliti memberikan tes sebelum seorang pendidik menggunakan komik digital sebagai media dalam proses pembelajaran dan juga test kedua setelah melakukan uji coba atau telah menggunakan komik digital sebagai media dalam proses pembelajaran.

1. Analisis Validasi

Proses Validasi alat pengumpulan data berupa kuesioner (Angket) lembar validasi. Penelitian dan pengembangan ini mendapatkan dua data yaitu : data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar, kritik saran, masukan dari ahli validator. Data kualitatif digunakan untuk merevisi produk yang akan dikembangkan. Data kualitatif yang diperoleh melalui penilaian dianalisis melalui statistic deskriptif dengan cara mencari rata-rata penilaian kemudian dialihkan ke data kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Skor yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan skala likert yang terdiri dari :⁷⁵

Tabel 3.6 Pendoman Skor skala likert

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	kurang setuju	2
5	Tidak Setuju	1

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2015) haL.136

Analisis data dari lembar validasi diperoleh berdasarkan komentar dan masukan ahli validator yang berupa skor dilakukan dengan menggunakan persentase :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x''} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase Validitas

$\sum x$ = Jumlah Keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum x''$ = Jumlah Keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100% = Konstanta

Kriteria validasi yang digunakan dalam validasi media komik peneliti menyajikan dalam tabel 3.7.⁷⁶

Tabel 3.7 Tingkat Pencapaian dan kualitas kelayakan .

No	Tingkat Pencapaian	Kriteria	Keterangan
1	81-100%	Sangat Valid	Sangat Layak, Tidak perlu direvisi
2	61-80%	Valid	Layak,tidak perlu direvisi
3	41-60%	cukup valid	kurang layak,perlu direvisi
4	21-40%	kurang valid	Tidak Layak, Perlu direvisi
5	0%<20%	tidak valid	Sangat Tidak Layak, Perlu direvisi

Tabel 3.7 merupakan kriteria tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan produk yang dikembangkan. Produk dikayakan layak apabila memenuhi pencapaian dan kualits kelayakan.

⁷⁶ Arikunto,S, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*,(Jakarta:Nireka,2019).hal:35

2. Analisis Lembar Angket Siswa

Data yang diperoleh dari hasil respon lembar angket peserta didik tahap selanjutnya dianalisis untuk menguji keefektifan media komik pembelajaran yang peneliti kembangkan. Jawaban lembar angket dapat diukur menggunakan Skala Likert.⁷⁷

Tabel 3.8 Pendoman Skor Skala Likert

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Kurang setuju	2
5	Tidak setuju	1

Perhitungan presentase respon peserta didik dengan perhitungan validator.

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah Keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum x_i$ = Jumlah Keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 = konstanta

Setelah presentase skor diperoleh skor penilaian respon peserta didik, selanjutnya di ahlikan. Presentase skor penilaian peserta didik digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan atau tidanya media komik dalam pembelajaran

⁷⁷ Ibid.

bahasa Indonesia. Pendoman presentase respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.9.⁷⁸

Tabel 3.9 Kriteria Interval Interpretasi Skor Angket Respon Peserta Didik

No	Interval	Kriteria
1	80<skor < 100%	Sangat Baik
2	60%< skor <80%	Baik
3	40%< skor <60%	Cukup Baik
4	20%<skor<40%	Kurang Baik
5	0<skor <20%	Tidak Baik

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan bertujuan untuk mengetahui perlu atau tidak dilakukan uji coba dalam tahap pengembangan media pembelajaran media komik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Keefektifan media komik digital ditentukan dari pencapaian ketuntasan belajar peserta didik dalam pembelajaran dan respon dari peserta didik yang dilihat melalui lembar yang diberikan. Media komik digital pembelajaran dinyatakan efektif jika memenuhi :

4. Analisis Tes Hasil Belajar

Instrument penelitian yang digunakan peneliti yaitu pretes dan postes. Soal pretes diberikan kepada peserta didik sebelum adanya media komik pembelajaran. Soal posttest diberikan kepada peserta didik sesudah menggunakan media komik. Tujuannya adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik dalam pembelajaran. Hasil pretest dan postes yang dilakukan mengacu kepada nilai KKM (Kriteria Ketuntasan minimal) mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Islam Terpadu Al Uswah Malang

⁷⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2015) hal.95

Menghitung gain score terhadap masing-masing peserta didik sebagaimana berikut :

5. Perhitungan N-Gain

Perhitungan N-Gain dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai N-Gain akan memperlihatkan efektifitas penggunaan media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital yang efektif dalam penelitian ini, jika nilai rata-rata N-Gain $n \geq 0,30$. Nilai N-Gain juga akan digunakan untuk melakukan analisis data yang mencakup uji normality dan uji hipotesis penelitian. Pengujian ini dilakukan pada kelas eksperimen untuk aspek kognitif, yaitu dengan rumus sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{(Skor Post Test - Skor Pre Test)}{(Skor Maksimum - Skor Pre Test)}$$

Perolehan normalisasi N-Gain diklasifikasikan menjadi tiga kategori berikut kualifikasi yang dimiliki kriteria yaitu: ⁷⁹

N-Gain	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 3.10 Tabel Normalized Gain

Berdasarkan normalized Gain diatas, komik digital akan dinyatakan

Valid jika kalau memenuhi kriteria dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Kemudian untuk

⁷⁹ Sundryana, Rustina, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014)

mengetahui keefektifan media komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia, akan diukur dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dengan tujuan mengetahui kemampuan awal dengan cara (*pre test*) dan data kemampuan akhir (*posstest*) yang dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara proses pembelajaran menggunakan media komik digital dengan proses pembelajaran menggunakan bahan ajar yang lama. -Subjek penelitian perkembangan dalam desain *pretest – posttest* adalah sampel yang disebut dengan sampel non independen.⁸⁰ Karena peneliti akan mencari perbedaan dari dua tes dengan subjek yang sama di dua kelas yang berbeda.

Peneliti melakukan penelitian perkembangan yang telah dikembangkan untuk peserta didik kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang sebelum menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran percobaan sebelumnya akan dilakukan oleh peneliti semua peserta didik akan mendapatkan *pre test*. Hasil *pre test* kemudian seorang pendidik memberikan komik digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kepada peserta didik, yang selanjutnya tes kedua adalah *Posttest* dari kedua data tersebut peneliti akan bisa mencari perbedaannya. Kemudian dilakukan N-Gain untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dikembangkan dengan mencari perbedaan antara *pretest* dengan nilai *posttest*.

Peneliti dapat mengetahui keefektifan media komik dalam proses pembelajaran jika memenuhi syarat minimal, yaitu hasil *posttest* peserta didik mencapai atau melebihi nilai KKM dan media pembelajaran media komik dinyatakan efektif jika >80% dari seluruh subjek uji coba selesai. Analisis keefektifan

⁸⁰ Donald Ary, *Introduction to Research in Education*, (USA : Wadsworth,2002),hlm.161.

dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menghitung skor peserta didik dari tes prestasi belajar bahasa Indonesia, kemudian menghitung banyaknya siswa yang tuntas atau mendapatkan skor minimal sesuai SKKM
- b. Menghitung presentase ketuntasan belajar (p) sebagai berikut.

$$P = \frac{nt}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

nt = banyaknya siswa yang tuntas

n = banyaknya siswa yang mengikuti tes

- c. Menalihkan presentase ketuntasan belajar yang di peroleh berdasarkan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.11 Interval Presentase banyaknya siswa tuntas belajar

No	Interval Presentase banyaknya siswa tuntas belajar	Kualifikasi
1	81-100%	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup Baik
4	21-40%	Kurang Baik
5	0-20%	Tidak Baik

Menurut Arikunto 2007 (dalam Nanang khoirul dan Astrini Mandasari, 2019:10)

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif jika kriteria yang dicapai adalah minimal baik atau presentase peserta didik yang memenuhi KKM mencapai lebih dari 80%.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang

Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Uswah Singgosari Malang merupakan sekolah yang terakreditasi B dan sudah menggunakan kurikulum Merdeka karena masih baru menggunakan kurikulum merdeka maka masih banyak media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran. Sekolah ini berada di Jayanegara No 597 Pagetan, Candirenggo Kecamatan Singgosari Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur

Sekolah Dasar Islam Terpadu AL Uswah Singosari Malang ini memiliki pendidik dan tenaga kependidikan berjumlah 28 yang berasal dari berbagai Universitas. SDIT Al Uswah terdiri dari dari kelas 1 sampai kelas 6 dan keseluruhan siswanya kurang lebih 340 yang berasal sekitar daerah Singosari. Bangunan di SDIT Al Uswah mayoritas berwarna hijau dan orange dengan ukiran bernuansa Islam.

Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Uswah ini memiliki konsep pendidikan sepanjang hari (Full Day Education and Long life Education, yang mana kedua konsep ini berbeda dengan Full day school). Anak-anak belajar sepanjang hari dan sepanjang hidup. Artinya anak belajar dimana saja dan kapan saja tidak ada batasan waktu tertentu. Untuk pembelajaran formal disekolah yaitu pukul 07.00- 13.30. Diluar waktu belajar formal disekolah, melalui koordinasi antara guru dan wali murid, anak bisa belajar dirumah dan belajar bersosialisasi dengan masyarakat di lingkungan tempat tinggal masing-masing. Dalam belajar sehari-hari, anak-anak

dikondisikan untuk selalu gembira dan senang dalam mengikuti pembelajaran (fun learning and fun activity) secara efektif dan aktif sehingga imajinasi anak-anak dalam mengikuti pembelajaran bisa berkembang dan anak-anak bisa mendapat inspirasi sesuai dengan pola pikir mereka masing-masing.

Adapun Visi dan Misi Sekolah SDIT Al Uswah Malang sebagai berikut

Visi :

“Terwujudnya generasi yang islami, mandiri dan berprestasi”

Misi :

1. Membangun lembaga pendidikan yang berpegang teguh pada Al-Qur'an dan As-Sunnah.
2. Mewujudkan nilai-nilai pendidikan islam yang berkelanjutan.
3. Mengkokohkan kepribadian melalui keteladanan dan pembiasaan.
4. Mendidik generasi berprestasi dan siap berkontribusi untuk masyarakat.

B. Proses Pengembangan Media Komik digital

Proses pengembangan media komik digital pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi Analysis, Desain, Development, Implementation dan Evaluation. Adapun tahapannya sebagai berikut :

1. Analysis (Analisis)

Proses awal dalam pengembangan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar Kelas IV dimulai dengan tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan obeservasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dilapangan

dan memahami kebutuhan yang harus dipenuhi. Dengan demikian, peneliti dapat melakukan analisis kinerja dan kebutuhan menganalisis kebutuhan

Proses pengembangan diawali dengan tahapan analisis awal yaitu observasi penelitian yang dilakukan 06 Mei 2024. Pada awal observasi tersebut peneliti melihat keadaan proses pembelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan observasi juga dilakukan pada 13 Mei 2024 dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran yang sedang dilakukan sehingga peneliti dapat menentukan permasalahan yang sedang terjadi. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas IV sekaligus pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil pengamatan berupa observasi dan wawancara digunakan sebagai data analisis kinerja dan kebutuhan.

a. Analisis Kinerja (*Performance Analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV yang mengajar Bahasa Indonesia diketahui bahwa dalam proses pembelajaran materi menulis puisi belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar di kelas. Menurut Ibu Aisatul Lailiyah, S.Pd selaku wali kelas IV sekaligus pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia bahwa pembelajaran menulis puisi belum menggunakan media pembelajaran walaupun disekolah mempunyai LCD akan tetapi digunakan pada mata pelajaran tertentu.

Selain itu, Ibu Rochisotur Rahmah, S.Pd juga mengemukakan bahwasanya guru harus bisa menerapkan dan

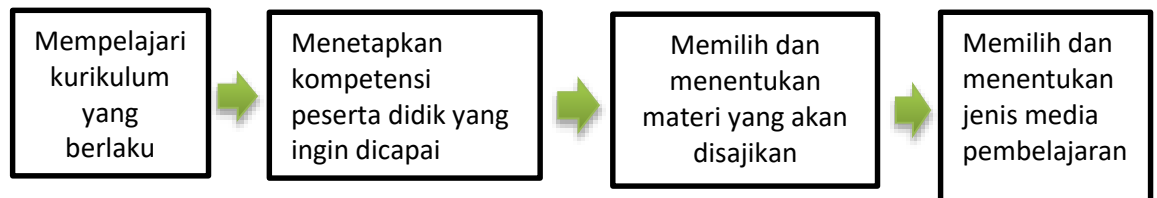
mengusai media yang dibuat, apa jadinya jika guru belum menguasai dan belum bisa menggunakan media dalam proses belajar mengajar maka perlu sekali keterampilan guru dalam menggunakan media agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)

Berdasarkan pengamatan dan wawancara di SD Islam Terpadu Al- Uswah Malang. Guru masih menggunakan media papan tulis serta guru masih mengandalkan buku siswa sehingga masih belum ada media yang menarik perhatian siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan Media sangat penting untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan oleh seorang guru serta bahan ajar yang akan digunakan untuk pembelajaran dengan itu tingkat keberhasilan guru akan semakin tinggi dalam proses belajar mengajar. Untuk itu peneliti sangat perlu mengetahui cara merancang dan memilih media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan tepat untuk siswa, sehingga media yang yang dikembangkan oleh peneliti dapat seususai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap ini peneliti merancang dan memilih media melalui kebutuhan media, adanya analisis kebutuhan media pembelajaran dapat membantu peneliti dalam melaksanakan dan menindaklanjuti kegiatan dalam proses pembelajaran yang akan dikelola oleh

seorang guru berikut langkah langkah analisis kebutuhan media pembelajaran :



Gambar 4.1 Alur Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Dari penjelasan gambar 4.1 dapat dijelaskan mempelajari kurikulum yang berlaku Sebelum membuat media pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dari beberapa pihak untuk mengetahui kurikulum yang digunakan disekolah tersebut, sehingga media yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Hasil wawancara oleh salah satu guru di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang dengan ibu Aisyatul Lailiyah,S.Pd mengatakan bahwasanya kegiatan proses belajar mengajar saat ini telah menerapkan kurikulum Merdeka sesuai dengan perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini.

Seperti yang kita semua ketahui bahwa pendidikan saat ini sudah hampir merata mulai kelas dasar hingga kelas atas sudah menerapkan kurikulum merdeka yang sebelumnya menggunakan kurikulum 2013. Dalam hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV sudah menggunakan kurikulum merdeka. langkah berikutnya yakni peneliti menentukan materi yang akan dikembangkan oleh pengembang dalam media pembelajaran, untuk mengetahuinya peneliti melakukan wawancara langsung terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang.

Memperoleh hasil wawancara dengan guru kelas IV Mata pelajaran bahasa Indonesia Ibu Aisyatul Lailiyah,S.Pd Menjelaskan bahwasanya kegiatan belajar mengajar dengan tema satu titik didalamnya juga ada materi tentang Menulis Puisi karna pada bagian materi tersebut hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia sangat rendah.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti mengacu pada materi menulis puisi dikelas IV sehingga tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar dikelas. Memilih dan menentukan jenis media pembelajaran pemilihan media dikembangkan harus sesuai dengan tujuan yang ingin di capai, kondisi dan keterbatasan dengan mengingat kemampuan dan kebutuhan media yang ada. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan beberapa guru mata pelajaran di SD Islam Terpadu Al Uswah-Malang, dari hasil wawancara tersebut sebagai berikut :

“Aisatul Lailiyah,S.Pd” Guru harus bisa menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, walaupun media yang diciptakannya sederhana tapi ada ilmu yang diperoleh dari kesederhanaan tersebut, guru harus menyesuaikan media dengan kebutuhan dari siswa sehingga media yang akan disuguhkan kepada peserta didik dapat dipahami oleh siswa.

“Rochisotur Rahmah,S.Pd” menyatakan bahwa guru harus bisa menerapkan dan mengusai media yang dibuat, apa jadinya jika guru belum mengusai dan belum bisa menggunakan media dalam proses belajar mengajar maka perlu sekali keterampilan guru dalam menggunakan media agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

“Rachel Putri Rochim,S.Pd,M.Pd” Media aman digunakan oleh siswa, bahan untuk membuat media mudah didapatkan sesuai dengan perkembangan di era 4.0 media berbasis teknologi

Dari paparan hasil wawancara diatas dijelaskan beberapa hal yang telah di analisis oleh peneliti dalam hal pemilihan media yaitu : Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan, artinya media yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran mudah diperoleh. Keterampilan pendidik dalam menggunakan media saat di perlukan untuk bisa menggunakan media jenis apapun untuk mengembangkan media yang diperlukan. Tersedianya waktu untuk bisa menggunakan media yang diperlukan sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman di era 4.0 media yang berbasis teknologi yang aman, nyaman digunakan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan isi konten materi dan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Design (Desain)

Tahap desain yaitu tahap merancang media pembelajaran. Pada tahap ini menyiapkan konten dan materi yang akan dipadukan dalam pembelajaran.

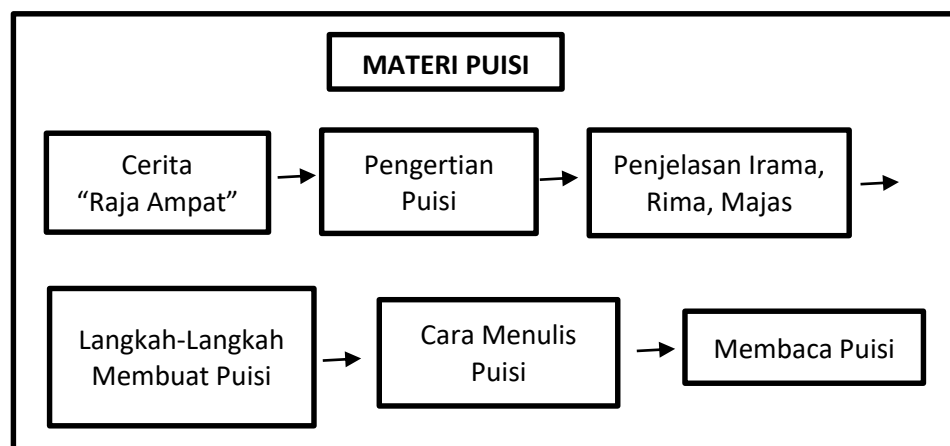
- a. Menetapkan Tujuan Pembelajaran yang akan digunakan. Adapun tujuan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut :

Table 4.1 Tabel Tujuan Pembelajaran

NO	Tujuan pembelajaran
1.	Melalui membaca cerita Raja Ampat peserta didik dapat memahami isi dalam cerita tentang keindahan alam sekitar
2.	Dengan memahami alur konten dalam komik digital peserta didik dapat memahami materi tentang puisi

- | | |
|----|---|
| 3. | Dengan menggambarkan keindahan daerah mereka peserta didik dapat menulis puisi dengan karyanya serta dapat membaca puisi dengan baik. |
|----|---|

b. Materi yang akan dikembangkan oleh peneliti pada media komik digital adalah materi menulis puisi di kelas IV di semester genap. berikut peta konsep materi yang akan dikembangkan pada media komik digital :



Gambar 4.2 Konsep Materi yang dikembangkan

c. Desain Media pada tahap ini adalah langkah-langkah perencanaan pengembangan media komik digital dari segi desain media sebagai berikut:

1) Perancangan (Storyboard)

Perencanaan awal pada komik digital da nisi dari storyboard komik digital meliputi : cover, judul, materi, kata pengantar, tujuan pembelajaran, alur cerita, soal evaluasi dan lain sebagainya. Semua proses awal sampai akhir akan diringkas di storyboard untuk mempermudah proses pengembangan, yang dirinci pada tabel dibawah ini :

Table 4.2 Tabel Storyboard Komik Digital

Cover judul komik	
Logo Uin Malang	
Kata Pengantar	
Tujuan Pembelajaran	
Alur Cerita	Pertemuan Pertama
Alur isi konten	Pertemuan Kedua
Praktek	Pertemuan Kedua
Halaman	Evaluasi
Halaman	Biodata penulis

2) Perancangan Tampilan

Desain perancangan tampilan menjadi salah satu hal yang penting karena merupakan pusat perhatian dan daya dukung dari kemenarikan komik digital, jika tampilannya yang disajikan bagus dan menarik maka komik digital akan elok dipandang. Pada desain perancangan tampilan, pengembang berusaha membuat tampilan komik digital semenarik mungkin, pada desain tampilan cover yang merupakan tampilan utama dari komik, menggunakan desain yang simple memunculkan karakter yang akan di buat pada isi komik serta ditambah ilustrasi gambar yang menggambarkan alur cerita

Tampilan pada baground dasar komik menggunakan warna biru serta ilustrasi gambar latar belakang sesuai dengan cerita yang ada dalam komik sehingga terlihat seperti nyata, untuk ukuran paper pada komik menggunakan B5 dengan jenis font comic sans ukuran minimal 5. Tulisan pada kolom percakapan di komik menggunakan bubble balon percakapan warna putih serta berwarna warni untuk menambah kesan menarik dalam cerita. Serta evaluasi menggunakan google from.

3) Pemilihan Karakter

Dalam pemilihan karakter, pengembang memilih 2 pemeran utama yaitu kak Laila (Sebagai teman berpetualang), dan 2 pemeran pendukung yang bernama Ali dan Putri sebagai adek-adek yang menemani kak Laila bertualang, pemilihan karakter tersebut guna menentukan jalan cerita komik agar menjadi cerita yang terarah dan konsisten, lebih singkatnya karakter tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3 Tabel Karakter komik digital

Nama	Jenis	Karakter
Kak Laila	Karakter Utama Perempuan	Kak Laila adalah seorang perempuan yang pandai, semangat serta sabar mengajari adek adek dalam belajar di sekolah
Ali	Karakter Pendukung Laki-Laki	Ali anak yang rajin, tekun dan anak yang aktif di kelas
Putri	Karakter Pendukung Perempuan	Putri adalah anak yang pandai serta semangat mengikuti pembelajaran bersama kak Laila

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan yang dilakukan peneliti adalah membuat dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan storyboard yang sebelumnya telah dibuat. Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran ini adalah media komik digital. Namun dalam tahapan pengembangan ini, sebelum dilakukan validasi peneliti juga mengevaluasi media secara mandiri untuk terus dilakukan perbaikan dan recisi hingga menjadi media yang akan dilakukan validasi kepada para ahli.

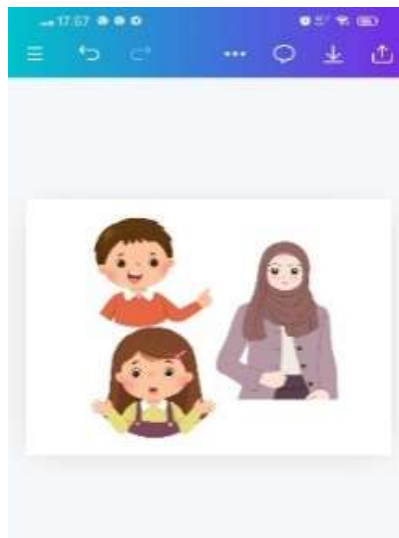
Aplikasi yang peneliti gunakan adalah aplikasi Canva untuk mendesain komponen isi media komik digital sedangkan Software yang digunakan dalam menjadikan digitalisasi menggunakan aplikasi Flipbook. Berikut ini adalah tahapan tahapan pengembangan pembuatan komik digital :

- a) Buka aplikasi Canva untuk memulai mendesain komik digital
- b) Setelah aplikasi terbuka, atur ukuran kertas A5 setiap lembar terdapat 4 strip atau kotak Seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.3 Gambar pengaturan ukuran kotak dialog komik

- c) Masukkan karakter dalam strip kotak yang ada di dalam aplikasi canva, karakter yang dipilih mengadopsi dari sumber kartun yang menarik didunia anak.



Gambar 4.4 Gambar Karakter Komik

d) Beri warna disetiap masing masing kolom di setiap halaman



Gambar 4.5 Gambar halaman awal komik

- e) Gunakan langkah yang sama untuk menggambat halaman baground dan hiasan yang lain serta tambahkan bubble chat dalam setiap percakapan yang ingin dimunculkan.



Gambar 4.6 Gambar Desain Komik



Gambar 4.7 Gambar setelah dimasukan teks

- f) Ulangi langkah diatas untuk menyelesaikan semua desain, namun tetap pada alur cerita pada storyboard yang dibuat diawal

g) Untuk menghasilkan desain yang sesuai, periksa dan pahami langkah-langkah desain storyboard yang telah disusun.

Selanjutnya adalah langkah-langkah pengaplikasian komik kedalam tahap digitalisasi menggunakan software flipbook. Setelah desain komik selesai unduh melalui format PDF hingga tampil file berupa pdf. Berikut adalah langkah-langkah digitalisasi komik digital



4.8 Gambar komik berupa PDF

Setelah file berupa pdf buka web yaitu : Flipbook berikutnya unggah file pdf ke situs tersebut sampai proses unggah selesai hingga muncul komik berupa flipbook.



4.9 Gambar Komik di unggah ke situs web Flipbook

Selanjutnya setelah media komik digital sudah jadi, maka dilakukan proses validasi kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. validasi yang dilakukan terdiri dari validasi Ahli Media Validator ahli media dilakukan oleh Dr. Nurlaili Fitriah, M.Pd. Jabatan sebagai Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai validator ahli media terhadap produk media komik digital, ahli materi Validator ahli materi dilakukan oleh Dr. Masdi Widada, SS.M.Pd. Jabatan sebagai Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai validator ahli materi, dan validasi ahli pembelajaran (Guru) validator ahli pembelajaran dilakukan oleh Aisatul Lailiyah, S.Pd Jabatan sebagai Guru Kelas IV SDIT Al Uswah Malang.

4) Implementation (Penerapan)

Pada tahap implementasi untuk produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dilakukan evaluasi dan telah dilakukan revisi sehingga dapat dilakukan uji coba di lapangan. Media pembelajaran media komik digital diuji coba, diimplementasikan, dan diterapkan berguna untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap awal dilakukan uji kemampuan awal (*pretest*) sebelum diterapkan media komik digital yang dilakukan pada tanggal 06 September 2024 Uji coba lapangan dilakukan mulai tanggal 10 September 2024 sampai 19 September 2024 2x pertemuan dalam proses pembelajaran di kelas IV A SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang dengan jumlah siswa 21 anak sebagai kelas eksperimen sedangkan 2x pertemuan dalam proses pembelajaran di kelas IV C SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang dengan jumlah 20 anak sebagai kelas kontrol.

Sebelum media komik digital digunakan, terlebih dahulu pembelajaran yang akan dipelajari, dan dibuka dengan salam dan berdoa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dan siswa memperhatikan guru. Kemudian guru memberikan intruksi siswa membaca media komik digital. Siswa mulai membuka aplikasi serta memperhatikan penjelasan guru. Guru membantu jalanya proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, maka dilakukan uji kemampuan akhir yaitu (*posttest*) Selanjutnya siswa dimintai respon dengan mengisi angket yang telah dibagikan sebelumnya.

5) Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini dilakukan terus menerus dan secara keseluruhan, hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Evaluasi dilakukan oleh peneliti dari tahap perancangan dan pengembangan pada tahap tersebut sebelum dilakukan validasi kepada para ahli peneliti melakukan evaluasi awal terlebih dahulu terhadap media yang akan dan sudah dikembangkan tujuannya untuk mengetahui kekurangan yang ada sehingga selanjutnya perlu dilakukan revisi dan perbaikan. Setelah dirasa sudah sesuai, maka dilakukan tahap validasi pada tahap ini juga akan mengalami revisi atau perbaikan sehingga media layak dan valid untuk dilakukan uji coba kepada siswa kelas IV. Pada tahapan uji coba perlu dilakukan evaluasi guna untuk mengetahui kekurangan pada saat penggunaan media, tahapan ini dilakukan hingga proses pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan.

C. Penyajian Data dan Analisis Data Uji Produk

1. Hasil Validasi

Data Validasi diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi produk kepada ahli materi dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2024 & 09 September 2024 , Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 05 September 2024 dan Validasi ahli pembelajaran dilakukan pada tanggal 06 September 2024 Nama-nama validator dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Nama-nama Validator Ahli

NO	Nama Validator	Jabatan	Validator
1.	Dr.Nurlaili Fitriah,M.Pd	Dosen UIN Malang	Ahli Media Pembelajaran
2.	Dr.Dwi Masdi Widada,SS.M.Pd	Dosen UIN Malang	Ahli Materi Bahasa Indonesia
3.	Aisatul Lailiyah,S.Pd	Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Ahli Pembelajaran

Instrumen untuk melakukan validasi materi terdiri dari sepuluh pernyataan. Data kuantitatif berupa skala penilaian lembar validasi yang dilakukan validator ahli materi dan instrument untuk melakukan validasi media terdiri dari lima aspek. Data kuantitatif berupa skala penilaian lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli media sedangkan instrument untuk melakukan validasi guru mata pelajaran bahasa Indonesia terdiri dari lima aspek.

Data kuantitatif berupa skala penilaian lembar validasi yang dilakukan validator ahli mata pelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan data

kualitatif berupa saran atau komentar yang diperoleh dari para validator ahli materi, media dan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia yang menjadi dasar untuk melakukan revisi media komik digital sebelum diuji coba kepada peserta didik. Hasil penilaian atau rubrik validasi materi, media dan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia disajikan pada table berikut :

Tabel 4.5 Hasil penilaian Validator Ahli Media

NO	Aspek yang di nilai	Skor
1	Materi	
	a. Penggunaan Buku Komik digital sesuai dengan materi pembelajaran	5
	b. Materi pada komik digital yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
2	Kualitas dan Tampilan Media	
	a. Penampilan media komik digital menarik perhatian peserta didik	4
	b. Media komik digital yang digunakan memenuhi prinsip pembuatan komik	4
	c. Penampilan pada layar Media Komik Digital yang digunakan tidak mudah pecah (kualitas gambar)	5
3	Daya Tarik	
	a. Penggunaan Media Komik digital digunakan secara maksimal (animasi) tanpa mengganggu proses pembelajaran	5
	b. Penggunaan media komik digital dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik	5
4	Ilustrasi	
	a. Media Komik digital yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya	5
	b. Media Komik digital dapat mempermudah siswa dalam membayangkan cerita yang sebenarnya	5
Total Skor		42
Presentase Rata-Rata		93%

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{45} \times 100\% = 93\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan dan hasil pengisian lembar uji validasi oleh ahli media. Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari hasil penelitian validator ahli media komik yang dikembangkan adalah skor 5 dalam skala sangat baik skor 4 skala baik dengan catatan : 1. Tujuan pembelajaran perlu ditinjau kembali sesuai tujuan pembelajaran. 2. Tulisan didalam alur cerita jangan terlalu banyak perlu variasi atau tambahan sesi. 3. Tambahkan backsound sebagai daya Tarik, 4. Ilustrasi perlu di maksimalkan tampilannya. 5. Nama Guru dalam cerita terlalu panjang dalam tokoh guru, 6. Beberapa strip perlu dijadikan satu, 7. Ekspresi sama dengan mimik berbeda. Dengan presntasi awal di dapatkan 93%. setelah melakukan revisi komik digital hasil penilaian validator ahli media memperoleh hasil yang dipaparkan pada tabel 4.8.

Tabel 4.6 Hasil penilaian setelah revisi Validator Ahli Media

NO	Aspek yang di nilai	Skor
1	Materi	
	a. Penggunaan Buku Komik digital sesuai dengan materi pembelajaran	5
	b. Materi pada komik digital yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
2	Kualitas dan Tampilan Media	
	a. Penampilan media komik digital menarik perhatian peserta didik	5
	b. Media komik digital yang digunakan memenuhi prinsip pembuatan komik	5
	c. Penampilan pada layar Media Komik Digital yang digunakan tidak mudah pecah (kualitas gambar)	5
3	Daya Tarik	

	a. Penggunaan Media Komik digital digunakan secara maksimal (animasi) tanpa mengganggu proses pembelajaran	4
	b. Penggunaan media komik digital dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik	5
4	Ilustrasi	
	a. Media Komik digital yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya	4
	b. Media Komik digital dapat mempermudah siswa dalam membayangkan cerita yang sebenarnya	5
Total Skor		43
Presentase Rata-Rata		95%

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{45} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan dan hasil pengisian lembar uji validasi oleh ahli media setelah melakukan revisi. Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari hasil penelitian validator ahli media komik yang dikembangkan adalah skor 5 dalam skala sangat baik skor 4 skala baik, Dengan persentase awal didapatkan 95%. setelah melakukan revisi komik digital dapat digunakan untuk uji coba dalam penelitian.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi

NO	INDIKATOR	NILAI
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator	4
2	Gambar yang ada didalam komik sesuai dengan materi	4
3	Materi dalam cerita dalam komik dapat dipahami	3
4	Materi yang ada didalam komik disajikan secara sistematis	3

5	Materi yang disajikan didalam cerita komik sesuai dengan konsep	4
6	Bahasa yang digunakan sangat jelas	4
7	Kejelasan uraian pembahasan	4
8	Media yang disajikan tidak menyimpang dalam kebenaran ilmu	4
9	kedalaman materi	3
10	Alur yang ada dalam cerita komik sesuai dengan pembelajaran	4
Total Skor		37
Presentase rata rata		74%

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\% \quad P = \frac{37}{50} \times 100\% = 74\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan dan hasil pengisian lembar uji validasi oleh ahli materi. Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari hasil penelitian validator ahli materi dalam komik digital yang dikembangkan adalah skor 5 dalam skala sangat baik skor 4 skala baik skor 3 skala cukup baik dengan catatan : Font tulisan dalam dialog harus sama agar dapat dibaca, serta diperhatikan tulisan yang ada dalam dialog cerita. Dengan presentasi awal di dapatkan 74%. setelah melakukan revisi komik digital dapat digunakan untuk uji coba dalam penelitian.

Tabel 4.8 Hasil penilaian Validator Ahli Pembelajaran

NO	ASPEK YANG DI NILAI		INDIKATOR	NILAI
1	Kelayakan isi	Kejelasan tujuan pembelajaran	1.Kejelasan tujuan pembelajaran	4
			2. Kemudahan memahami tujuan pembelajaran	4
2		Teknik Penyajian	1. Keruntutan Penyajian	4

	Kelayakan pengyajian		2. Kesesuaian evaluasi dengan materi pelajaran	5
			3.komunikatif	4
			4. Kemudahan memahami materi	4
			5. Kemudahan mengerjakan soal	5
3	Kegrafisan	ketepatan Gambar	1. Kemudahan memahami gambar	5
			2. kesesuaian gambar dengan tujuan pembelajaran	5
		ketepatan Teks	1. keterbacaan teks	4
			2. keserasian teks	4
4	Keinteratifan	kesesuaian Komik	1. Kesesuaian Media Komik digital dengan materi yang diajarkan	4
			2. ketertarikan dengan komik digital	5
		kesesuaian animasi	1. ketertarikan dengan gambar dalam komik digital	5
			2. kemudahan memahami alur cerita dalam komik digital	4
		ke efektifan perintah (Navigasi)	1. kemudahan memahami perintah	5
			2. kemudahan memahami materi yang ada	5
5	Bahasa	Komunikatif	1. bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami	5
			2. kemudahan memahami materi yang ada dalam komik	4
Total Skor				85
Presentase Rata-Rata				89%

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\%$$

$$P = \frac{85}{95} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan dan hasil pengisian lembar uji validasi oleh ahli pembelajaran. Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari hasil penelitian validator ahli pembelajaran komik

yang dikembangkan adalah skor 5 dalam skala sangat baik skor 4 skala baik Dengan persentase yang didapatkan 89%. dan dapat digunakan untuk uji coba dalam penelitian. Hasil yang diperoleh dari validasi Ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran dihitung dengan persentase validasi kelayakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 Tingkat Pencapaian dan kualitas kelayakan

NO	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	<21%	Sangat Tidak Layak
2.	21-40%	Tidak layak
3.	41-60%	Cukup Layak
4.	60-80%	Layak
5.	81-100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.11 diatas untuk mengetahui tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media komik ini dikatakan layak digunakan apabila skor dalam persen tingkat pencapaiannya minimal katagori kelayakannya adalah Layak minimal skor dalam persen 60-80%. Perhitungan persentase kelayakan media komik digital dari penilaian validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil persentase penilaian yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.10 Hasil Perolehan Nilai dari Validator Ahli

No	Hasil Penelitian	Tingkat Kevalidan	Kriteria
1.	Hasil penilaian Validator Media	95%	Sangat Valid
2.	Hasil penilaian Validator Materi	74%	Sangat Valid

3.	Hasil Penilaian Validator pembelajaran	89%	Sangat Valid
		86%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas Hasil Validasi penilaian dari validator ahli media memperoleh tingkat kevalidan 95% dengan kriteria sangat valid, sedangkan hasil validasi penilaian dari validator materi memperoleh tingkat kevalidan 74% dengan kriteria valid, dan hasil validasi penilaian dari validator ahli pembelajaran memperoleh tingkat kevalidan 89% dengan kriteria sangat valid. Dari ketiga validasi penilaian validator media, materi dan pembelajaran berdasarkan hasil penelitian dan kualitas kelayakan yang didapatkan memperoleh jumlah rata-rata 86% tingkat kelayakan sangat layak. Sehingga dengan data penilaian kevalidan tersebut maka dengan ini media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa sudah layak untuk diuji cobakan dilapangan.

2. Data Respon Siswa terhadap kemenarikan

Hasil dari lembar angket media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat diketahui melalui pemberian lembar angket untuk mengukur kepraktisan dari media komik digital. Hasil angket tersebut dapat dilihat pada tabel 4.22.

Tabel 4.11 Hasil Lembar Angket Siswa

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Saya berpendapat buku Komik digital ini sangat menarik	21	0	0	0	0
2	Desain sampul Komik digital ini sangat membuat saya tertarik dalam pelajaran	21	0	0	0	0

3	saya lebih senang belajar sambil membaca komik digital ini dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru	18	3	0	0	0
4	Media Komik digital ini membuat saya semangat belajar	21	0	0	0	0
5	Dengan adanya media komik digital ini saya mendapatkan pengetahuan baru	21	0	0	0	0
6	bacaan di dalam komik digital tidak membosankan	20	1	0	0	0
7	saya suka tampilan setiap halaman didalam komik digital karna full warna	21	0	0	0	0
8	saya dapat memahami materi dengan gambar yang ada didalam komik digital	21	0	0	0	0
9	kalimat yang digunakan sangat mudah dipahami dan dijangkau	20	1	0	0	0
10	saya senang sekali adanya media komik digital ini	21	0	0	0	0
Total Skor		205				
Presentase Rata-Rata		97%				

$$P = \frac{\sum x}{\sum x!} \times 100\%$$

$$P = \frac{205}{210} \times 100\% = 97\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan dan hasil perolehan skor lembar angket respon peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan media komik digital bahasa Indonesia dapat diketahui dari lembar angket siswa. lembar angket siswa diberikan untuk mengetahui ketertarikan dan minat peserta terhadap media komik digital. Perolehan nilai dari lembar angket selanjutnya dipresentasikan untuk menemukan tingkat kepraktisan atau tidaknya media komik. Pendoman lembar kepraktisan siswa dapat dilihat pada tabel 4.22 dalam penelitian pengembangan ini.

Tabel 4.12 Kriteria Interpretasi Skor Lembar Angket Siswa

No	Interval	Kriteria
1	$80 < \text{skor} < 100\%$	Sangat Baik
2	$60\% < \text{skor} < 80\%$	Baik
3	$40\% < \text{skor} < 60\%$	Cukup Baik
4	$20\% < \text{skor} < 40\%$	Kurang Baik
5	$0 < \text{skor} < 20\%$	Tidak Baik

Tabel 4.23 merupakan kriteria interpretasi skor lembar respon siswa untuk mengetahui kriteria kepraktisan produk yang dikembangkan. Dari hasil lembar kepraktisan siswa memperoleh skor 205 dengan presentase 97%. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital pembelajaran Bahasa Indonesia dengan presentase ketuntasan dan presentase respon peserta didik dalam kriteria Sangat Baik.

D. Data Hasil nilai Pretest dan Posttest

Data hasil nilai tes berkaitan dengan data hasil perolehan siswa *Pretest* dan *Posttest* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam memanfaatkan media komik digital. *Pretest* dan *posttest* dilaksanakan pada peserta didik setelah mendapatkan hasil validasi yang sangat valid dari validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Tes hasil belajar pada peserta didik dilakukan oleh 21 anak di kelas IV A SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang pada peserta didik ini dilakukan pada tanggal 12 September 2024 dan 19 September 2024 Data hasil uji coba pada peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.13

Tabel 4.13 Penilaian Soal Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama Peserta didik	Nilai	
		Pretest	Posttest
1.	Afifah	40	88
2.	Maulana	16	84
3.	Aisyah	16	100
4.	Aldric	16	76
5.	Altahta	16	100
6.	Ifa	16	88
7.	Aufar	48	88
8.	Syifa	54	100
9.	Nadhifa	0	100
10.	Galang	36	100
11.	Jacinda	54	100
12.	Reva	8	100
13.	Ahda	40	88
14.	Akbar	48	100
15.	Aryo	20	92
16.	Hafidz	8	88
17.	Alfatih	8	100
18.	Afrin	0	92
19.	Nafla	54	100
20.	Afkar	44	100
21.	Sakha	28	92

Tabel 4.13 merupakan hasil perolehan nilai pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* peserta didik. Pengerjakan soal *pretest* dilaksanakan sebelum peserta didik menerapkan proses pembelajaran menggunakan media komik digital. Soal *posttest* ini termaksud tes belajar tahap akhir yaitu untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media komik pembelajaran bahasa Indonesia.

Sedangkan *Pretest* dan *posttest* kelas kontrol dilaksanakan pada peserta didik setelah mendapatkan hasil validasi yang sangat valid dari validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Tes hasil belajar pada peserta didik dilakukan oleh 19 anak di kelas IV C SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang pada peserta didik

ini dilakukan pada tanggal 10 September 2024 dan 17 September 20024 Data hasil uji coba pada peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.17

Tabel 4.14 Penilaian Soal *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Peserta didik	Nilai	
		Pretest	Posttest
1.	Aeru	32	36
2.	Ain	40	52
3.	Ali	28	52
4.	Azkia	44	64
5.	Fairuz	28	34
6.	Hanun	20	58
7.	Hashif	28	82
8.	Iikay	12	46
9.	Kenzie	16	36
10.	Kevra	36	52
11.	Faya	28	40
12.	Deva	8	44
13.	Daffa	20	28
14.	Rafa	28	32
15.	Rasya	28	48
16.	Zahwa	28	48
17.	An Nafi	32	40
18.	Shofia Amalia	20	48
19.	Shofiya Putri	28	76

Tabel 4.14 merupakan hasil perolehan nilai pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* peserta didik. Pengerjakan soal *pretest* dilaksanakan sebelum peserta didik menerapkan proses pembelajaran menggunakan media komik digital. Soal *posttest* ini termaksud tes belajar tahap akhir yaitu untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media komik pembelajaran bahasa Indonesia.

Hasil belajar peserta didik dalam media komik digital mata pelajaran bahasa Indonesia dapat dilihat dengan pemberian tes hasil belajar kepada peserta didik yaitu berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum penggunaan media komik pembelajaran bahasa Indonesia. *Posttest* dilakukan setelah

pemgunaan media komik digital. Hasil dari tes hasil belajar dapat diketahui pada tabel 4.15

Tabel 4.15 Hasil Pretest dan Posttest kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai		N-Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
1.	Afifah	40	88	0,8	Tinggi
2.	Maulana	16	84	0,8	Tinggi
3.	Aisyah	16	100	1	Tinggi
4.	Aldric	16	76	0,7	Tinggi
5.	Altahta	16	100	1	Tinggi
6.	Ifa	16	88	0,8	Tinggi
7.	Aufar	48	88	0,7	Tinggi
8.	Syifa	54	100	1	Tinggi
9.	Nadhifa	0	100	1	Tinggi
10.	Galang	36	100	1	Tinggi
11.	Jacinda	54	100	1	Tinggi
12.	Reva	8	100	1	Tinggi
13.	Ahda	40	88	0,8	Tinggi
14.	Akbar	48	100	1	Tinggi
15.	Aryo	20	92	0,9	Tinggi
16.	Hafidz	8	88	0,8	Tinggi
17.	Alfatih	8	100	1	Tinggi
18.	Afrin	0	92	0,9	Tinggi
19.	Nafla	54	100	1	Tinggi
20.	Afkar	44	100	1	Tinggi
21.	Sakha	28	92	0,8	Tinggi

Tabel 4.15 merupakan tes hasil belajar peserta didik berupa pretest dan posttest yang telah dilakukan perhitungan Uji Normalitas Gain. Uji Normalitas Gain adalah sebuah ujic coba yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan

skor hasil pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkan dilakukan, berdasarkan rumus uji n-gain, dapat diperoleh hasil seperti 4.16 yang dijelaskan bahwa peningkatan hasil pelajar peserta didik kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan peneliti memperoleh peningkatan dengan kategori tinggi menurut gain dengan jumlah 21 peserta didik. pendoman presentasi dilihat pada tabel 4. 18 dalam penelitian pengembangan ini.

Tabel 4.16 Tingkat Pencapaian dan kualitas keefektifan

NO	Tingkat	Kriteria
1.	81%-100%	Sangat Efektif
2.	61%-80%	Efektif
3.	41%-60%	Cukup Efektif
4.	21%-40%	Kurang Efektif
5.	0%-<20%	Tidak efektif

Tabel 4.19 merupakan tingkat pencapaian dan kualitas keefektifan untuk mengetahui kriteria produk yang dikembangkan. Berdasarkan peroleh skor hasil belajar peserta didik meningkat dengan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar peserta didik dalam media komik digital mata pelajaran bahasa Indonesia dapat dilihat dengan pemberian tes hasil belajar kepada peserta didik yaitu berupa *pretest* dan *posttest*. Pretest dilakukan sebelum penggunaan media komik pembelajaran bahasa Indonesia. *Posttest* dilakukan setelah penggunaan media komik digital. Hasil dari tes hasil belajar dapat diketahui pada tabel 4.17.

Tabel 4.17 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai		N-Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
1.	Aeru	32	36	0,5	Sedang
2.	Ain	40	52	0,2	Rendah
3.	Ali	28	52	0,3	Sedang
4.	Azkia	44	64	0,3	Sedang
5.	Fairuz	28	34	0,08	Tinggi
6.	Hanun	20	58	0,4	Tinggi
7.	Hashif	28	82	0,7	Tinggi
8.	Iikay	12	46	0,3	Sedang
9.	Kenzie	16	36	0,2	Rendah
10.	Kevra	36	52	0,2	Rendah
11.	Faya	28	40	0,1	Rendah
12.	Deva	8	44	0,3	Sedang
13.	Daffa	20	28	0,1	Rendah
14.	Rafa	28	32	0,05	Sedang
15.	Rasya	28	48	0,2	Rendah
16.	Zahwa	28	48	0,2	Rendah
17.	An Nafi	32	40	0,1	Rendah
18.	Shofia Amalia	20	48	0,3	Rendah
19.	Shofiya Putri	28	76	0,6	Sedang

Tabel 4.17 merupakan tes hasil belajar peserta didik berupa pretest dan posttest yang telah dilakukan perhitungan Uji Normalitas Gain. Uji Normalitas Gain adalah sebuah ujicoba yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan, berdasarkan rumus uji n-gain, dapat diperoleh hasil seperti 4.17 yang dijelaskan bahwa

peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan peneliti memperoleh peningkatan dengan kategori tinggi menurut gain dengan jumlah 20 peserta didik. pendoman presentasi dilihat pada tabel 4.18 dalam penelitian pengembangan ini.

Tabel 4.18 Tingkat Pencapaian dan kualitas keefektifan

No	Tingkat	Kriteria
1.	81%-100%	Sangat Efektif
2.	61%-80%	Efektif
3.	41%-60%	Cukup Efektif
4.	21%-40%	Kurang Efektif
5.	0%-<20%	Tidak efektif

Tabel 4.18 merupakan tingkat pencapaian dan kualitas keefektifan untuk mengetahui kriteria produk yang dikembangkan. Berdasarkan peroleh skor hasil belajar peserta didik meningkat dengan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

E. Revisi Produk Media Komik digital

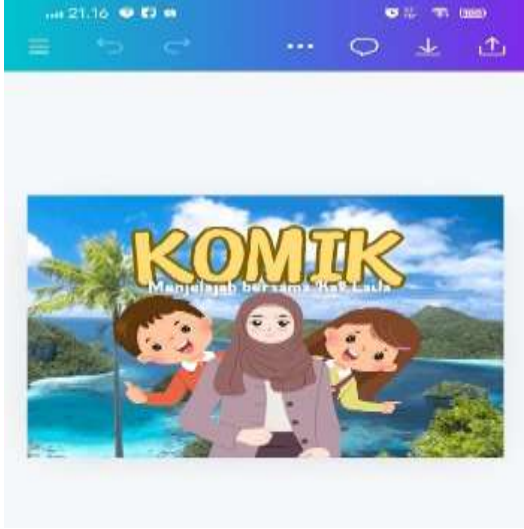
Hasil penelitian media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran diperoleh komentar dan saran bahkan koreksi dari para validator yang akan menjadi acuan dalam merevisi produk media peneliti. Adapun saran atau komentar yang disampaikan pada saat menganalisis produk media komik digital. Data kualitatif berupa hasil komentar dan saran dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran dalam tabel 4.19

Tabel 4.19 Saran dan Masukan Validator

NO	Validator	Saran dan Komentar
1.	Ahli Media	Tujuan pembelajaran perlu ditinjau kembali Tulisan jangan terlalu banyak perlu variasi atau tambahan sesi Tambahkan backsound seabagai daya Tarik Ilustrasi perlu di maxsimalkan tampilanya Nama tokoh utama (guru) terlalu panjang Beberapa strip perlu dijadikan satu (digabungkan)
2.	Ahli Materi	Font tulisan dalam dialog harus sama agar dapat dibaca Perhartikan tulisan tulisan dalam dialog
3.	Ahli Pembelajaran	Sudah baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran

Tabel 4.19 Merupakan hasil saran dan masukan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran untuk merevisi media komik digital yang peneliti kembangkan. Berdasarkan evaluasi ahli media pada paparan data yang telah dijelaskan ditabel data tersebut digunakan untuk memperjelas bentuk media yang menjadi bahan acuan dalam proses penelitian. Dengan ini mengenai revisi produk sebelum dan sesudah dilakukan analisis oleh para ahli media.

Tabel 4.20 Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Komentar dan saran : “Nama tokoh utama terlalu panjang, pilih salah satu nama Laila atau iza”	Perbaikan : “Nama tokoh utama yang dipilih sesudah revisi yaitu kak Laila”
	
Komentar dan saran : Jangan menggunakan 1 strip untuk 1 kata saya lebih baik 2 kata singkat dijadikan 1 strip	Perbaikan : Kata respon 2 kata menggunakan 1 strip

	
Komentar dan Saran : Agar peserta didik tidak hening saat membaca komik digital diberi backsound	Perbaikan : Memberi backsound pada komik digital

Berdasarkan tabel 4.20 Hasil validasi berupa komentar dan saran dari ahli media menunjukan bahwa media komik yang berisi materi pembelajaran bahasa Indonesia sudah valid digunakan dalam proses pembelajaran, setelah melewati tahap revisi maka media komik sudah valid dan layak diuji coba di lapangan. Berdasarkan evaluasi ahli materi pada paparan data telah tertulis ditabel data untuk menjelaskan bentuk media yang akan menjadi bahan awal proses kegiatan penelitian. Dengan ini paparan mengenai revisi produk media komik digital sebelum dan sesudah dilakukan revisi oleh para ahli materi.

Tabel 4.21 Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Komentar dan saran : Font lebih di perbesar sehingga kelihatan dibaca serta perhatikan tulisan disetiap dialognya	Perbaikan : Memperbesar ukuran font dan juga memperbaiki tulisan yang ada di setiap dialog
	
Komentar dan saran : Perhatikan tulisan yang ada dalam dialog yang salah pada penulisannya	Perbaikan : Memperbaiki kata atau yang salah pada dialog

Berdasarkan tabel 4. 21 Hasil validasi berupa komentar dan saran dari ahli materi menunjukan bahwa media komik digital yang berisi materi pembelajaran bahasa Indonesia sudah valid digunakan dalam proses pembelajaran, setelah melewati tahap revisi maka media komik sudah valid diuji coba di lapangan. Berdasarkan evaluasi ahli pembelajaran pada paparan data telah tertulis ditabel data, untuk menjelaskan bentuk media yang akan menjadi bahan awal proses kegiatan penelitian. Berdasarkan penilaian Hasil validasi pada jumat, 06 September 2024 Menghasilkan komik yang sangat layak digunakan untuk kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang maka dengan hasil data penilaian hasil validasi pembelajaran layak tanpa revisi sehingga produk media komik digital tersebut sudah dapat diuji coba lapangan.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media Komik Digital

Prosedur pengembangan media komik digital menggunakan tahapan pengembangan model ADDIE (Sumber : Robert M. Branch,2021)⁸¹ yang dimulai dengan tahapan analisis. Pertama analisis kebutuhan menunjukan hasil bahwa dalam proses pembelajaran yang ada dikelas IV SD Islam Terpadu Al Uswah Malang membutuhkan media pembelajaran yang inovasi, hal ini dikarenakan hasil observasi menunjukan bahwa selama proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan media papan tulis dan buku siswa bahkan menggunakan media hanya dilakukan jarang-jarang sering kali tidak memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu analisis kebutuhan yang dilakukan berkaitan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara⁸² menunjukan bahwa sekolah menerapkan kurikulum merdeka selama proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran menerapkan kurikulum merdeka akan tetapi masih belum menggunakan media yang berbasis gital serta rendahnya literasi siswa dilihat dari kurang minatnya membaca siswa, maka dari itu hasil wawancara kepada guru kelas IV bahwa proses pembelajaran akan bisa efektif dan efesien dengan

⁸¹ Robert Maribe Branch, “*Instructional Design: The ADDIE Approach*,” *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*, 2021, 4159–63, https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438.

⁸² Wawancara Guru Pengampu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV, Tanggal 02 Juli 2024

adanya bantuan media pembelajaran dampak dari hal tersebut mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik.

Analisis kedua yakni, kinerja menunjukkan bahwa siswa kelas IV merasakan kurang minat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi menulis puisi. Maka dari itu dari beberapa masalah yang ditemukan alternatif penyelesaian solusi salah satunya menggunakan media pembelajaran Media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar.

Tahap selanjutnya adalah merancang media komik digital. Tahapan ini diawali dengan membuat *storyboard* guna memudahkan peneliti dalam mengembangkan media. Rancangan media yang dikembangkan terdiri dari cover, Logo UIN Malang, Tujuan Pembelajaran, alur cerita raja empat, alur cerita tentang materi menulis puisi, evaluasi, profil pengembang selanjutnya peneliti merancang materi kegiatan menulis puisi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran yang terdiri dari materi teks, *display* kartun, video pembelajaran yang berkaitan dengan materi menulis puisi. Dalam tahapan perancangan ini, peneliti juga menyiapkan software yang digunakan untuk menggunakan media diantaranya adalah aplikasi *canva*, aplikasi *Flipbook*, dan *pdf*. Selanjutnya dalam tahap perancangan ini peneliti merancang instrumen yang terdiri dari instrumen tes kepada siswa berupa soal *pretest* dan *posttest*, merancang instrumen validasi media, materi dan pembelajaran. Terakhir menyusun instrumen lembar angket untuk respon siswa.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media komik digital. Pada tahap pengembangan ini, peneliti menggabungkan berbagai komponen yang sebelumnya telah disiapkan diantaranya adalah pertama, *Scan Barcode* untuk masuk pada aplikasi yang telah ada file komik digital. Kedua, pembaca komik digital dari kiri ke kanan, atas kebawah sesuai dengan urutan nomor halaman yang ada di komik digital. Ketiga, *scan barcode* atau link untuk masuk pada lembar evaluasi komik digital. Pada soal *posttest* berupa *google form* dengan mengisi nama dan kelas kemudian jawab soal *posttest*, media komik digital sudah dilengkapi dengan sound sebagai *background* siswa ketika membaca komik tidak hening dan memberi kesan menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dalam proses belajar. Tahap terakhir siswa dapat menggunakan komik digital secara *online* ataupun *offline*.

Hasil media komik digital yang dihasilkan oleh peneliti dapat berupa online dan offline. Media komik digital secara online membutuhkan bantuan lain yang dapat membantu media dapat diakses. Langkah pertama yang dilakukan yaitu masuk ke aplikasi dengan *scan barcode* atau *link*. Media komik digital ini jika diakses secara *online* dapat digunakan oleh pengguna dengan menggunakan data atau *Wifi* serta dapat diakses melalui komputer, *smartphone* secara fleksibel sehingga siswa juga dapat belajar kapan pun dan dimana pun.

Sedangkan hasil media komik digital dapat diakses secara *offline* dengan menggunakan *pdf*. Pada hasil ini guru dapat menggunakan secara langsung secara proses pembelajaran. Media dapat di disebarluaskan kepada siswa dengan cara

men-copypaste output media menggunakan *Flashdisk*. Lalu dimanfaatkan dilayar proyektor siswa di sekolah. Tahap pengembangan didalamnya terdapat validasi media kepada para ahli. Setelah media sudah selesai dalam proses pengembangan selanjutnya dilakukan proses validasi dengan rician sebagai berikut :

1. Ahli Media

Proses penilaian dari ahli media dilakukan kepada praktisi pendidikan, validator media merupakan dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah menambahkan *background sound* music pada media komik digital sehingga siswa membaca tidak bosan, serta memberi masukan terkait *display* dan *strip* agar tidak memakan tempat untuk lebih disederhanakan lagi hal ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menggunakan media komik digital.

Perolehan akhir nilai validasi media adalah sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, dari perolehan tersebut telah melalui proses revisi dan media pembelajaran berbasis teknologi telah mencakup kriteria dari tampilan visual, audio visual. Maka dari itu validator ahli media menyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adanya tambahan visual dan audio serta gambar-gambar yang disajikan dapat menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Disisi lain, media yang dihasilkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. selain itu, pada pembelajaran saat ini harus diupayakan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pendidikan, dikarenakan pendidikan saat ini berdampingan

secara pesat dengan adanya teknologi. Maka sudah seharusnya pembelajaran dilakukan dengan cara mengikuti zamannya.

2. Ahli Materi

Proses penilaian dari ahli materi dilakukan kepada praktisi lulusan Bahasa Indonesia. Validator ahli materi merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Saran yang diberikan oleh validator adalah memperhatikan ejaan bahasa Indonesia, serta *font* yang digunakan pada cerita komik digital. Maka dari itu, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan supaya media pembelajaran layak untuk diterapkan.

Hasil keseluruhan penilaian materi dari validator adalah 74% dengan kriteria layak untuk digunakan. Penilaian ini berdasarkan daripada kriteria aspek yang digunakan yang dinilai meliputi visual dan berkaitan dengan alur pembelajaran.

3. Ahli Pembelajaran

Proses penilaian dari ahli pembelajaran dilakukan oleh seorang guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar siswa kelas IV dengan lulusan Pendidikan. Tidak ada saran yang diberikan sedangkan perolehan penilaian yang didapatkan dari ahli pembelajaran sebesar 89% dengan kriteria sangat layak. Maka dari itu media pembelajaran dapat digunakan untuk proses pembelajaran kelas IV materi menulis puisi.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan proses pengembangan dan dilakukan validasi media komik digital, tahap selanjutnya adalah penerapan kepada siswa

kelas IV guna meningkatkan hasil belajar siswa. hal ini dilakukan karena telah mendapatkan persetujuan dari para ahli validator yang menyatakan bahwa media komik digital sudah layak untuk diterapkan sesuai kriteria.

Produk yang sudah dinyatakan layak diuji coba kepada kelas IV yang terdiri dari kelompok kontrol dan eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 19-21. Masing-masing kelas diberikan soal pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa. selanjutnya pada kelas eksperimen diberikan perlakuan proses pembelajaran dengan menggunakan media komik digital kemudian pada akhir proses pembelajaran masing-masing siswa diberikan soal *posttest*. Tujuannya untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap akhir adalah evaluasi pada tahap ini media komik digital dilakukan evaluasi. Evaluasi ini dilakukan secara berkala dan bertahap, terdapat evaluasi dalam perencanaan media hingga pada tahap pengembangan media sampai akhir hingga produk telah dinyatakan layak oleh para validator. Selanjutnya pada saat media komik digital diterapkan pada siswa juga perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui kekurangan media sehingga nantinya media dapat digunakan kembali hingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Adapun kelebihan dari media komik digital diantaranya sebagai berikut :

1. Dapat dibuat dengan mudah, melalui aplikasi canva pilih templet komik yang diinginkan

2. Hanya *scan barcode* atau *link* untuk masuk pada media komik digital akan langsung masuk pada *google* dan akan tampil media komik digital melalui aplikasi *flipbook*.
3. Dapat diakses dimana saja kapan saja dan dalam kondisi apa saja.

Diera saat ini sudah seharusnya untuk diupayakan proses pembelajaran dirancang dengan menarik, inovasi dan memberikan pengalaman baru. Sebab hal ini akan mempengaruhi siswa dalam menerima pembelajaran. Akan tetapi dalam penggunaan media pembelajaran pendidik harus memperhatikan kebutuhan siswa. terutama saat ini di era digital sebaiknya mulai melatih dan mengenalkan pada siswa bahwa adanya teknologi saat ini memberikan kemudahan untuk menjalani proses pembelajaran. Dilihat dari karakteristik media pembelajaran yang baik mempertimbangkan tiga aspek mutu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan⁸³ Selain itu media juga dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep atau menyampaikan sesuatu yang kompleks dan membuatnya lebih mudah untuk dipahami. ketersediaan media (*supply*) yang semakin beragam akibat kemajuan teknologi di segala bidang.⁸⁴ Akibatnya muncul berbagai media berbasis teknologi yang terus berkembang, terutama didukung dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Maka dari itu, dalam penggunaan media pembelajaran pendidik harus mampu memperhatikan perkembangan zaman, disisi lain tetap memperhatikan

⁸³ Akker, van Den. *Principles and Method of Development Research*, (Londo:Kluwer Academic Publish,1999),hal.11

⁸⁴ Andi Kristanto, "*Media Pembelajaran*," Bintang Sutabaya, 2016, 129

perkembangan jiwa dari siswa. Dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Setelah itu barulah pendidik dapat menerangkan dengan baik untuk mencapai proses pembelajaran yang diharapkan.

B. Tingkat kemenarikan media komik digital

Media komik digital pada pembelajaran menulis puisi dapat menjadi solusi yang sangat menarik untuk diterapkan kepada siswa karena media yang sederhana namun dapat menyenangkan siswa. cerita yang ada dalam komik digital dapat memberi semangat dan kesan yang menarik karna dilengkapi dengan display kartu yang sesuai dengan dunia anak.

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian bahwa selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan media komik digital siswa terlihat dengan sangat antusias. Media komik digital dapat juga memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui media pembelajaran media komik digital. Sebab materi yang disajikan dapat digunakan secara bersama dengan menggunakan layar proyektor dan dapat juga diakses menggunakan smartphone atau laptop yang dimiliki siswa.

Banyak siswa merasa senang belajar dengan menggunakan media komik digital. Dalam situasi ini, dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih semangat mengikuti proses pembelajaran ketika ada media yang menarik perhatian mereka terhadap materi menulis puisi. Terutama jika media tersebut ada display kartunnya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media komik digital dapat mempermudah

pembelajaran Karena materi yang disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.⁸⁵

Berdasarkan hasil lembar angket respon siswa. Siswa mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik digital dapat membuat mereka semangat dalam belajar, dan tidak merasa bosan, sebab dengan menggunakan media ini siswa juga dapat belajar dengan menggunakan computer. Sebab siswa juga belum pernah dengan media komik digital hal ini bagi mereka merupakan sesuatu yang baru dan menjadi pertama kali mereka rasakan. Maka dari itu media komik digital mendapatkan respon positif dari siswa kelas IV,

Media komik digital didukung adanya multimedia seperti video, gambar dan audio menjadikan pembelajaran menjadi lebih bervariasi mudah dipahami oleh para siswa, dikaitkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi menulis puisi dengan adanya komik digital akan menggugah semangat siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Uraian tersebut didukung dengan kriteria media pembelajaran yang menarik siswa diantaranya media pembelajaran yang digunakan harus mampu menarik perhatian siswa. semua aspek dalam media termaksud tampilan, pemilihan warna dan kontennya. Harus dirancang dengan menarik sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajari materi yang disajikan. Isi yang disajikan harus

⁸⁵ Sri Made Indriani, Wayan I Artika, and Wahyu Ratih Dwi Ningtias, "*Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi*," Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia 11, no. 1 (2021): 25–36.

jelas dan tidak membingungkan. Media tersebut harus mampu membangkitkan minat siswa untuk menggunakannya.⁸⁶

Pemanfatan teknologi dalam proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa perlu memperhatikan kebijakan dalam pemanfaatannya supaya tidak membawa mudhoratan bagi siswa. adanya perkembangan teknologi saat ini diharapkan mampu dapat membantu siswa dalam mengembangkan ilmu pengetahuannya. Selain itu, perkembangan saat ini setiap siswa banyak sekali yang memiliki smartphone dirumah. Sudah sangat banyak siswa pada zaman saat ini sangat cepat memahami teknologi. Maka dari itu, untuk mengajarkan kepada siswa mengenai bijaknya dalam memanfaatkan teknologi, dimulai dengan mengenalkan proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi.

Setiap yang sering kita dengar mengenai “*didiklah anakmu sesuai dengan zamannya*”.⁸⁷ maka dapat dimaknai dengan cara yang positif, bahwasannya dalam mendidik siswa harus disesuaikan dengan zamannya. Saat ini diketahui bahwa Generasi *alpha* sangat dekat dengan perkembangan teknologi, kegiatan pembelajaran pun tidak terlepas dengan adanya teknologi bahkan setiap siswa dirumah kebanyakan memiliki smartphone, maka untuk menghindari penyalagunaan teknologi siswa perlu diarahkan untuk memanfaatkan teknologi dengan bijaksana. Sehingga pada saat ini di era digital, maka dalam proses pembelajaran paling tidak bahkan harus menyesuaikan dengan zamannya. Akan tetapi , masih memperhatikan

⁸⁶ Kristatanto, “Media pembelajaran”

⁸⁷ S F Az-Zahra et al., “Pengaruh Pola Asuh Keluarga Terhadap Karakter Anak Dalam Pendidikan Islam Di Sekolah,” Jurnal Pendidikan ... 2, no. 1 (2024): 106–16,

kebutuhan siswa tersebut. Terutama tetap mengedepankan adab dan perilaku yang sopan santun. Selain itu juga media komik digital telah dikembangkan terdapatkan gabungan visual dan ada juga audio sehingga memudahkan siswa untuk belajar dan dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Hal ini sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Izzan bahwa media pembelajaran membuat setiap pertemuan lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan.⁸⁸ Sehingga dalam pemanfaatan media pembelajaran juga sebaiknya dapat diinovasikan dengan berbagai hal yang dilakukan dengan audio dan visual

C. Keefektifan Media Komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar akan menjadi acuan memenuhi aspek hasil belajar siswa yang akan dicapai peserta didik yang berkaitan dengan kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta materi dalam proses pembelajaran.

Hasil pelaksanaan *Pretest* pada kelas Eksperimen pada kelas 4A diperoleh hasil belajar peserta didik secara keseluruhan mendapatkan nilai rendah. Setelah diterapkan penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa diberikan soal *posttest* dan nilainya meningkat. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan *Uji Normalitas Gain*.

⁸⁸ Ahmad Izzan and Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al- Qur ' an Surah Al-Baqarah Ayat 31," Jurnal MASAGI 02, no. 01 (2023): 1–7, www.jurnal.stai-musaddadiyaj.ac.id

Hasil pelaksanaan *pretest* pada kelas Kontrol pada kelas 4C diperoleh hasil belajar peserta didik secara keseluruhan mendapatkan rendah serta *posttest* juga mendapatkan nilai tidak meningkat. Hasil ini membuktikan bahwa peserta didik tidak mengalami peningkatan setelah dilakukan *Uji Normalitas Gain*.

Menurut Sundayana⁸⁹ *Uji Normalitas Gain* adalah sebuah uji coba yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan. Berdasarkan rumus *Uji N-Gain*. Peserta didik kelas IV A (Kelas Eksperimen) di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang setelah dilakukan *Uji Normalitas Gain* mengalami peningkatan dengan kategori skor *gain* tinggi yang berjumlah 19 peserta didik mampu menyerap pelajaran dengan baik menggunakan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil tes belajar peserta didik mengalami peningkatan, sehingga peserta didik mampu mencapai indikator pembelajaran dengan menggunakan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik. Sedangkan peserta didik kelas IV C (Kelas Kontrol) di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang setelah dilakukan *Uji Normalitas Gain* tidak mengalami peningkatan dengan kategori skor *gain* rendah yang berjumlah 20, peserta didik belum bisa menyerap pelajaran tanpa menggunakan media yang menarik sehingga peserta didik perlu adanya media yang menunjang pada proses pembelajaran.

Keefektifan mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu dapat diperoleh dari

⁸⁹ Sundayana, Rustina, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hal. 151.

presentase ketuntasan hasil belajar menurut Arikunto (dalam Nanang Khoirul dan Astrini Mandasari) mengatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif jika kriteria dicapai adalah minimal baik atau presentase peserta didik yang memenuhi mencapai lebih dari 80%. Selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan karakteristik dari peserta didik dasar sangat bersemangat dalam belajar, disebabkan proses pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan tercipta rasa ketertarikan bagi peserta didik. Peserta didik juga dapat melihat langsung media yang menarik dengan berbagai gambar dan perpaduan warna yang serasi. Pembelajaran media pembelajaran media komik bahasa Indonesia merupakan hal yang baru dan menarik perhatian peserta didik yang sebelumnya belum pernah menggunakan media seperti itu dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan terhadap pembelajaran tersebut.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dalam bukunya Djamarah, beliau menegaskan bahwa dengan menggunakan media seseorang dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar meningkat.⁹⁰ Media diyakini sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Media yang merupakan sarana menjembatani penyampaian materi oleh guru kepada siswa akan membantu serta mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Kempt and Dayton dalam bukunya Cecep Kustandi, bahwa dengan pemanfaatan media

⁹⁰ Syaiful Bahri Djamarah & Asman Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rhineka Cipta, 2006) Cet 3, hlm, 137

pembelajaran yang baik maka kualitas pembelajaran dapat diingatkan, begitu juga dengan hasil belajarnya.⁹¹ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin baik pemanfaatan media dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajarnya.

Dengan demikian, berdasarkan uji coba yang telah dilakukan maka kriteria keefektifan tercapai dengan peserta didik mengalami peningkatan dengan kategori tinggi menurut perhitungan *gain* dengan jumlah 19 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital pembelajaran Bahasa Indonesia efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada proses pembelajaran karena hasil belajar mengalami peningkatan.

Penjelasan tersebut juga dikaitkan dengan pembelajaran kegiatan menulis puisi yang ada dikelas IV bahwa dalam memenuhi kebutuhan hidupnya perlu memanfaatkan kemampuan akal untuk berpikir supaya kebutuhan tersebut dapat dipenuhi. Implikasi dengan penggunaan media pembelajaran media komik digital juga dapat memberikan perubahan dan warna baru dalam pendidikan yang ada di sekolah. Sejatinya manusia diberikan akal untuk berfikir supaya dapat memanfaatkannya demi kebaikan. Oleh karena itu, media komik digital dapat menjadi salah satu media untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

⁹¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*, hlm. 67

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Media Komik Digital dapat diakses siswa baik secara Online dan offline. Memiliki bagian awal Cover komik, terdapat tujuan pembelajaran, alur cerita “raja empat”, isi materi terkait puisi, evaluasi komik gital dan profil pengembang. Media mendapatkan perolehan validitas dari ahli media sebesar 95% ahli materi sebesar 74% dan ahli pembelajaran sebesar 89% dengan kualifikasi sangat valid dan layak untuk dilakukan uji coba kepada siswa kelas IV.
2. Hasil kemenarikan yang didapatkan melalui angket respon siswa yaitu sebesar 97% dengan kriteria Sangat Baik. Berdasarkan pada penggunaan media yang mudah untuk dioperasikan, tidak mudah macet dan eror, menambah semangat belajar bagi siswa, membuat suasana belajar yang baru sebab terdapat kuis yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga hal ini menjadi menarik perhatian siswa dalam belajar.
3. Hasil uji coba media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Terpadu Al Uswah Malang. Hasil perhitungan Normalized Gain memperoleh hitungan $<0,3$ sehingga termaksudh kriteria Tingg. Maknanya penggunaan media komik digital sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar

siswa. penggunaan media komik digital memberikan rasa senang dan gembira saat siswa belajar. Sehingga hal ini dapat membantu siswa untuk semangat dalam belajar dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dalam isi komik digital.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka penulis menyampaikan beberapa saran yang dapat diterapkan pada proses pengembangan produk lebih lanjut, diantaranya adaalah sebagai berikut :

1. Saran Pemanfatan

- a. Pada penerapan media komik digital sebaiknya perlu dilakukan pengenalan atau petunjuk penggunaan. Supaya tidak merasa kesusahan dalam penggunaan media terutama pada guru dan siswa.
- b. Media komik digital pada materi menulis puisi temtu memiliki kekurangan dan keterbatasan sehingga dapat dikembangkan dengan didukung sumber yang relevan dengan materi. Hasil produk sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada materi-materi lainnya dengan menggunakan pendekatan,metode dan media lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- c. Pengembangan media komik digital dapat juga dikembangkan pada mata pelajaran lainnya dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing sekolah.
- d. Media komik digital dapat dijadikan secara *online* dan *offline* menggunakan google,web atau *pdf* dengan kebutuhan masing-masing.

2. Diseminasi Produk

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa produk media komik digital untuk materi menulis puisi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, saat ini masih dalam tahap uji coba skala kecil. Namun, ada potensi yang lebih luas, sesuai dengan izin dari peneliti.

Berdasarkan hasil validasi dan ahli media, materi dan ahli pembelajaran, serta tanggapan positif dari siswa, produk pengembangan media komik digital dapat secara teknis digunakan dan disebar. Produk ini dinilai layak dan menarik untuk digunakan. Dengan demikian, melalui diseminasi produk ini, diharapkan dapat diproduksi secara luas untuk pembelajaran materi menulis puisi.

3. Pengembangan Produk lebih lanjut

- a. Pengembangan media komik digital pada materi menulis puisi dapat ditambahkan dengan video pembelajaran secara nyata lainnya dan menambahkan contoh gambar secara *real pict*.
- b. Pengembangan media komik digital dapat dikembangkan pada pembelajaran lainnya supaya menjadi lebih meluas dan dengan diikuti perkembangan teknologi.
- c. Pengembangan media komik digital dapat juga dikembangkan untuk berbagai kelas lainnya dengan metode lainnya sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Naz and R.A.Akbar, 'Use of Media Effective Instruction Its Improtance : Some Consideration, Journal of Elementary Education, 18.1-2 (2010). 35-40
<https://doi.org/10/202472/TE.2015.3.3.002>
- Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab (Malang: UIN Press 2009).
- Absul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Arab (Malang : UIN Press 2009).
- Afifatu Rohmawati,"Efektifitas Pembelajaran".*Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9.1(2015).
- Agnita Siska Pramasdyahsari Rasiman, 'Development of Mathematics Learning Media',
Jurnal Of Education and Research,2.11 (2014),535-44.
- Ahmad Susanti, *Teori Belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016)
- Akker, Van Den, *Principles and Method of Development Research*. (Londo:
- Arikunto,S, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta:Rineka ,2019)
- Asnawir dan Basyirudin Isman, Media pembelajaran, (Jakarta : Ciputat Pers,202).
- Braka Manjale Ngussa and Abel Chiza, '*The Influece of instructional Media Use on Pupils Mastery of Reading and writing in Kiswahuli Language in*'4.8 (2017),187-94.
- Catharina tri Anni, *psikologi belajar (Semarang:IKIP Semarang Pres*, 2004
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*.
- Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung:PT. Sarana Tutorial Sejahtera, 2012).
- Dewi Salma Prawiradiraga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008).
- Dhikrul Hakim, *Psikologi Belajar*, (Jogyakarta : Daniar Eka,2016).
- Dibrina Raseuki Ginting, Tesis : "Pengembangan Media Komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa subtema 2 manusia dan lingkungan nya kelas V sekolah dasar", (Jogyakarta:UIN,2022).
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta,cet. 3,2006)
- Donald Ary, *Introduction to Research in Education*, (USA: Wadsworth, 2002).
- Edy Suprpto and Universitas Nusa cendana, "Peranana Media Dalam Proses Belajar dan pembelajaran", Research Gate.2018, <https://www.researchgate.net/publication/325193204%0APeranan>.
https://www.researchgate.net/publication/325193204_Peranan_Media_dalam_Proses_Belajar_dan_Pembelajaran

- Emilia, dkk, "Pengembangan Media Komik untuk pembelajaran IPA tema berbagai pekerjaan Kelas IV sekolah dasar", Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 8259 - 8267 <https://jbasic.org/index.php/basicedu> \
- Farhan Saefudin Wahid,dkk, "pengembangan media pembelajaran komik digital untuk siswa sekolah dasar". Open Journal Systems.Vol 16 No 5 Desember 2021.
- Farhan Saefudin Wahid,dkk, "*pengembangan media pembelajaran komik digital untuk siswa sekolah dasar*". Open Journal Systems.Vol 16 No 5 Desember 2021.
- Favian Avian Syahmi,dkk, "*Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar*".JKTP:Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol.5,No.1,Februari 2022:1-110
- Favian Avian Syahmi,dkk, "*Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar*".JKTP:Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol.5,No.1,Februari 2022:1-110
- Heru Dwi Waluyanto, 'Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran'. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 7.1 (2005), 45-55
<https://doi.org/109744/nirmana.7.1>.
- <http://kbbi.web.id/> diakses pada tanggal 24 Maret 2024.
- Indonesia, (Jakarta:Yayasan Obor Indonesia,2005).
- Iskandar Wasid Dan Dadang Sunendra, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008).
- Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Iwan Falahudin A. Pendahuluan", *Jurnal Lingkar Widyaiswara*,2014,104 www.juliwi.com
- Jawad Arshad and others, 'A Cost Benefit Analysis of Electric and Hybrid Electric Vehicles', 2014, 11 <<https://doi.org/10.1080/09637498108430973>>.
- JURNAL SUDAH KE DOWLOAD KE LAPTOP: Joni Purwono, Sri Yutmini, and Sri Anitah, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1", *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*,2.2.(2014).
- KBBI <http://kbbi.web.id/kembang>. (20.03.2024)
- Kementrian Agama RI,Al-Qur'an dan terjemahan , Bandung CV Mikraj Khazanah Ilmu Kluwer Academic Publisher,1999).
- M.Ramli,"Media Pembelajaran dalam perspektif",13.23 (2015),130-54.
- M.Ramli,"Media Pembelajaran dalam perspektif",13.23 (2015).
- Maman Suryaman, *metodologi pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta:UNY Press,2012).
- Maman Suryaman, *metodologi pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta:UNY Press, 2012).

- Marlinda Idayanti, Tesis : “*Pengembangan Media pembelajaran Komik digital berbasis karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas IV sekolah dasar di kecamatan Purwodadi kabupaten Grobogan*”, (Kudus:2021).
- Masyhuri dan Zainuddin, *Metodologi penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2008).
- Melor Md Yunus, dkk, *Jurnal of Applied Science, Engineering and Technology*, Vol 4, No.18 tahun 2012.
- Muhammad Ali, Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) DI sekolah dasar, *Pernik Jurnal Paud*, 2020).
- Muhammad Ali, Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) DI sekolah dasar, *Pernik Jurnal Paud*, 2020)
- Muhammad Syarifudin, Tesis : “*Pengembangan Media pembelajaran berbasis komik islami untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam materi energy untuk siswa kelas IV SD di kecamatan Tapung Hilir*, (Riau: UIN SUSKA, 2021).
- Munadi.yudhi. *Media Pembelajaran*, (Sebuah pendekatan baru), 2013.
- Musdalifah, Tesis: “*Pengembangan Media Komik digital pada pembelajaran matematika pengolahan data di kelas V MI Darussalam CurahMalang Jombang*”, (Malang:UIN, 2019)
- N.E Ntobuo, A. Arbie, and L.N.Amali, ‘The Development of Gravity Comic Learning Media Based om Gorontalo Culture’. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7.2 (2018), 246-51 <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>.
- Naz and Akbar <https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002>
- Neng Fitri Andriani, dkk, “*Pengembangan komik digital berbasis nilai karakter dalam muatan pelajaran IPS Tema “Pahlawanku” Kelas IV Sekolah dasar*, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10 (1), Juni 2022.
- Nick Soedarso, “*Komik : Karya Sastra Bergambar*”, 6.9 (2015), 496-506.
- Nieveen, N. *Prototyping to Reach Product Quality*. (Londo: Kluwer Academic Publisher, 1999)
- Punaji Styosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010).
- Rhineka Cipta, 2006).
- Ricardo & Meilani, R.I., “*Implak Minat dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa*”. *jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, Vol.2, no,2 (2017) h.188-209

- Rubhan Masykur ; Nofrizal and ; Muhammad Syazali, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash, Jurnal Pendidikan Matematika*, 2017, VIII.
- Rumainur, *Tesis Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI Ma Bilingual Tesis Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 2016*
- Sanapiah Faisal, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982).
- Soenjono Dardjowdjojo, *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2005).
- Soenjono Dardjowdjojo, *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa*
- Sri Ayu Cahya Pinatih, dkk, “Pengembangan Media Komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA”. Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index> Volume 5, Number 1, Tahun 2021, pp. 115-121
- Sri Hariani Manurung, “Analisis Faktor Faktor yang mempengaruhi keefektifan belajar matematika”, *Jurnal EduTech*, 1.1 (2015).
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2008).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Sugiyono. *Statistik untuk penelitian*. (Bandung: Alfabeta, cv: 2007)
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi V*, (Jakarta: Rineka, 2002).
- Sundayana, Rustina, *Statistika Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Syaiful Bahri Djamarah & Asman Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT.
- Tim Penyusun. *Pendoman Penulisan Tesis, Disertasi, dan Makalah*, (Malang : Pascasarjana UIN Maliki Malang, 2024
- Ustaman, M. Basyiruddin-Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002)
- Uswahatun Hasanah, Wawancara, Pada tanggal 25 Maret 2024, Pukul 21.00 WIB.
- Veraci Dkk, *How Comic Books can Change the Way Our Student see literature One Teacher's Perspective*, 01.2001.

- Veri Setiawan, Tesis : “*pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital dalam peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik SMK*”, (Jogyakarta:2023).
- Wasis D Dwiyoogo, *konsep penelitian dan pengembangan*, Jurnal Malang: Universitas Negri Malang 2004.
- Young Children and National Association for the Education of Young Children, ‘Technology and Young Children-Ages 3 through 8’, *Young Children*, 1996
- Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran:Sebuah pendekatan Baru*, (Jakarta:GP Press Group,2013)
- Yuliana, Siswandari, And Sudiyanto, *Pengembangan Media komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsilitasi Bank Untuk Siswa SMK The Development of Accounting Digital Comic in The Material Of Writing Bank Reconciliation Report For Student Of Vacational Secondary School*, 2017,II.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan K.Secikarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65123, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-3494/Ps/PP.009/08/2024

23 Agustus 2024

Hal : **Permohonan Menjadi Validator Materi Pembelajaran
Bahasa Indonesia**

Kepada

Yth. **Dwi Masdi Widada,SS, M.Pd**

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Lailatul Fiazi
NIM : 220103220007
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
2. Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Islam Daarul Fikri Malang.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Lampiran 2

Surat Keterangan penelitian

	YAYASAN PESANTREN ISLAM AL USWAH SD ISLAM TERPADU AL USWAH SINGOSARI NSS: 102051828001 NPSN: 20572178 Jl. Jayanegara No. 123 RT.05 RW. 06 kel Candirenggo Singosari Malang (65153) Telp. (0341) 451143 E-mail sditaluswah_sgs@yahoo.co.id Notaris: Prima C. Budi Santoso, SH. Akte Nomor 40, Tgl. 29 September 2010
---	--

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421.2/089/04.054.05/IX/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDIT Al-Uswah Singosari menerangkan bahwa:

Nama	: Lailatul I'Zaati
NIM	: 220103220007
Prodi	: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis	: Pengembangan Media Komik Digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan Hasil belajar siswa di kelas IV SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang

Adalah benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 10 September 2024 - 19 September 2024.

Demikian surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singosari, 19 September 2024

Kepala SDIT Al-Uswah



Siti Rochmah, S.Pd



Lampiran 3

Hasil Wawancara Dengan Guru

Identitas wawancara

Subjek Wawancara : Ibu Aisyah Lailiyah, S.Pd

Wali Kelas : 4 A

Sekolah : SD Islam Terpadu Al Uswah Malang

Informasi yang diperoleh	Hasil Wawancara
Media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	1. Media yang digunakan dalam kelas seperti papan tulis, spidol, buku siswa atau buku guru. 2. menggunakan media proyektor dengan materi materi tertentu
Pelajaran Bahasa Indonesia yang sulit dimengerti siswa	Pada pembelajaran bahasa Indonesia selama ini yang sangat sulit dimengerti siswa adalah terkait puisi karna jika metode dan media yang tidak menarik siswa, siswa juga tidak minat dengan materi yang disuguhkan
Gambaran hasil belajar	Terkait hasil belajar siswa yang sangat rendah adalah ketika materi tentang puisi, jika tidak menarik siswa akan susah untuk memahami materi sehingga berpengaruh dengan hasil belajar siswa serta minat membaca siswa yang rendah.

Lampiran 4

Lembar Validasi Media Komik digital

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
(MEDIA KOMIK DIGITAL)**

Nama Ahli : Dr. Nurlaili Fitriah, M.Pd
 Asal Instansi : Dosen UIN Malang
 Judul : Pengembangan media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan Hasil belajar siswa kelas IV di SD Islam Terpadu Al-uswah Malang
 Penyusun : Lailatul I'zaati
 Pembimbing I : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.
 Pembimbing II : Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.
 Petunjuk Penilaian :

Berikan Tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 = Tidak Baik 4 = Baik
 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
 3 = Cukup Baik

No	Aspek Yang diamati	Nilai Pengamatan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Materi						tujuan pembelajaran ditinjau kembali
	a. Penggunaan Komik digital sesuai dengan materi pembelajaran					✓	
	b. Materi pada komik digital yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓		
2	Kualitas dan Tampilan Media						Tulisan yg terlihat banyak, perlu warna, tambahkan ser
	a. Penampilan media komik digital menarik perhatian peserta didik				✓		
	b. Media komik digital yang digunakan memenuhi prinsip pembuatan komik				✓		
	c. penampilan pada layar Media Komik digital yang digunakan tidak mudah pecah (kualitas gambar)					✓	

3	Daya Tarik						
	a. Penggunaan Media Komik digital digunakan secara maksimal (animasi) tanpa mengganggu proses pembelajaran				✓		✗
	b. Penggunaan media komik digital dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik				✓		
4	Ilustrasi						
	a. Media Komik digital yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya				✓		
	b. Media Komik digital dapat mempermudah siswa dalam membayangkan cerita yang sebenarnya				✓		

Tambahkan
background
sbg daya
tarik

Ilustrasi
perlu di
maksimalkan
tampilannya

Komentar/Saran :

- Nama guru telah pasang (foto guru)
- beberapa strip perlu diganti (dibangun)
- eksperimen sama & untuk berbeda.

Kesimpulan :

Produk ini dinyatakan (Lingkari salah satu) :

- a. Layak uji tanpa revisi
- ☒ b. Layak uji dengan revisi
- c. Tidak layak

Malang, 26 Agustus 2024

Validator Ahli


Dr. Nurhikmah Fikriah, M.Pd

Lampiran 5

Lembar Penilaian Validator ahli Media setelah Revisi

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
(MEDIA KOMIK DIGITAL)

Nama Ahli : Dr. Nurlaili Fitria,M.Pd
 Asal Instansi : Dosen UIN Malang
 Judul : Pengembangan media komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDIT Al-Uswah Malang
 Penyusun : Lailatul I'zaati
 Pembimbing I : Dr. Hj. Samsul Susilawati,M.Pd.
 Pembimbing II : Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin,M.Pd.
 Petunjuk Penilaian :

Berikan Tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 = Tidak Baik 4 = Baik
 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
 3 = Cukup Baik

No	Aspek Yang diamati	Nilai Pengamatan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Materi						
	a. Penggunaan Komik digital sesuai dengan materi pembelajaran					✓	
	b. Materi pada komik digital yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓	
2	Kualitas dan Tampilan Media						
	a. Penampilan media komik digital menarik perhatian peserta didik					✓	
	b. Media komik digital yang digunakan memenuhi prinsip pembuatan komik					✓	
	c. penampilan pada layar Media Komik digital yang digunakan tidak mudah pecah (kualitas gambar)					✓	

3	Daya Tarik					
		a. Penggunaan Media Komik digital digunakan secara maksimal (animasi) tanpa mengganggu proses pembelajaran				✓
		b. Penggunaan media komik digital dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik				✓
4	Ilustrasi					
		a. Media Komik digital yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya				✓
		b. Media Komik digital dapat mempermudah siswa dalam membayangkan cerita yang sebenarnya				✓

Komentar/Saran :

sdm lebih baik

Kesimpulan :

Produk ini di nyatakan (Lingkari salah satu) :

- ☒ a. Layak uji tanpa revisi
☐ b. Layak uji dengan revisi
☐ c. Tidak layak

Malang, 9 September 2024

Validator Ahli


 Dr. Nurhael Fikri, M.Pd

Lampiran 6

Lembar Validasi Materi Komik digital

**LEMBAR VALIDASI MATERI
(MEDIA KOMIK DIGITAL)**

Nama Ahli : Dwi Masdi Widada, SS, M.Pd
 Asal Instansi : Dosen UIN Malang
 Judul : Pengembangan Media Komik Digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Islam Daarul Fikri Malang
 Penyusun : Lailatul I'zaati
 Pembimbing I : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.
 Pembimbing II : Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.
 Petunjuk Penilaian :

Berikan Tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap Materi Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 = Tidak Baik 4 = Baik
 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
 3 = Cukup Baik

NO	INDIKATOR	NILAI PENGAMATAN					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator				✓		
2	Gambar yang ada didalam komik sesuai dengan materi				✓		
3	Materi dalam cerita dalam komik dapat dipahami			✓			
4	Materi yang ada didalam komik disajikan secara sistematis			✓			
5	Materi yang disajikan didalam cerita komik sesuai dengan konsep				✓		
6	Bahasa yang digunakan sangat jelas				✓		
7	kejelasan uraian pembahasan						

8	Media yang disajikan tidak menyimpang dalam kebenaran ilmu				✓	
9	kedalaman materi			✓		
10	Alur yang ada dalam cerita komik sesuai dengan pembelajaran				✓	

Komentar/Saran :

1. font (bentuk) tulisan dalam dialog harus sama agar dapat dibaca

Kesimpulan :

Produk ini di nyatakan (Lingkari salah satu) :

- a. Layak uji tanpa revisi
- ☒ b. Layak uji dengan revisi
- c. Tidak layak

Malang, 6 September 2024

Validator Ahli


DWI MASDI WIDADA

Lampiran 7

Lembar Validator ahli pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI GURU MATA PELAJARAN
(MEDIA KOMIK DIGITAL)**

Nama Ahli : Aisatul Lailiyah, S.Pd
 Asal Instansi : Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
 Judul : Pengembangan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDIT Al-Uswah Malang
 Penyusun : Lailatul I'zaati
 Pembimbing I : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.
 Pembimbing II : Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.
 Petunjuk Penilaian :

Berikan Tanda cek (V) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 = Tidak Baik 4 = Baik
 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
 3 = Cukup Baik

NO	ASPEK YANG DI NILAI		INDIKATOR	NILAI				
				1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	Kejelasan tujuan pembelajaran	1. Kejelasan tujuan pembelajaran				✓	
			2. Kemudahan memahami tujuan pembelajaran				✓	
2	Kelayakan penyajian	Teknik Penyajian	1. Keruntutan Penyajian				✓	
			2. Kesesuaian evaluasi dengan materi pelajaran					✓
			3. komunikatif				✓	
			4. Kemudahan memahami materi				✓	
			5. Kemudahan mengerjakan soal					✓
3	Kegrafisan	ketepatan Gambar	1. Kemudahan memahami gambar					✓
			2. kesesuaian gambar dengan tujuan pembelajaran					✓
		ketepatan Teks	1. keterbacaan teks				✓	
			2. keserasian teks				✓	
4	Keinteraktifan	kesesuaian Komik	1. Kesesuaian Media Komik digital dengan materi yang diajarkan				✓	
			2. ketertarikan dengan komik digital					✓

		kesesuaian animasi	1. ketertarikan dengan gambar dalam komik digital					✓
			2. kemudahan memahami alur cerita dalam komik digital				✓	
		ke efektifan perintah (Navigasi)	1. kemudahan memahami perintah					✓
			2. kemudahan memahami materi yang ada					✓
	5	Bahasa	Komunikatif	1. bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami				✓
				2. kemudahan memahami materi yang ada dalam komik			✓	

Komentar/Saran :

Kesimpulan :

Produk ini di nyatakan (Lingkari salah satu) :

- ☒ a. Layak uji tanpa revisi
- b. Layak uji dengan revisi
- c. Tidak layak

Malang, 05 September 2024

Validator Ahli



Aisatul Lailiyah, S.Pd

Lampiran 8

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA SDIT AL USWAH MALANG KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: LAILATUL I'ZAATI, S.Pd
Instansi	: SDIT AL USWAH Malang
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD Islam Terpadu
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / 4
Bab	: VI
Tema	: Satu Titik (Menulis puisi)
Hari/Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
▪ Peserta didik dapat mengidentifikasi dan memahami kata-kata baru pada teks; ▪ Peserta didik dapat menyampaikan pendapat tentang isi dan ilustrasi teks; ▪ Peserta didik dapat memahami materi tentang puisi ▪ Peserta didik dapat menggunakan menulis puisi.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Mandiri; ▪ Kreatif;	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati ▪ Buku bacaan sesuai tema ▪ Komik Digital ▪ Gambar, foto, video ▪ Alat tulis ▪ Kertas bergambar ▪ Internet ▪ Bintang kecil	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik berjumlah 21	

G. MODEL PEMBELAJARAN
Model pembelajaran tatap muka
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Alur Konten Capaian Pembelajaran : Membaca - Memahami isi dalam cerita “Raja Ampat” dengan baik serta memahami tentang puisi Menulis - Menulis atau menggambarkan sebuah topik dengan struktur deskripsi dalam bentuk puisi. Berdiskusi - Menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri dalam menampilkan hasil karya cipta puisinya Alur Tujuan Pembelajaran : - Dengan membaca teks “Raja Ampat”, peserta didik dapat memahami isi cerita didalamnya serta memahami tentang materi puisi - Dengan menggambarkan keadaan daerah mereka, peserta didik dapat menulis puisi dengan baik - Dengan berdiskusi menciptakan karya puisinya peserta didik menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri dalam menampilkan hasil karya cipta puisinya.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang memahami isi cerita dalam media komik digital - Meningkatkan kemampuan siswa tentang menyampaikan isi dalam isi cerita didalamnya
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang memahami materi tentang puisi - Meningkatkan kemampuan siswa tentang menciptakan puisi
C. PERTANYAAN PEMANTIK
- Apa itu Puisi? - Apa yang kamu ketahui tentang cerita Raja Ampat? - Apa yang kamu pahami tentang puisi yang berjudul Raja Ampat? - Berapa jumlah jenis Rima? - Apa itu Majas? - Apa itu Rima? - Apakah itu Larik? - Apakah itu bait? - Apakah itu irama?
D. SIAP-SIAP BELAJAR

Bab ini mengajak peserta didik belajar tentang berbagai bentang dan keindahan alam Indonesia. Tujuannya adalah agar peserta didik kian mencintai dan bangga pada alam Indonesia. Peserta didik juga diajak untuk menghargai perbedaan budaya atau perbedaan lain dalam pergaulan sehari-hari.

Gambar dan pertanyaan dalam Buku Siswa bisa dijadikan pertanyaan pemantik diskusi.

Guru juga bisa bertanya hal-hal berikut:

- Apa yang paling dekat dengan tempat tinggal kalian: laut, sabana, atau gunung?
- Apakah di daerah kalian ada objek wisata alam? Apa namanya?
- Pernahkah kalian mengunjunginya? Apa yang kalian lakukan di sana?
- Objek wisata apa yang sangat ingin kalian kunjungi?
- Mengapa kalian ingin mengunjunginya?

Bentang alam yang ditunjukkan dari foto-foto di Buku Siswa adalah bentang alam Indonesia.

- Kepulauan Raja Ampat di Provinsi Papua Barat
- Gunung Merapi di Yogyakarta-Jawa Tengah
- Sabana di Pulau Sumba
- Pantai Tanjung Setia, Lampung

Guru dapat mendampingi peserta didik melihat-lihat di internet bentang alam Indonesia yang sama sekali berbeda dari wilayah tempat guru dan peserta didik tinggal.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.

2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan membaca teks “Raja Ampat” dalam media komik digital sesuai arahan guru..

Kegiatan Inti

Membaca

1. Guru mempersilakan peserta didik membaca teks “Raja Ampat”, mencermati Media Komik digital yang ada di depan kelas dilayar proyektor.
2. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.
3. Jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan isi teks tersebut dan mengulas kembali isi materi didalam media komik digital tersebut.
4. Selanjutnya guru mempersiapkan kembali peserta didik membaca komik yang terkait dengan materi puisi.

Menulis

1. Guru memandu peserta didik untuk menulis karya cipta puisi dengan tema “Keindahan alam” sesuai dengan puisi yang dicontohkan dalam komik digital.
2. Guru mempersilakan peserta didik untuk persiapan menampilkan karya puisi di depan kelas
3. Guru memandu peserta didik untuk maju kedepan kelas secara bergantian untuk menampilkan hasil karya puisinya.

Kegiatan Penutup

1. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
 - Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.
 - Guru memberi game sederhana untuk menutup kegiatan pembelajaran serta memberi reward kepada peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran
 - Penutup salam

Lampiran 9

Soal Pretest Posttest



NAMA SISWA :
KELAS/NO ABSEN :

NILAI

SOAL PRE-TES PENELITIAN MEDIA KOMIK DIGITAL

Jawabalah Pilihan Ganda dibawah ini dengan benar!!

1. Ragam sastra yang bahasanya tidak terikat oleh rima,irama serta penyusunan Larik dan bait disebut
a. Puisi bebas
b. Puisi indah
c. karya sastra
d. semua benar

2.



Gambar disamping gambar keindahan daerah mana?.....

- a. Raja Ampat
 - b. Pantai
 - c. Danau Toba
 - d. sungai
3. Rima a-b-a-b termaksud jenis.....
a. Rima Sejajar
b. Rima Berpelukan
c. Rima Silang
d. Rima Kembar
 4. Yang berhubungan dengan panjang pendeknya bunyi serta kemerdukan bunyi saat membaca puisi disebut
a. Irama
b. Rima
c. Majas
d. Puisi
 5. Ada berapa jenis Rima.....
a. satu
b. Dua
c. Tiga
d. Empat

Jawabalah Isian dibawah ini dengan tepat!!

1.



Siapa Pengarang puisi "Raja Ampat"?

2. Apa itu saja jenis-jenis Rima?
3. Apa yang kamu ketahui tentang Majas?
4. Apa yang kamu ketahui tentang Larik dan baik dalam puisi?
5. Apa yang kamu ketahui tentang pengertian puisi?

GOOD LUCK



NAMA SISWA :
KELAS/NO ABSEN :

NILAI

SOAL POST-TEST PENELITIAN MEDIA KOMIK DIGITAL

Jawablah Pilihan Ganda dibawah ini dengan benar!!

1.



Gambar disamping gambar keindahan daerah mana?.....

- a. Raja Ampat c. Danau Toba
b. Pantai d. sungai

2. Ragam sastra yang bahasanya tidak terikat oleh rima, irama serta penyusunan Larik dan bait disebut
- a. Puisi bebas c. karya sastra
b. Puisi indah d. semua benar
3. Ada berapa jenis Rima.....
- a. satu c. Tiga
b. Dua d. Empat
4. Yang berhubungan dengan panjang pendeknya bunyi serta kemerduan bunyi saat membaca puisi disebut
- a. Irama
b. Rima
c. Majas
d. Puisi
5. Rima a-b-a-b termaksud jenis.....
- a. Rima Sejajar c. Rima Silang
b. Rima Berpelukan d. Rima Kembar

Jawablah Isian dibawah ini dengan tepat!!

1.



Siapa Pengarang puisi "Raja Ampat"?

2. Apa yang kamu ketahui tentang Larik dan bait dalam puisi?
3. Apa yang kamu ketahui tentang pengertian puisi?
4. Apa itu saja jenis-jenis Rima?
5. Apa yang kamu ketahui tentang Majas?

GOOD LUCK

Lampiran 10

KUNCI JAWABAN**PRETEST****A. Pilihan Ganda**

1. A
2. A
3. C
4. A
5. 4

B. Isian

1. R.E Priyanti
2. Rima Sejajar, Rima Silang, Rima Berpelukan, Rima Kembar
3. Majas adalah salah satu bentuk gaya bahasa untuk mendapatkan suasana dalam sebuah kalimat agar semakin hidup (kiasan)
4. Larik adalah sama dengan baris dalam puisi biasanya tersusun dalam bentuk deretan kata atau kalimat yang ada dalam puisi.

Bait adalah suatu kata dalam puisi yang terdapat beberapa baris
5. Puisi adalah ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, rima serta penyusunan larik dan bait

Posttest**A. Pilihan Ganda**

1. A
2. A
3. D
4. A
5. C

B. Isian

1. R.E. Priyanti

2. Larik adalah sama dengan baris dalam puisi biasanya tersusun dalam bentuk deretan kata atau kalimat yang ada dalam puisi.
3. Puisi adalah ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, rima serta penyusunan larik dan bait
4. Rima Sejajar, Rima Silang, Rima Berpelukan, Rima Kembar
5. Majas adalah salah satu bentuk gaya bahasa untuk mendapatkan suasana dalam sebuah kalimat agar semakin hidup (kiasan)

Lampiran 11

Kriteria Pen-Skor an
Soal Bahas Indonesia Materi Menulis Puisi

A. Rublik Soal Pilihan Ganda

No Soal	Kriteria	Salah (Skor)	Benar (Skor)
1-5	Menjawab dengan tepat	2	8

B. Rublik Soal Essay

No Soal	Kriteria	Skor	Skor Max
1.	Salah Menulis Nama Pengarang	2	12
2.	Menjelaskan 1 penjelasan	6	12
	Tidak Menjawab	2	
3.	Menjawab dengan tidak lengkap	6	12
4.	Benar 3	9	12
	Benar 2	6	
	Benar 1	3	
	Benar 0	0	
5.	Menjawab dengan tidak lengkap	6	12

Lampiran 12

HASIL PRETEST DAN POSTTEST KELAS KONTROL 4 C

No	Nama Peserta didik	Nilai	
		Pretest	Posttest
1.	Afifah	40	88
2.	Maulana	16	84
3.	Aisyah	16	100
4.	Aldric	16	76
5.	Altahta	16	100
6.	Ifa	16	88
7.	Aufar	48	88
8.	Syifa	54	100
9.	Nadhifa	0	100
10.	Galang	36	100
11.	Jacinda	54	100
12.	Reva	8	100
13.	Ahda	40	88
14.	Akbar	48	100
15.	Aryo	20	92
16.	Hafidz	8	88
17.	Alfatih	8	100
18.	Afrin	0	92
19.	Nafla	54	100
20.	Afkar	44	100
21.	Sakha	28	92

PRETEST KELAS KONTROL

NILAI
20

NAMA SISWA : Fajra Hanif Ufaris
KELAS/NO ABSEN : 8C / 7

SOAL PRE-TEST PENELITIAN MEDIA KOMIK DIGITAL

Jawablah Pilihan Ganda dibawah ini dengan benar!!

- Ragam sastra yang bahasanya tidak terikat oleh rima, irama serta penyusunan Larik dan bait disebut
☒ a. Puisi bebas
☐ b. Puisi indah
☐ c. karya sastra
☐ d. semua benar
-  Gambar disamping gambar keindahan daerah mana?
☐ a. Raja Ampat
☐ b. Pantai
☒ c. Danau Toba
☐ d. sungai
- Rima a-b-a-b termasuk jenis
☒ a. Rima Sesar
☐ b. Rima Berpelekan
☐ c. Rima Silang
☐ d. Rima Kembar
- Yang berhubungan dengan panjang pendeknya bunyi serta kemerdikan bunyi saat membaca puisi disebut
☒ a. Irama
☐ b. Rima
☐ c. Majas
☐ d. Puisi
- Ada berapa jenis Rima
☐ a. satu
☐ b. Dua
☒ c. Tiga
☐ d. Empat

Jawablah Isian dibawah ini dengan tepat!!

-  Siapa Pengarang puisi "Raja Ampat"?
RePriyati
- Apa itu saja jenis-jenis Rima? dua kaul
- Apa yang kamu ketahui tentang Majas? belum hafal
- Apa yang kamu ketahui tentang Larik dan bait dalam puisi? Ngarang
- Apa yang kamu ketahui tentang pengertian puisi? Asai - asnan

GOOD LUCK

POSTTEST KELAS KONTROL



NAMA SISWA : Fitri Hana Ufarah

KELAS/NO ABSEN : 4C/7

NILAI

58

SOAL POST-TEST PENELITIAN MEDIA KOMIK DIGITAL

Jawablah Pilihan Ganda dibawah ini dengan benar!!

- 

Gambar disamping gambar keindahan daerah mana?.....

☒ Raja Ampat c. Danau Toba
b. Pantai d. Sungai
- Ragam sastra yang bahasanya tidak terikat oleh rima, irama serta penyusunan Larik dan bait disebut

☒ Puisi bebas c. karya sastra
b. Puisi terikat d. semua benar
- Ada berapa jenis Rima

a. satu c. Tiga
b. Dua ☒ Empat
- Yang berhubungan dengan panjang pendeknya bunyi serta kemerduan bunyi saat membaca puisi disebut

☒ Irama 40
b. Rima
c. Majas
d. Puisi
- Rima a-b-a-b termasuk jenis

a. Rima Sejajar ☒ Rima Silang
b. Rima Berpelukan d. Rima Kembar

Jawablah Isian dibawah ini dengan tepat!!

- 

Siapakah Pengarang puisi "Raja Ampat"?

R. Prigati

12.16.18

2. Apa yang kamu ketahui tentang Larik dan bait dalam puisi?
3. Apa yang kamu ketahui tentang pengertian puisi? Karya sastra yang indah
4. Apa itu saja jenis-jenis Rima? Sejajar, Silang, Kembar,
5. Apa yang kamu ketahui tentang Majas? Majas adalah karya yang indah dan terdengar

GOOD LUCK

Lampiran 13

HASIL PRETEST DAN POSTTEST KELAS EKSPERIMEN KELAS A

	Nama Peserta didik	Nilai	
		Pretest	Posttest
1.	Afifah	40	88
2.	Maulana	16	84
3.	Aisyah	16	100
4.	Aldric	16	76
5.	Altahta	16	100
6.	Ifa	16	88
7.	Aufar	48	88
8.	Syifa	54	100
9.	Nadhifa	0	100
10.	Galang	36	100
11.	Jacinda	54	100
12.	Reva	8	100
13.	Ahda	40	88
14.	Akbar	48	100
15.	Aryo	20	92
16.	Hafidz	8	88
17.	Alfatih	8	100
18.	Afrin	0	92
19.	Nafla	54	100
20.	Afkar	44	100
21.	Sakha	28	92

PRETEST KELAS EKSPERIMEN

NILAI
54

SOAL PRE-TEST PENELITIAN MEDIA KOMIK DIGITAL.

Jawablah Pilihan Ganda dibawah ini dengan benar!!

- Ragam sastra yang budayanya tidak terikat oleh rima, irama serta penyusunan Larik dan bait disebut
☐ a. Puisi bebas ☒ b. Karya sastra
☐ c. semua benar ☐ d. semua salah
-  Gambar disamping gambar keindahan daerah mana?
☒ a. Raja Ampat ☐ b. Danau Toba
☐ c. Pantai ☐ d. sungai
- Rima a-b-a-b termasuk jenis
☒ a. Rima Sejajar ☐ b. Rima Silang
☐ c. Rima Berpelukan ☒ d. Rima Kumbur
- Yang berhubungan dengan panjang pendeknya bunyi serta kemerdikan bunyi saat membaca puisi disebut
☒ a. Irama ☐ b. Rima
☐ c. Majas ☐ d. Puisi
- Ada berapa jenis Rima
☐ a. satu ☐ b. Dua ☒ c. Tiga ☒ d. Empat

Jawablah Isian dibawah ini dengan tepat!!

-  Siapa Pengarang puisi "Raja Ampat"?
 RE Priyati

29 + 6 = 35

- Apa itu saja jenis-jenis Rima? Rima sejajar, rima berpelukan, rima silang, rima kumbur.
- Apa yang kamu ketahui tentang Majas? I don't know.
- Apa yang kamu ketahui tentang Larik dan bait dalam puisi? Larik.
- Apa yang kamu ketahui tentang pengertian puisi? Karya sastra yg mengandung makna.

GOOD LUCK

POSTTEST KELAS EKPERIMEN



NAMA SISWA : Alfa Rizki A. Sidiq

KELAS/NO ABSEN : 19A 121

NILAI

10

SOAL POST-TEST PENELITIAN MEDIA KOMIK DIGITAL

Jawablah Pilihan Ganda dibawah ini dengan benar!!

- 

Gambar disamping gambar keindahan daerah mana? _____

☒ a. Raja Ampat ☐ c. Danau Toba

☐ b. Pantai ☐ d. Sungai
- Rapun sestra yang kakasanya tidak terikat oleh rima, irama serta penyusunan Larik dan bait disebut _____

☒ a. Puisi bebas ☐ c. Karya sastra

☐ b. Puisi indah ☐ d. semua benar
- Ada berapa jenis Rima _____

☐ a. satu ☐ c. Tiga

☐ b. Dua ☒ d. Empat
- Yang berhubungan dengan pasangan pesedeknya bunyi serta kemerduan bunyi saat membaca puisi disebut _____

☒ a. Irama ☐ c. Majas

☐ b. Rima ☐ d. Puiti
- Rima a-b-a-b termasuk jenis _____

☐ a. Rima Sejajar ☒ c. Rima Silang

☐ b. Rima Berpelukan ☐ d. Rima Kembang

Jawablah Isian dibawah ini dengan tepat!!

- 

Sapa Pengarang puisi "Raja Ampat"? _____

R. G. Riyat.

1. Apa yang kamu ketahui tentang Larik dan bait dalam puisi? Larik: Baris, Bait: kata

2. Apa yang kamu ketahui tentang pengertian puisi? Puisi adalah pama sastra yang baik

3. Apa itu saja jenis-jenis Rima? Rima sejajar, Rima berpelukan, Rima silang, dan Rima kembang

4. Apa yang kamu ketahui tentang Majas? Majas adalah kiasan

GOOD LUCK

Baris dalam puisi biasanya tersusun dalam bentuk bait-bait

Bait adalah susunan bait puisi yang terdapat beberapa baris, kata atau kalimat

2 mpa

Lampiran 14

Lembar Angket Siswa

LEMBAR ANGKET SISWA

NAMA: Aisyah Apila Aspa
 KELAS: 4A
 Petunjuk Penilaian:

Berikan Tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian anda terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Tidak Baik 4 = Baik
 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
 3 = Cukup Baik

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Saya berpendapat Komik digital ini sangat menarik					✓
2	Desain animasi dalam Komik digital ini sangat membuat saya tertarik dalam pelajaran					✓
3	saya lebih senang belajar sambil membaca komik digital ini dan pada hiasan mendengarkan penjelasan guru					✓
4	Media Komik digital ini membuat saya sangat senang					✓
5	Dengan adanya media komik digital ini saya mendapatkan pengetahuan baru					✓
6	bacaan di dalam komik tidak membosankan					✓
7	saya suka tampilan setiap halaman didalam komik digital karena full warna					✓
8	saya dapat memahami materi dengan gambar gambar yang ada didalam komik digital					✓
9	kalimat yang digunakan sangat mudah dipahami dan dijangkau					✓
10	saya senang sekali adanya media komik digital ini					✓

Pesan/Saran :

Ya saya senang sekali melihat komik dan seru

Lampiran 15

DOKUMENTASI PENELITIAN



Penggunaan Media komik digital di kelas eksperimen



Kelas kontrol



Mengerjakan Pretest



Wawancara

RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Pribadi

Nama Lengkap : LAILATUL I'ZAATI
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Tanggal Lahir : Tuban, 28 Januari 1999
Alamat Asal : Dsn Krajan Desa Bejagung kec. Semanding Tuban
Nama Ayah : Kanawi Amarullah
Nama Ibu : Winasri
Email : lailaankkanawi@gmail.com



B. Latar Belakang Pendidikan

1. TK Bina Ana Prasa Gedongombo Semanding Tuban
2. SDN Gedongombo 1 Semanding Tuban
3. SMP UNGGULAN Simanjaya Lamongan
4. MA Al Ibrohimi Manyar Gresik Lulus Tahun 2017
5. S1 Fakultas Tarbiyah Prodi PGMI IAINU Tuban Lulus Tahun 2022
6. S2 Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang