

SIDANG SKRIPSI

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN
BERFIKIR ANALITAS PADA SISWA KELAS V MI AL MA'ARIF 2 SINGOSARI**

OLEH :

MIRZA ALIFIA

NIM : 220103110139



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FALKUTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

SIDANG SKRIPSI

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN
BERFIKIR ANALITAS PADA SISWA KELAS V MI AL MA'ARIF 2 SINGOSARI**

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang**

**OLEH :
MIRZA ALIFIA
NIM : 220103110139**



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FALKUTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan LKPD Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Berfikir Analitis Siswa Kelas V Mi Al-Ma'Arif 2 Singosari" oleh Mirza Alifia ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd

NIP. 198205142015031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP.197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan LKPD Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Berfikir Analitis Siswa Kelas V MI Al-Ma'arif 2 Singosari" oleh Mirza Alifia ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 26 Mei 2026

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Ria Norfika Yulindari, M.Pd

NIP. 19860720 201503 2 003

Anggota Penguji

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP. 19891210201802012133

Sekretaris

Dr. Dwj Masdi Widada, S.S.,M.Pd

NIP. 198205142015031003

Mengesahkan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Mirza Alifia
NIM : 220103110139
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan LKPD Berbasis Komik Untuk
Meningkatkan Berfikir Analitis Siswa Kelas V Mi Al-
Ma'arif 2 Singosari

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah dituli atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk di proses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

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

Malang, 26 Mei 2026

Hormat Saya



Mirza Alifia

NIM. 220103110139

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Nota Dinas Pembimbing

Hal: Mirza Alifia
Lamp. 4 (empat) Eksemplar

Malang, 22 Mei 2026

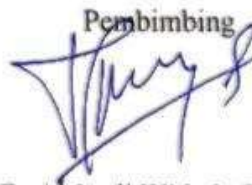
Yth
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini

Nama	: Mirza Alifia
NIM	: 220103110139
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Komik Berbasis LKPD Untuk Meningkatkan Berfikir Analitis Siswa Kelas V MI Al-Ma'Arif 2 Singosari.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami memohon dimaklumi adanya.
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing


Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd.

NIP. 198205142015031003

MOTTO

"Sesungguhnya setiap usaha yang disertai dengan doa, kesabaran, dan tawakal kepada Allah SWT tidak akan pernah sia-sia. Karena di balik setiap kesulitan selalu ada kemudahan, dan setiap proses akan menemukan hasil terbaik pada waktunya."

LEMBAR PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya yang tiada terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang terkasih yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, serta kasih sayang yang tiada henti selama perjalanan pendidikan hingga terselesaikannya skripsi ini:

1. Kepada diri sendiri, Mirza Alifia,
Terima kasih atas segala perjuangan, pengorbanan, kesabaran, dan keteguhan hati dalam menghadapi setiap proses yang tidak mudah. Terima kasih karena telah mampu bertahan di tengah rasa lelah, keraguan, dan berbagai rintangan yang datang silih berganti. Perjalanan ini bukanlah hal yang mudah, namun dengan usaha, doa, dan keyakinan, akhirnya dapat sampai pada titik ini. Skripsi ini menjadi salah satu bukti bahwa setiap usaha tidak akan mengkhianati hasil.
2. Kepada kedua orang tua tercinta, Ibu Siti Rohmah dan Bapak Cahyono Primianto,
Yang tak pernah lelah memberikan doa, kasih sayang, perhatian, serta dukungan yang tiada henti kepada penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan yang telah diberikan, baik secara moral maupun materi, sejak awal penulis menempuh pendidikan hingga saat ini. Setiap doa yang dipanjatkan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga pencapaian sederhana ini dapat menjadi wujud bakti dan kebahagiaan untuk Ayah dan Ibu.
3. Kepada kedua kakak tercinta, Elsa Vosva Sari dan Yudhis Tira Cielo Mufti,
Terima kasih atas dukungan, perhatian, nasihat, serta semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Kehadiran kalian menjadi salah satu sumber kekuatan dan motivasi dalam menyelesaikan setiap proses yang dijalani. Semoga kebersamaan dan kasih sayang dalam keluarga ini selalu terjaga.
4. Kepada seluruh keluarga besar,
Yang telah memberikan doa, dukungan, serta semangat kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas perhatian

dan motivasi yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

5. Kepada sahabat dan teman-teman tercinta, khususnya Salfa,
Terima kasih atas kehadiran, dukungan, semangat, serta kesediaan untuk selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang memberikan energi positif, canda tawa, serta motivasi yang sangat berarti dalam setiap langkah perjalanan ini.
6. Kepada teman-teman kelas D seangkatan,
Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, serta kenangan yang telah dilalui bersama selama masa perkuliahan. Setiap pengalaman, baik suka maupun duka, menjadi bagian yang tidak terlupakan dalam perjalanan ini. Semoga kebersamaan ini menjadi cerita indah yang akan selalu dikenang di masa mendatang.
Akhir kata, penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca. Semoga segala doa, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.

KATA PENGANTAR

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Berbasis E-LKPD untuk Meningkatkan Berpikir Analitis Siswa Kelas V MI Al-Ma’arif 2 Singosari.” Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia menuju jalan kebenaran, beserta keluarga, sahabat, serta seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Selama proses penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan karya ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta seluruh jajaran pimpinan dan staf.
2. Dr. H. Muhammad Walid, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta meluangkan waktu dengan penuh kesabaran dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi PGMI yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta wawasan kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Kepala sekolah MI Al-Ma’arif 2 Singosari, serta Ibu Nimah Amalia, S.Pd., dan seluruh guru, yang telah memberikan izin, kesempatan, serta membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
7. Seluruh keluarga besar Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan lingkungan akademik yang mendukung proses pembelajaran penulis.

8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis berharap semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar.

Malang, 22 Mei 2026

Peneliti

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi 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	ص = Z	ق = q
ة = b	ط = S	ن = k
د = t	گ = Sy	ي = l
س = ts	ص = Sh	م = m
ط = j	ض = Dl	و = n
گ = <u>h</u>	ط = Th	و = w
ئ = kh	ظ = Zh	و = H
د = d	ع = „	ء = „
ر = dz	ئ = Gh	و = Y
س = r	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

او = aw

اي = ay

و = û

إي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
A. Huruf.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
ABSTRAK	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	5
C. TUJUAN PENELITIAN.....	5
E. ORISINILITAS PENELITIAN	7
F. DEFINISI ISTILAH	12
G. SISTEMATIKA PENULISAN.....	13
Bab IV Penutup.....	14
BAB II	15
TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. KAJIAN TEORI	15
B. PERSPEKTIF TEORI DALAM ISLAM.....	29
C. KERANGKA BERFIKIR.....	30
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Model Pengembangan.....	33
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Uji Produk.....	40
Gambar 3.4 Desain <i>One Grup Pretest-Posttest</i>	41
E. Jenis Data.....	42
F. Instrumen Pengumpulan Data	43
G. Teknik Pengumpulan Data	45
H. Analisis Data.....	45
BAB I V.....	50
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	50

BAB V	80
PEMBAHASAN	80
BAB VI.....	85
PENUTUP	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	91

Table 1. Orisinilitas Penelitian	8
Table 2. Kerangka Berpikir.....	32
Table 3. Prosedur Pengembangan	35
Table 4. Alokasi Waktu Rencana Penelitian	39
Table 5. Kriteria Penilaian Validasi Media.....	46
Table 6. Kriteria Kemenarikan Media	47
Table 7. Kriteria N-Gain Minat Baca Siswa.....	48
Table 8. Validasi Materi	65
Table 9. Validasi Media.....	66
Table 10. Validasi Pembelajaran	68
Table 11. Hasil Soal Prettest dan Posttest.....	69
Table 12. Revisi Produk Media	78
Table 13	79

Picture 1. Halaman Judul	51
Picture 2. Petunjuk Pengerjaan	52
Picture 3	53
Picture 4.....	53
Picture 5.....	54
Picture 6.....	54
Picture 7.....	55
Picture 8.....	55
Picture 9.....	56
Picture 10.....	56
Picture 11	57
Picture 12.....	57
Picture 13.....	58
Picture 14.....	58
Picture 15.....	59
Picture 16.....	60
Picture 17.....	60
Picture 18.....	61
Picture 19.....	61
Picture 20.....	62
Picture 21	62
Picture 22.....	63

Lampiran 1: Surat Penelitian.....	91
Lampiran 2: Soal Protttest dan posstest	92
Lampiran 3. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran dan Bahasa	93
Lampiran 4: Instrumen Validasi Media	93
Lampiran 5: Ahli Materi	94
Lampiran 6: Lembar Angket Guru.....	94
Lampiran 7: Pedoman Lembar Pertanyaan Wawancara Guru	95
Lampiran 8: Dokumentasi Penelitian.....	96
Lampiran 9: Sertifikat Turnitin	96

ABSTRAK

Kata Kunci: LKPD Berbasis , Kemampuan Berpikir Analitis, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kemampuan berpikir analitis merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi di MI Al-Ma'arif 2 Singosari, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisis isi teks cerita rakyat. Pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan buku teks menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media LKPD berbasis komik untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas V MI Al-Ma'arif 2 Singosari, (2) mengetahui kelayakan media LKPD berbasis komik yang dikembangkan, dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan media LKPD berbasis komik dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Al-Ma'arif 2 Singosari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media LKPD berbasis komik yang dikembangkan memenuhi kriteria layak berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Selain itu, penggunaan media LKPD berbasis komik mampu meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar antara nilai pretest dan posttest. Media yang memadukan unsur visual, cerita, dan aktivitas pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, mengidentifikasi unsur-unsur penting dalam bacaan, menganalisis hubungan sebab-akibat, serta menarik kesimpulan secara logis.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis komik merupakan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas V MI Al-Ma'arif 2 Singosari pada pembelajaran Bahasa Indonesia

ABSTRACT

Keywords: Comic-Based LKPD, Analytical Thinking, Indonesian Language Learning.

Analytical thinking skills are among the essential competencies that need to be developed in Indonesian language learning at the elementary school level. Based on observations conducted at MI Al-Ma'arif 2 Singosari, students experienced difficulties in understanding and analyzing the content of folklore texts. Learning activities that mainly relied on textbooks tended to make students feel bored and less actively engaged in the learning process. Therefore, innovative and attractive learning media are needed to help improve students' analytical thinking skills.

This study aims to: (1) develop comic-based LKPD learning media to improve the analytical thinking skills of fifth-grade students at MI Al-Ma'arif 2 Singosari, (2) determine the feasibility of the developed comic-based LKPD, and (3) examine the effectiveness of its implementation in improving students' analytical thinking skills. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were fifth-grade students of MI Al-Ma'arif 2 Singosari.

The results showed that the developed comic-based LKPD was categorized as feasible based on the validation results from material experts, media experts, and learning experts. Furthermore, the implementation of the comic-based LKPD was able to improve students' analytical thinking skills, as indicated by the increase in learning outcomes between the pretest and posttest scores. The media, which integrates visual elements, stories, and learning activities, encouraged students to actively read, analyze story content, identify cause-and-effect relationships, and draw conclusions from the texts.

Based on the findings, it can be concluded that comic-based LKPD is a feasible and effective learning medium for improving the analytical thinking skills of fifth-grade students in Indonesian language learning at MI Al-Ma'arif 2 Singosari,

ملخص

التفكير التحليلي، تعلم اللغة، (LKPD) الكلمات المفتاحية: أوراق عمل التلاميذ القائمة على القصص المصورة الإندونيسية.

تُعد مهارات التفكير التحليلي من المهارات الأساسية التي ينبغي تنميتها في تعلم اللغة الإندونيسية بالمرحلة الابتدائية. وبناءً على أن التلاميذ يواجهون صعوبات في فهم وتحليل MI Al-Ma'arif 2 Singosari على نتائج الملاحظة في مدرسة محتوى النصوص القصصية الشعبية. كما أن الاعتماد على الكتب المدرسية فقط في عملية التعلم يؤدي إلى شعور التلاميذ بالملل وقلة مشاركتهم الفاعلة في التعلم. لذلك، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية مبتكرة وجذابة تساهم في تنمية مهارات التفكير التحليلي لدى التلاميذ.

تهدف هذه الدراسة إلى: (1) تطوير وسيلة تعليمية تتمثل في أوراق عمل التلاميذ القائمة على القصص المصورة (2) MI Al-Ma'arif 2 Singosari لتنمية مهارات التفكير التحليلي لدى تلاميذ الصف الخامس في مدرسة (LKPD) التعرف على مدى صلاحية الوسيلة التعليمية المطورة، و (3) معرفة فاعلية استخدامها في تحسين مهارات التفكير التحليلي الذي يتكون من مراحل التحليل ADDIE وفق نموذج (R&D) لدى التلاميذ. استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير MI Al-Ma'arif 2 والتصميم والتطوير والتطبيق والتقويم. وتكونت عينة الدراسة من تلاميذ الصف الخامس بمدرسة Singosari.

القائمة على القصص المصورة حققت درجة عالية من الصلاحية بناءً على تقييم LKPD أظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة خبراء المادة التعليمية وخبراء الوسائط التعليمية وخبراء التعلم. كما أثبتت النتائج فاعلية هذه الوسيلة في تنمية مهارات التفكير التحليلي لدى التلاميذ، ويتضح ذلك من خلال ارتفاع نتائج الاختبار البعدي مقارنة بالاختبار القبلي. وقد ساهمت الوسيلة، بما تتضمنه من عناصر بصرية وقصصية وأنشطة تعليمية، في تشجيع التلاميذ على القراءة النشطة وتحليل محتوى القصص وتحديد العلاقات السببية واستخلاص النتائج من النصوص المقروءة.

تُعد وسيلة (LKPD) وبناءً على نتائج الدراسة، يمكن الاستنتاج أن أوراق عمل التلاميذ القائمة على القصص المصورة MI تعليمية صالحة وفعالة في تنمية مهارات التفكير التحليلي لدى تلاميذ الصف الخامس في تعلم اللغة الإندونيسية بمدرسة Al-Ma'arif 2 Singosari.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan utama dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan mampu bersaing di berbagai bidang. Pada jenjang sekolah dasar, proses pendidikan berfungsi sebagai fondasi awal dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan berpikir siswa. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga harus diarahkan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, salah satunya adalah kemampuan berpikir analitis.¹

Kemampuan berpikir analitis merupakan keterampilan penting yang memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi informasi, menghubungkan konsep, menganalisis sebab-akibat, serta menarik kesimpulan secara logis. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan ini sangat dibutuhkan, khususnya ketika siswa berhadapan dengan teks bacaan seperti cerita rakyat atau teks naratif. Namun, pada praktiknya, pembelajaran masih sering berpusat pada guru dan menekankan kegiatan membaca secara pasif, sehingga kurang mendorong siswa untuk menganalisis isi bacaan secara mendalam.²

Media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana pendukung dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan keterlibatan aktif, serta menumbuhkan kemampuan berpikir analitis. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.³

Perkembangan teknologi informasi di era digital menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran. Model pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan

¹ Arfandi Arfandi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah," *Edupedia* 5, no. 1 (2020): 65–77, <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>.

² Yuniastuti, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial, Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, vol. 000, 2021.

³ Syafa'atul Khusna, "22-34-Syadaatul-Khusna," 2023, 22–34.

buku teks dan metode ceramah sering kali kurang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir analitis siswa.

Rendahnya minat membaca pada siswa dapat menghambat kemajuan belajar, mengurangi motivasi, dan berdampak buruk pada prestasi akademik secara keseluruhan. Sebaliknya, ketika minat membaca dikembangkan sejak dini, siswa akan lebih mudah menguasai materi pelajaran, memperluas kosakata, dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Membaca bukan sekadar keterampilan bahasa, melainkan jendela menuju penguasaan berbagai disiplin ilmu, sehingga menjadi fondasi penting untuk perkembangan intelektual siswa.⁴

Kurikulum 2013 menegaskan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) serta pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis dan analitis. Hal ini menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang mendorong siswa aktif dalam mengolah informasi, bukan sekadar menerima pengetahuan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.⁵

Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018, kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah, yang berdampak pada lemahnya kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi teks. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa dilatih untuk berpikir analitis melalui kegiatan membaca. Padahal, kemampuan membaca yang baik sangat berkaitan erat dengan kemampuan berpikir analitis, karena melalui membaca siswa belajar mengidentifikasi ide pokok, memahami hubungan antarperistiwa, serta menarik kesimpulan dari suatu teks.⁶

Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis siswa adalah komik. Komik menyajikan materi melalui perpaduan gambar dan teks yang saling melengkapi, sehingga memudahkan siswa

⁴ Ketut Erna Muliastri, "New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 4, no. 1 (2020): 115–25, https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3114.

⁵ Kementerian Ketenagakerjaan RI, "Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Mendapatkan," 2023.

⁶ Audri Marhadhika A'raf and Seri Retnoningsih, "Analisis Efektivitas Dan Desain Komunikasi Visual Pada Media Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Nilai Karakter," *ARDVIS : Artistik Riset Desain, Komunikasi Visual, Inovasi Dan Seni* 1, no. 2 (2025): 22–29, <https://ardvis.upnjatim.ac.id/index.php/ardvis/article/view/23>.

dalam memahami alur cerita, tokoh, dan peristiwa. Melalui komik, siswa tidak hanya membaca, tetapi juga diajak untuk menganalisis isi cerita, memahami hubungan sebab-akibat, serta menginterpretasikan pesan yang terkandung di dalamnya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan komik mampu meningkatkan pemahaman bacaan dan mendorong aktivitas berpikir siswa secara lebih mendalam. Penelitian yang dilakukan oleh Vanisa dkk. mengenai pengembangan media video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 93,93%, sehingga media pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis media yang dikembangkan dan fokus kemampuan yang ditingkatkan. Penelitian terdahulu menggunakan media video berbasis *Virtual Field Trip*, sedangkan penelitian ini menggunakan LKPD Berbasis Komik untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas V MI Al-Ma'arif 2 Singosari.⁷

Pengembangan LKPD Berbasis Komik menjadi semakin relevan, karena LKPD dapat dirancang untuk memuat aktivitas yang menuntut siswa berpikir analitis, seperti mengidentifikasi unsur cerita, menganalisis peristiwa, serta menyimpulkan amanat bacaan. Dengan demikian, siswa tidak hanya berperan sebagai pembaca pasif, tetapi juga sebagai pembelajar aktif yang terlibat langsung dalam proses analisis.

Berdasarkan pengalaman saya sebagai penulis selama melaksanakan asistensi mengajar di MI Al-Ma'arif 2 Singosari, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, ditemukan bahwa siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisis teks cerita rakyat. Siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam kegiatan membaca maupun diskusi. Pembelajaran yang masih didominasi metode membaca buku teks belum mampu mendorong siswa untuk berpikir analitis. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif guna meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa.

⁷ Pengembangan Media, "Pengembangan Media – Vanisa- || 158," no. 2001 (2012): 158–64.

Pelaksanaan pretest dan posttest dilakukan pada siswa kelas V MI Al-Ma'Arif 2 Singosari untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir analitis siswa setelah menggunakan media komik berbasis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pretest diberikan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan posttest diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan komik berbasis LKPD selesai dilaksanakan.

Berdasarkan tabel hasil pretest dan posttest, terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Pada saat pretest, masih banyak siswa yang memperoleh nilai pada rentang 60–75. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan E-lkpd Berbasis Komik, nilai posttest siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 85–100.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD Berbasis Komik mampu membantu siswa memahami materi cerita rakyat dengan lebih baik. Media yang menarik dan interaktif membuat siswa lebih aktif dalam membaca, berdiskusi, serta menganalisis isi cerita. Selain itu, aktivitas dalam LKPD juga membantu siswa melatih kemampuan berpikir analitis, seperti mengidentifikasi unsur cerita, menganalisis peristiwa, dan menyimpulkan amanat cerita.

Secara keseluruhan, hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa pengembangan LKPD Berbasis Komik efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas V MI Al-Ma'Arif 2 Singosari pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana proses pengembangan media LKPD berbasis komik untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 2 Singosari?
2. Bagaimana penerapan media LKPD berbasis komik terhadap kemampuan berpikir analitis siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 2 Singosari?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran LKPD berbasis komik terhadap prestasi belajar siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 2 Singosari?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media LKPD Berbasis Komik dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 2 Singosari.
2. Untuk menganalisis penerapan media v terhadap kemampuan berpikir analitis siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 2 Singosari.
- 3 . Untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran E-LKPD berbasis komik terhadap prestasi belajar siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 2 Singosari.

D. Mengetahui Manfaat Penelitian

Pemanfaatan penelitian yang dikategorikan dalam dua aspek, yaitu pemanfaatan teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian keilmuan di bidang pendidikan dasar, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran LKPD Berbasis Komik dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi ilmiah mengenai strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), terutama kemampuan menganalisis teks bacaan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. Selain

itu, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar teoritis bagi pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis media digital di jenjang pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

A. Guru

Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi guru dalam mengimplementasikan media LKPD Berbasis Komik sebagai sarana pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir analitis. Melalui penggunaan media ini, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, serta membantu siswa dalam menganalisis unsur teks, hubungan sebab-akibat, dan makna bacaan secara sistematis.⁸

B. Peserta didik

Bagi peserta didik, pemanfaatan LKPD Berbasis Komik memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami. Media ini mendorong siswa untuk tidak hanya membaca, tetapi juga menganalisis isi bacaan, memahami alur cerita, serta menarik kesimpulan secara logis. Dengan demikian, kemampuan berpikir analitis siswa dapat berkembang seiring dengan peningkatan pemahaman bacaan dan prestasi belajar.⁹

C. Lembaga Sekolah.

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis media. Penerapan LKPD Berbasis Komik diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang menekankan pengembangan kemampuan berpikir analitis siswa.¹⁰

⁸ M.Y Sari, I.B Putrayasa, and I.N Sudiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* 3, no. 2 (2025): 171–85.

⁹ Muh Rijalul Akbar, Mirham Nurul Hairunis, and Stkip Taman Siswa Bima, "Pengembangan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd Inpres 2 Maria" 10 (2025).

¹⁰ Mohamad Miftah and Syamsurijal Syamsurijal, "Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 01 (2024): 95–106, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>.

D. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dasar pengembangan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji penggunaan media pembelajaran digital, khususnya LKPD Berbasis Komik, dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis maupun keterampilan berpikir lainnya. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan konteks lembaga pendidikan yang berbeda, termasuk Madrasah Ibtidaiyah.

E. ORISINILITAS PENELITIAN

Penelitian mengenai penggunaan media komik dalam pembelajaran telah banyak dilakukan dan terbukti mampu meningkatkan minat serta motivasi membaca siswa. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komik dengan unsur visual dan naratif efektif dalam membantu siswa memahami bacaan serta meningkatkan ketertarikan mereka terhadap aktivitas membaca. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada konteks sekolah dasar umum dan menitikberatkan pada aspek minat baca atau pengembangan media semata.¹¹

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya berfokus pada tahap pengembangan dan validasi media pembelajaran, penelitian ini menonjolkan pendekatan analisis kuantitatif untuk mengukur efektivitas media E-lkpd Berbasis Komik dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa. LKPD yang dikembangkan dirancang secara khusus untuk memuat aktivitas analisis, seperti mengidentifikasi unsur cerita, menganalisis hubungan sebab-akibat, serta menarik kesimpulan dari teks bacaan.¹²

Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya juga menerapkan komik dalam pembelajaran bahasa asing atau literasi sains. Adapun penelitian ini secara khusus difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah, sehingga

¹¹ Rindu Maulana, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Jenjang SD / MI Kelas V Pada TEMA 4 Subtema 1 Skripsi Rindu Maulana Batusangkar," *Institut Agama Islam Negeri Batusangkar*, 2022, 1–94.

¹² Iryanto Irvan Jaya Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, "No Title 済無No Title No Title No Title" 2 (2024): 306–12.

memberikan kontribusi baru dalam kajian literasi dan pengembangan kemampuan berpikir analitis pada jenjang pendidikan dasar berbasis keagamaan.¹³

Berdasarkan pemaparan tersebut, orisinalitas penelitian ini terletak pada beberapa aspek berikut.:

1. Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah, bukan sekolah dasar umum, sehingga memberikan perspektif baru dalam pengembangan pembelajaran literasi berbasis media di lingkungan pendidikan Islam.
2. Fokus penelitian diarahkan pada analisis pengaruh media E-lkpd Berbasis Komik terhadap kemampuan berpikir analitis siswa, bukan hanya pada minat baca atau pengembangan media¹⁴
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menuju formal, sehingga hasil penelitian diharapkan relevan dalam mendukung pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik

Table 1. Orisinalitas Penelitian

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Dibrina Raseuki Ginting (2022) <i>Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya kelas V SD</i>	1) Sama-sama menggunakan komik sebagai media pembelajaran. 2) Sama-sama meneliti aspek minat siswa (minat belajar/minat baca). 3) Sama-sama berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.	1) Variabel dependen berbeda: penelitian Ini Meneliti Minat belajar, sedangkan penelitian Saya meneliti minat baca. 2) Subjek penelitian berbeda: kelas V SD VS kelas V MI al-ma'arif 2 singosari. 3) Tujuan berbeda : penelitian ini fokus pada pengembangan media, penelitian	Konteks tematik berbeda: subtema Manusia dan Lingkungan vs pembiasaan membaca umum.

¹³ Sifa'ul Khoir, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Ipas Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sd," 2024, 80.

¹⁴ Wiku Aji Sugiri et al., "DESIGNING AND VALIDATING A PROBLEM-BASED LEARNING GAMIFICATION MODEL TO ENHANCE TEACHING COMPETENCIES AMONG PROSPECTIVE ELEMENTARY" 10, no. 1 (2026): 226–46.

			saya fokus pada pengaruh media. 4) Konteks tematik berbeda: subtema Manusia dan Lingkungan vs. pembiasaan membaca umum.	
2.	Andriani, Maksum, & Wardhani (2022) <i>Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter dalam Muatan IPS Tema Pahlawanku Kelas IV SD</i>	1) Sama-sama menggunakan komik sebagai media ajar. 2) Sama-sama dilakukan pada siswa kelas V SD/MI. 3) Sama-sama berfokus pada aspek afektif yang berkaitan dengan pengembangan karakter atau minat.	1) Variabel dependen berbeda: penelitian ini menekankan pada nilai karakter, penelitian saya menekankan pada minat baca. 2) Penelitian ini fokus pada pengembangan produk (R&D), penelitian saya pada analisis pengaruh (eksperimen kuasi). Konteks mata pelajaran berbeda: IPS (tema Pahlawanku) vs. pembiasaan literasi baca. 3) Pendekatan validasi produk (kelayakan media) tidak ada dalam penelitian saya.	Pendekatan validasi produk (kelayakan media) tidak ada dalam penelitian saya. Penelitian ini menghasilkan komik berbasis nilai karakter yang valid, praktis, dan efektif meningkatkan pemahaman IPS siswa kelas V SD.

3.	Wahid, Mutaqin, & Yasin (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar	1) Sama-sama meneliti komik di level sekolah dasar. 2) Sama-sama menekankan pada pembelajaran interaktif. 3) Sama-sama diarahkan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.	1) Fokus penelitian Wahid dkk Pada hasil belajar kognitif, Penelitian saya fokus pada minat baca. 2) Jenis penelitian berbeda: Pengembangan media (RND) vs. analisis pengaruh (eksperimen). 3) Penelitian ini bersifat umum untuk semua siswa SD, sedangkan penelitian saya spesifik di kelas V MI Al Ma'arif 2 Singosari. 4) Komik digital yang digunakan tidak sepenuhnya interaktif, sedangkan penelitian Saya memakai komik digital interaktif.	Penelitian ini menyimpulkan bahwa media komik diri kita layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD.
4.	Emilia, Ratnawati, & Subhan (2022) Pengembangan Media Komik untuk	1) Sama-sama menggunakan media komik sebagai sarana pembelajaran.	1) Jenis komik berbeda: Penelitian ini mengembangkan komik cetak atau digital sederhana , Sedangkan	Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan layak digunakan,

	Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD	2) Sama-sama dilakukan pada siswa kelas V SD/MI. 3) Sama-sama menekankan pada peningkatan aspek afektif (motivasi atau minat atau ketertarikan siswa)	penelitian saya menggunakan komik digital interaktif. 2) Fokus mata pelajaran berbeda: Penelitian ini pada IPA tema berbagai pekerjaan sedangkan, Penelitian saya menekankan pada minat baca literasi. 3) Tujuan penelitian berbeda: Penelitian ini menilai kelayakan produk dan efektivitas, Sedangkan penelitian saya menilai pengaruh penggunaan media terhadap minat baca.	Praktis, dan efektif dalam peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V SD.
5.	Setiawan (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Digital dalam Peningkatan Minat dan Hasil	1) Sama-sama menggunakan komik sebagai media pembelajaran. 2) Sama-sama meneliti aspek minat belajar sebagai salah satu variabel penting.	1) Jenjang pendidikan berbeda: Penelitian ini dilakukan pada SMK, Sedangkan penelitian saya pada kelas 5 MI. 2) Fokus mata pelajaran berbeda: Penelitian ini pada	Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital berbasis sejarah layak digunakan, menarik serta efektif dalam meningkatkan minat baca hasil

	Belajar Peserta Didik SMK	3) Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui media visual naratif.	sejarah ,. Penelitian saya fokus pada minat baca umum di sekolah dasar.	belajar peserta didik SMK .
--	---------------------------	---	---	-----------------------------

F. DEFINISI ISTILAH

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan penegasan definisi operasional sebagai berikut::

1. Komik

LKPD Berbasis Komik adalah media pembelajaran berbentuk komik yang disajikan dalam format terintegrasi dengan LKPD sebagai sarana aktivitas belajar siswa. Komik ini berfungsi sebagai media visual edukatif yang menyajikan materi pembelajaran secara runtut, kontekstual, dan sistematis. Komik tersebut dirancang untuk memandu peserta didik dalam memahami materi serta mengerjakan tugas-tugas analisis yang terdapat dalam LKPD, sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang terarah, aktif, dan bermakna.

2. Berfikir Analitis

Berpikir analitis adalah kemampuan kognitif peserta didik dalam menguraikan suatu permasalahan atau informasi ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, mengidentifikasi unsur-unsur penting, memahami hubungan antarunsur, serta menarik kesimpulan secara logis dan sistematis. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, berpikir analitis tercermin dari kemampuan siswa dalam menganalisis isi teks bacaan, mengidentifikasi unsur cerita, menjelaskan hubungan sebab-akibat antarperistiwa, serta menyimpulkan pesan atau amanat yang terkandung dalam teks.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah pemahaman terhadap alur dan proses penelitian, penulisan karya ilmiah ini disusun secara sistematis dan terstruktur ke dalam lima bab yang saling berkaitan. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang masalah yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian. Selain itu, disajikan identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian baik secara teoretis maupun praktis. Pada bagian akhir bab ini juga dijelaskan definisi istilah yang digunakan dalam penelitian serta sistematika penulisan secara keseluruhan.

Bab II Kajian Teori

Bab ini berisi kajian pustaka yang relevan dengan topik penelitian, meliputi teori pengembangan media pembelajaran berbasis Komik, teori mengenai LKPD Berbasis Komik, teori tentang kemampuan berpikir analitis (pengertian, indikator, dan faktor yang memengaruhi), serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan. Bab ini juga memuat kerangka berpikir dan hipotesis penelitian sebagai landasan konseptual penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data. Penyajian metode dilakukan secara sistematis untuk menjamin validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari data lapangan, meliputi proses pengembangan dan penerapan media LKPD Berbasis Komik serta hasil analisis kemampuan berpikir analitis siswa. Selanjutnya, hasil penelitian dibahas dengan mengaitkannya pada teori yang relevan dan temuan penelitian terdahulu sehingga diperoleh pembahasan yang komprehensif

Bab V Pembahasan

Bab ini membahas hasil penelitian secara mendalam dengan mengaitkan temuan penelitian terhadap teori-teori yang relevan serta penelitian terdahulu. Pembahasan meliputi efektivitas pengembangan LKPD Berbasis Komik dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas V MI Al-Ma'arif 2 Singosari. Selain itu, dijelaskan kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan, respon siswa terhadap penggunaan media, serta implikasi hasil penelitian terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

Bab IV Penutup

Bab ini memuat kesimpulan penelitian yang disusun berdasarkan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan. Selain itu, disajikan implikasi penelitian baik secara teoretis maupun praktis, keterbatasan penelitian, serta saran yang ditujukan kepada guru, peserta didik, lembaga sekolah, dan peneliti selanjutnya sebagai bahan pengembangan penelitian di masa mendatang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

LKPD Berbasis Komik merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual yang menyajikan materi dalam bentuk gambar dan teks yang tersusun secara sistematis dan kontekstual. Perpaduan antara unsur visual dan narasi dalam komik digital membantu mengonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran. Media ini tidak hanya berperan sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong siswa untuk mengamati, menganalisis, dan menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang disajikan.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman materi, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Melalui tampilan visual yang menarik dan alur cerita yang runtut, LKPD Berbasis Komik dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir analitis siswa. Dengan demikian, LKPD Berbasis Komik berfungsi sebagai media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif dalam membantu siswa membangun pemahaman secara menyeluruh.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran, khususnya LKPD Berbasis Komik, memiliki beberapa fungsi utama dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Fungsi Informatif / penyampaian materi.

LKPD Berbasis Komik berfungsi sebagai media visual yang membantu penyampaian materi pembelajaran secara jelas, runtut, dan mudah dipahami siswa. Kombinasi antara gambar dan teks dalam komik mampu menyajikan informasi pembelajaran secara lebih konkret dan menarik. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, media ini membantu siswa memahami isi teks cerita rakyat dengan lebih mudah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.¹⁵

2. Fungsi Motivasi / Peningkatan Ketertarikan

LKPD Berbasis Komik memiliki tampilan visual dan alur cerita yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan gambar, dialog sederhana, dan aktivitas dalam LKPD membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

3. Fungsi Evaluatif / Latihan dan Repetisi

LKPD Berbasis Komik menyediakan berbagai latihan dan kegiatan evaluasi yang terintegrasi dengan materi pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengukur tingkat pemahamannya sekaligus memperkuat materi yang telah dipelajari. Selain itu, latihan dalam LKPD juga melatih kemampuan berpikir analitis siswa, seperti mengidentifikasi unsur cerita, menganalisis peristiwa, dan menyimpulkan amanat bacaan.¹⁶

4. Fungsi Diferensiasi / Latihan dan Repetisi

LKPD Berbasis Komik dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan belajar siswa. Penyajian materi yang fleksibel memungkinkan guru

¹⁵ A'raf and Retnoningsih, "Analisis Efektivitas Dan Desain Komunikasi Visual Pada Media Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Nilai Karakter."

¹⁶ Jihan Safira Ramadani, "Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Effort To Overcome Beginning Reading Difficulties," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (2022): 1–10.

memberikan pembelajaran yang lebih adaptif sesuai kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, media ini dapat membantu mengakomodasi perbedaan kemampuan belajar siswa dalam satu kelas sehingga seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih optimal.¹⁷

c. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan bentuk dan karakteristiknya, LKPD Berbasis Komik termasuk ke dalam media pembelajaran visual yang memadukan teks, gambar, dan aktivitas belajar. Adapun jenis-jenis komik digital dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1. Komik dasar

Komik yang berisi panel gambar dan teks yang disajikan secara linear dalam format digital. Meskipun bersifat sederhana, jenis komik ini tetap menarik perhatian siswa karena visualnya lebih dinamis dibandingkan media teks konvensional.¹⁸

2. Komik interaktif (*interactive*)

Komik yang dikembangkan dengan mengintegrasikan LKPD sebagai panduan aktivitas belajar. Di dalamnya terdapat latihan, refleksi, dan arahan tugas yang mendorong siswa untuk menganalisis isi cerita dan memahami materi secara lebih mendalam.

3. Komik dengan evaluasi (*Quiz intwgrated comic*)

Komik yang memuat soal atau aktivitas evaluatif sebagai sarana penguatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Jenis ini membantu siswa melatih kemampuan berpikir analitis melalui kegiatan tanya jawab dan penugasan.

4. Komik berbasis animasi (*animated comic*)

Komik yang dilengkapi dengan animasi sederhana untuk meningkatkan daya tarik visual. Animasi digunakan sebagai pendukung, bukan fokus utama, sehingga tidak

¹⁷ Sari, Putrayasa, and Sudiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik."

¹⁸ B A B Ii, "Gambar 2.1 Fungsi Keberadaaan Bahan Ajar Bagi Peserta Didik (Kosasih, 2020)," 2020, 12–53.

mengurangi tujuan pembelajaran yang menekankan pemahaman dan analisis materi.¹⁹

d. Peran Media Pembelajaran dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Melalui media pembelajaran, materi dapat disampaikan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami sehingga membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar..

Dalam pembelajaran abad ke-21, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong siswa untuk berpikir aktif, kritis, dan kreatif. Media yang dirancang secara menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari..²⁰

Salah satu media yang dapat mendukung peningkatan kualitas belajar siswa adalah E-lkpd Berbasis Komik. Media ini memadukan unsur visual, cerita, dan aktivitas belajar yang mampu membantu siswa memahami materi sekaligus melatih kemampuan berpikir analitis. Dengan demikian, penggunaan LKPD Berbasis Komik dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. E-lkpd Berbasis Komik

a. Definisi Komik

Komik merupakan karya naratif visual yang menggabungkan teks dan ilustrasi untuk menyampaikan cerita melalui panel-panel yang tersusun secara

¹⁹ Bondan Hari Mukti and Barokah Isdaryanti, "Pengembangan Komik Digital Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Materi Lapisan Bumi Kelas V," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 5, no. 2 (2025): 570–84, <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1703>.

²⁰ Agus Lestari et al., "Optimalisasi Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Optimalisasi Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Mereka Adalah Dengan Memaksimalkan Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan . Yang Dinamis Dan Menyenangkan , " 2025.

berurutan. LKPD Berbasis Komik merupakan pengembangan dari komik konvensional yang disajikan dalam format digital dan dipadukan dengan lembar kerja peserta didik sebagai sarana aktivitas belajar. Media ini tidak hanya menyajikan cerita, tetapi juga mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran mandiri, seperti menjawab pertanyaan, menyimpulkan isi cerita, serta menulis refleksi berdasarkan bacaan.²¹

b. Unsur-unsur Komik (tokoh, alur, dialog, ilustrasi, latar, tema)

Unsur utama dalam komik digital berbasis LKPD meliputi:

1. Tokoh, sebagai penggerak jalannya cerita
2. Alur, sebagai rangkaian peristiwa dalam cerita
3. Dialog, sebagai sarana komunikasi antartokoh
4. Ilustrasi, sebagai visualisasi pendukung isi cerita
5. Latar, yang mencakup tempat, waktu, dan suasana
6. Tema, sebagai gagasan utama cerita

Pemanfaatan unsur-unsur tersebut secara tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan dan mengerjakan LKPD secara optimal

c. Pengertian LKPD Berbasis Komik

E-lkpd Berbasis Komik merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan teks, gambar, dan aktivitas belajar siswa dalam satu media terpadu. Komik ini tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai instrumen pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan siswa dalam memahami materi secara kontekstual.²²

d. Kelebihan dan Kekurangan dalam pembelajaran

²¹ Annisa Fauzia Khasanah, "Pengembangan Soal Cerita Menggunakan Komik Matematika Bernuansa Islami Pada Materi Perbandingan Kelas VII," *Skripsi*, 2018, 1–105.

²² Uswatun Khasanah et al., *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) TECHNOLOGY (ICT)*, Penerbit Tahta Media, 2024, <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/945>.

LKPD Berbasis Komik terletak pada kemampuannya memadukan visualisasi cerita dengan aktivitas belajar mandiri sehingga meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Adapun keterbatasannya meliputi ketersediaan perangkat digital, akses internet, serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan media digital. Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media ini tetap efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar..²³

d. Komik sebagai media pembelajaran

LKPD Berbasis Komik merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, naratif, dan aktivitas belajar ke dalam satu kesatuan yang sistematis dan interaktif. Media ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan informasi secara menarik, tetapi juga untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan yang bermakna dan kontekstual. Dengan demikian, LKPD Berbasis Komik tidak berfungsi semata-mata sebagai bacaan hiburan, melainkan sebagai sarana pembelajaran yang terstruktur dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran..²⁴

Sebagai media pembelajaran, LKPD Berbasis Komik memadukan cerita bergambar dengan tugas-tugas yang dirancang sesuai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Penyajian materi dalam bentuk cerita memungkinkan siswa memahami konsep secara lebih konkret dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Sementara itu, LKPD yang terintegrasi di dalam alur cerita berfungsi sebagai sarana aktivitas belajar yang melatih siswa untuk membaca secara cermat, menganalisis isi bacaan, menuliskan gagasan, serta merefleksikan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Kombinasi antara visual, teks, dan aktivitas ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan tidak monoton.

Penggunaan LKPD Berbasis Komik juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Visualisasi yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan

²³ Kanda Alan Mursalin, Dingding Haerudin, and Haris Santosa Nugraha, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Dongeng," *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 3 (2025): 539–49, <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1311>.

²⁴ Dwi Masdi Widada, "Ã N è δ x < s { r ' s ù \$ Y B % t æ š Å j ÷ H s ~ ā ω Î } > π u Z γ ™ y # ø 9 r & ö N Î γ < Ì ù y] Î 7 n = s ù Ì μ Ì B ö θ s % 4 ' n < Î) % Ì n θ ç P \$ u Z ù = y ™ ö ' r & ô % s) s 9 u p ∩ ⊇ ⊆ U t B θ ß θ Î ≈ s ß ö N è δ u p Ü χ \$ s ù θ ' Ü 9 \$ #," n.d.

fokus siswa, sedangkan aktivitas LKPD membantu siswa menginternalisasi isi teks secara lebih mendalam. Proses belajar tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat dalam menemukan dan membangun pengetahuan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar.

Selain itu, E-lkpd Berbasis Komik mendukung pembelajaran kontekstual yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Misalnya, pada tema “Bertukar atau Membayar”, komik menampilkan situasi jual beli sederhana yang sering ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui cerita tersebut, siswa tidak hanya memahami isi bacaan, tetapi juga dilatih untuk menjawab pertanyaan reflektif, menulis teks prosedur, serta menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Pendekatan ini membantu siswa memahami konsep bahasa secara konkret, melatih keterampilan berpikir logis, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Dengan memadukan unsur visual, teks, dan aktivitas belajar, E-lkpd Berbasis Komik mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, aktif, dan kreatif, sekaligus membantu guru dalam mengelola pembelajaran yang variatif dan inovatif. Oleh karena itu, LKPD Berbasis Komik memiliki peran strategis sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

3. Keterampilan Membaca Buku

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang menjadi fondasi bagi keberhasilan pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Dalam konteks penggunaan LKPD Berbasis Komik keterampilan membaca tidak hanya terbatas pada kemampuan mengenali dan memahami teks, tetapi juga mencakup kemampuan memahami instruksi, menyeleksi informasi penting, serta mengaitkan isi bacaan dengan aktivitas yang terdapat dalam LKPD. Dengan demikian, keterampilan membaca menjadi kompetensi utama yang perlu dikembangkan secara berkelanjutan.

a. Membaca intruksi dengan cermat

Membaca instruksi secara cermat merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki siswa agar mampu memahami langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan benar. Instruksi yang terdapat dalam komik maupun LKPD berfungsi sebagai panduan bagi siswa dalam menyelesaikan tugas. Ketelitian dalam membaca instruksi membantu siswa menghindari kesalahan, meningkatkan kemandirian belajar, serta melatih tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

b. Menandai informasi penting

Menandai informasi penting merupakan strategi membaca yang efektif untuk membantu siswa memahami ide pokok dan inti bacaan. Melalui kegiatan memberi garis bawah, menuliskan kata kunci, atau mencatat poin-poin penting, siswa dilatih untuk fokus terhadap informasi yang relevan. Dalam LKPD Berbasis Komik, kegiatan ini dapat dilakukan setelah membaca dialog atau narasi cerita untuk menemukan pesan moral maupun konsep utama yang ingin disampaikan.

c. Menjawab pertanyaan sesuai konteks

Kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan merupakan indikator penting dalam membaca pemahaman. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk berpikir logis, menafsirkan informasi, serta menghubungkan isi bacaan dengan konteks yang lebih luas. Jawaban yang kontekstual menunjukkan bahwa siswa tidak hanya membaca secara mekanis, tetapi juga memahami dan mengolah informasi secara kritis.

d. Mengerjakan tugas secara mandiri dan teliti

Pembelajaran berbasis LKPD menuntut siswa untuk memiliki kemandirian dalam menyelesaikan tugas. Siswa didorong untuk mengerjakan setiap latihan secara mandiri, teliti, dan bertanggung jawab. Ketelitian dalam menulis jawaban, menyalin informasi, serta memilih jawaban yang tepat membantu membentuk sikap disiplin dan kejujuran akademik.

e. Menjaga kerapian buku

Kerapian dalam menulis dan merawat buku atau LKPD mencerminkan sikap disiplin dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajar. Tulisan yang rapi dan jelas memudahkan siswa dalam membaca kembali hasil pekerjaannya

serta menumbuhkan rasa bangga terhadap karya sendiri. Sikap ini juga berkontribusi dalam pembentukan karakter positif siswa.

f. Menyimpulkan dan merefleksi

Menyimpulkan dan merefleksi merupakan tahap penting dalam proses belajar yang membantu siswa memahami inti materi secara menyeluruh. Melalui kegiatan refleksi, siswa diajak untuk menuliskan hal-hal penting yang telah dipelajari serta menyadari perkembangan pemahaman mereka. Proses ini berperan dalam mengembangkan kemampuan metakognitif dan kesadaran belajar siswa..

g. Menggunakan Bahasa yang tepat

Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam menulis jawaban perlu dibiasakan sejak dini. Pembiasaan ini membantu siswa menyampaikan ide dan gagasan secara runtut, sistematis, dan sesuai kaidah kebahasaan. Selain itu, penggunaan bahasa yang tepat juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan.

4. Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas 5

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah diarahkan pada penguatan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada jenjang ini, peserta didik dibimbing untuk memahami berbagai jenis teks, mengekspresikan gagasan secara runtut dan logis, serta menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga berfokus pada penguatan literasi, peningkatan minat baca, dan kemampuan berkomunikasi secara santun serta bermakna.

Ruang lingkup materi ajar Bahasa Indonesia kelas V meliputi beberapa kemampuan dasar berikut:

a. Membaca Instruksi dengan Cermat

Peserta didik dilatih untuk membaca petunjuk dan instruksi dalam buku ajar maupun LKPD secara cermat agar mampu memahami langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Kemampuan membaca instruksi dengan baik membantu siswa

menghindari kesalahan dalam mengerjakan tugas serta meningkatkan kemandirian belajar.

b. Menandai Informasi Penting

Siswa dibiasakan untuk menandai informasi penting dalam teks bacaan, baik melalui pemberian garis bawah maupun pencatatan poin-poin utama. Kegiatan ini membantu siswa memusatkan perhatian pada ide pokok dan mempermudah pemahaman isi bacaan, termasuk dalam komik digital berbasis LKPD.

c. Menjawab Pertanyaan Sesuai Konteks

Setelah membaca dan memahami bacaan, siswa dilatih menjawab pertanyaan sesuai dengan isi teks. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca pemahaman, berpikir logis, serta menuliskan jawaban secara runtut dan sesuai konteks.

d. Mengerjakan Tugas Secara Mandiri dan Teliti

Pembelajaran LKPD mendorong siswa untuk mengerjakan tugas secara mandiri dan teliti. Ketelitian dalam menulis jawaban serta kemandirian dalam menyelesaikan tugas melatih tanggung jawab dan kejujuran akademik siswa.²⁵

e. Menjaga Kerapian Buku

Sikap disiplin dan tanggung jawab siswa juga tercermin dari kerapian dalam menulis dan merawat buku atau LKPD. Tulisan yang rapi dan jelas mendukung kebiasaan belajar yang baik serta menumbuhkan rasa bangga terhadap hasil kerja sendiri.

f. Menyimpulkan dan Merefleksi

²⁵ Nuril Nuzulia and Novia Solichah, "Training on the Implementation of the Independent Curriculum (IKM) for Teachers at Roudlotul Ulum Elementary School ," 6, no. 2 (2025): 32–41.

Siswa diarahkan untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari serta melakukan refleksi sederhana. Kegiatan ini membantu siswa memahami inti pembelajaran dan meningkatkan kesadaran terhadap proses belajar yang telah mereka jalani.

g. Menggunakan Bahasa yang Tepat

Dalam menjawab pertanyaan dan menulis tugas, siswa dibiasakan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Pembiasaan ini bertujuan agar siswa mampu menyampaikan ide secara runtut, sistematis, dan sesuai kaidah kebahasaan.

5. Tentang interaktif pada siswa.

a. Definisi interaksi siswa

Interaksi siswa merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena mencerminkan tingkat keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Interaksi ini menunjukkan adanya hubungan timbal balik yang terjalin antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain, serta siswa dengan lingkungan dan sumber belajar. Melalui interaksi tersebut, proses pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi menjadi proses dinamis yang melibatkan komunikasi, kerja sama, dan pertukaran makna.

Secara konseptual, interaksi siswa dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi dua arah yang berfungsi untuk memperkuat pemahaman, mengembangkan keterampilan berpikir, serta membangun sikap sosial peserta didik. *Vygotsky (1978)* menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses sosial, di mana perkembangan kognitif individu sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sosialnya. Pengetahuan tidak terbentuk secara mandiri, melainkan dikonstruksi melalui dialog, kolaborasi, dan aktivitas bersama dengan orang lain.

Pandangan tersebut diperkuat oleh Piaget (1972) yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui interaksi sosial, khususnya melalui interaksi dengan teman sebaya. Dalam proses ini, siswa membangun pemahaman baru melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi ketika menghadapi perbedaan sudut pandang atau pengalaman belajar yang beragam.

Dalam konteks pembelajaran berbasis media, seperti penggunaan LKPD Berbasis Komik, interaksi siswa tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal. Interaksi juga terwujud melalui aktivitas membaca teks, mengamati ilustrasi, menganalisis isi bacaan, serta menyelesaikan tugas-tugas yang terintegrasi dalam LKPD. Aktivitas tersebut mendorong keterlibatan siswa secara aktif, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial. Dengan demikian, interaksi siswa dapat dimaknai sebagai keterlibatan aktif peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, keterampilan berpikir, dan kemampuan sosial secara seimbang.

b. Bentuk-bentuk interaksi siswa

Interaksi siswa dalam proses pembelajaran dapat muncul dalam berbagai bentuk, tergantung pada situasi belajar, metode yang digunakan, serta media pembelajaran yang diterapkan. Bentuk-bentuk interaksi tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Interaksi Siswa dengan Guru

Interaksi antara siswa dan guru merupakan bentuk interaksi utama dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator yang mengarahkan proses belajar siswa. Interaksi ini tercermin dalam kegiatan tanya jawab, pemberian penjelasan, umpan balik terhadap hasil kerja siswa, serta evaluasi pembelajaran. Melalui komunikasi dua arah yang efektif, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memiliki kesempatan untuk

mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan mengklarifikasi pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.²⁶

2. Interaksi Siswa dengan Siswa Lain

Interaksi antarsiswa terjadi melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan aktivitas kolaboratif lainnya yang dirancang dalam pembelajaran, termasuk yang terdapat dalam LKPD. Menurut Slavin (2011), pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan prestasi dan motivasi belajar karena siswa saling berbagi ide, membantu memahami konsep, serta membangun tanggung jawab bersama. Selain itu, interaksi antarsiswa juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, bersikap toleran, dan menghargai pendapat orang lain.²⁷

3. Interaksi Siswa dengan Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah LKPD Berbasis Komik. Interaksi siswa dengan media terjadi ketika siswa membaca teks, mengamati ilustrasi, memahami alur cerita, serta mengerjakan tugas-tugas yang disajikan dalam LKPD. Media yang menarik secara visual dan disusun secara sistematis dapat memicu perhatian siswa serta mendorong keterlibatan kognitif dan emosional. Muhammad dan Dinna (2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat merangsang rasa ingin tahu siswa serta mempermudah pemahaman konsep pembelajaran.²⁸

6. Interaksi Siswa dengan Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang kondusif turut berperan dalam mendukung terjadinya interaksi yang efektif. Suasana kelas yang aman,

²⁶ Terdiferensiasi Di and Fase C Sekolah, "123 (1" 10, no. September (2025).

²⁷ Wahyu Lestari, Loviga Denny Pratama, and Jailani Jailani, "Implementasi Pendekatan Saintifik Setting Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika," *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2018): 29, <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2332>.

²⁸ Muhammad Naharuddin Arsyad and Dinna Eka Graha Lestari, "Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang," *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 10, no. 1 (2020): 89–105, <https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5072>.

tertib, dan suportif membuat siswa merasnyaman untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Lingkungan belajar yang positif juga membantu membangun hubungan yang harmonis antara siswa dan guru maupun antarsiswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

c. Faktor yang mempengaruhi interaksi siswa

Tingkat interaksi siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Faktor-faktor tersebut antara lain:

1. Motivasi Belajar: Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif berpartisipasi, berani bertanya, dan terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

2. Metode Pembelajaran: Metode pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa lebih efektif dalam membangun interaksi dibandingkan metode ceramah satu arah.

3. Media Pembelajaran: Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti LKPD Berbasis Komik, dapat meningkatkan minat baca, memfasilitasi interaksi siswa dengan materi, serta menstimulasi kreativitas dan berpikir analitis.

4. Atmosfer Kelas: Suasana kelas yang menyenangkan, aman, dan penuh dukungan akan mendorong siswa untuk berinteraksi secara positif serta menumbuhkan rasa saling menghargai.²⁹

d. Relevansi interaksi siswa

Interaksi siswa memiliki relevansi yang kuat terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran. Melalui interaksi yang aktif, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang membangun pemahaman dan makna dari proses belajar. Dalam penerapan LKPD Berbasis Komik, interaksi yang terjadi antara

²⁹ Dalam Merdeka Belajar, "1 2 1,2" 4 (2020).

siswa dengan media, guru, maupun sesama siswa berpotensi meningkatkan keterlibatan belajar, minat baca, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia.³⁰

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat interaksi siswa dalam pembelajaran, semakin efektif pula penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas hasil belajar. Oleh karena itu, pengembangan komik digital berbasis E-LKPD merupakan salah satu strategi yang relevan dan potensial untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar .

B. PERSPEKTIF TEORI DALAM ISLAM

QS. Ali 'Imran Ayat 190–191

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ
الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ ۖ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَٰذَا بَاطِلًا
سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ۝١٩١

Artinya:

"Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, dan pada pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berakal, yaitu orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), 'Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia. Mahasuci Engkau, maka peliharalah kami dari azab neraka.'" (QS. Ali 'Imran: 190–191)

Penjelasan Perspektif Islam

Dalam Islam, kemampuan berpikir merupakan salah satu anugerah Allah Swt. yang harus digunakan untuk memahami ilmu pengetahuan dan mengambil hikmah dari berbagai peristiwa. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam QS. Ali 'Imran ayat 190–191 tentang *ulul albab*, yaitu orang-orang yang menggunakan akalnya untuk merenungkan dan memahami tanda-tanda kebesaran Allah. Ayat tersebut menunjukkan bahwa Islam tidak hanya

³⁰ B H Husein, *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa, 2020.

mendorong umatnya untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga untuk berpikir secara mendalam, menganalisis, dan mengambil kesimpulan berdasarkan apa yang diamati.

Menurut M. Quraish Shihab dalam *Tafsir Al-Mishbah*, istilah *ulul albab* merujuk pada orang-orang yang memiliki kejernihan akal dan mampu memanfaatkan kemampuan berpikirnya untuk memahami berbagai fenomena secara mendalam. Mereka tidak hanya melihat suatu peristiwa secara lahiriah, tetapi juga mengkaji hubungan, makna, dan hikmah yang terkandung di dalamnya. Aktivitas berpikir (*tafakkur*) tersebut merupakan proses intelektual yang melibatkan pengamatan, analisis, dan penarikan kesimpulan secara logis.

Konsep *tafakkur* dalam ayat tersebut memiliki keterkaitan dengan kemampuan berpikir analitis yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Kemampuan berpikir analitis merupakan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi informasi penting, menguraikan suatu permasalahan ke dalam bagian-bagian yang lebih sederhana, memahami hubungan antarunsur, serta menarik kesimpulan secara sistematis. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan tersebut tercermin ketika siswa mampu menganalisis unsur cerita, menentukan hubungan sebab-akibat, mengidentifikasi pesan yang terkandung dalam bacaan, serta menyimpulkan isi teks yang dipelajari.

Pengembangan LKPD berbasis komik dalam penelitian ini dirancang untuk membantu siswa melaksanakan aktivitas berpikir tersebut melalui kegiatan membaca, mengamati ilustrasi, menjawab pertanyaan analisis, mengidentifikasi unsur-unsur cerita, dan menyimpulkan isi bacaan. Dengan demikian, penggunaan LKPD berbasis komik tidak hanya mendukung tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga sejalan dengan nilai-nilai pendidikan Islam yang mendorong peserta didik untuk mengoptimalkan akal dalam memahami informasi dan mengembangkan kemampuan berpikir analitis sebagai bagian dari proses mencari ilmu.

C. KERANGKA BERFIKIR

Dari hasil kajian teori dan penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa inovasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikemas secara visual dan interaktif mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, baik secara kognitif maupun sosial, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga pada aktivitas siswa. Penelitian ini mengembangkan E-lkpd Berbasis Komik yang mengintegrasikan unsur teks, gambar, dan aktivitas pembelajaran dalam satu

kesatuan media yang sistematis dan interaktif. Media ini dirancang untuk memfasilitasi siswa agar tidak hanya membaca materi, tetapi juga menganalisis isi bacaan, menjawab pertanyaan kontekstual, menyimpulkan informasi, serta merefleksikan hasil pembelajaran melalui tugas-tugas yang terdapat dalam LKPD. Penggunaan LKPD Berbasis Komik diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia secara lebih efektif serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan bermakna. Melalui penyajian materi yang kontekstual dan berbasis aktivitas, siswa terdorong untuk berpikir lebih mendalam, menghubungkan informasi yang diperoleh, serta mengemukakan pendapat atau hasil pemikirannya secara logis. Selain itu, interaksi antara siswa dengan media, guru, dan teman sebaya juga dapat terbangun secara lebih optimal. Dengan demikian, pengembangan LKPD Berbasis Komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di MI Al-Ma'arif 2 Singosari diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan interaksi siswa melalui proses pembelajaran yang visual, interaktif, dan berorientasi pada aktivitas belajar mandiri.

Permasalahan yang Ditemukan:

1. Lemahnya motivasi membaca pada siswa kelas V MI Al-Ma'arif 2 Singosari
2. Kurangnya inovasi media pembelajaran menarik
3. Materi bacaan dalam buku teks kurang memotivasi siswa
4. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran

Solusi yang Ditawarkan:

Pengembangan media pembelajaran
berupa Komik Digital Berbasis LKPD

Hasil yang Diharapkan:

Peningkatan
Kemampuan Berpikir

Table 2. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*), yaitu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran serta menguji kelayakan dan kebermanfaatannya dalam mendukung proses belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan, penelitian pengembangan memiliki peran strategis karena berkontribusi dalam menghadirkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, tetapi juga selaras dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa LKPD Berbasis Komik yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V di MI Al-Ma'arif 2 Singosari. Pemilihan media LKPD didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana proses pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung oleh media visual, cerita kontekstual, dan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung. Komik sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan karena mampu mengintegrasikan teks dan gambar dalam bentuk narasi yang menarik sehingga memudahkan siswa memahami materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berbeda dengan komik konvensional, LKPD Berbasis Komik tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai sarana aktivitas belajar. LKPD yang terintegrasi di dalam komik dirancang untuk mendorong siswa melakukan kegiatan membaca, menganalisis

isi teks, menjawab pertanyaan kontekstual, menyimpulkan informasi, serta merefleksikan hasil pembelajaran. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis serta membangun interaksi dengan materi pembelajaran.

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada proses pengembangan produk media pembelajaran, tetapi juga pada relevansinya terhadap kebutuhan guru dan siswa di kelas. Guru sering menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam dan berinteraksi secara aktif selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pengembangan LKPD Berbasis Komik diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, partisipatif, dan berorientasi pada aktivitas siswa.

Dengan demikian, penelitian pengembangan ini memiliki tujuan utama untuk menghasilkan media komik digital berbasis LKPD yang layak digunakan serta mendukung peningkatan kemampuan berpikir analitis dan interaksi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Produk yang dihasilkan diharapkan tidak hanya memberikan manfaat praktis dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis dalam kajian pengembangan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall. Model ini sering digunakan dalam penelitian pengembangan karena memiliki langkah-langkah yang sistematis untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif. Menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2017), penelitian pengembangan dilakukan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur dan berurutan, mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi, hingga uji coba lapangan. Melalui tahapan tersebut, produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjawab permasalahan nyata yang dihadapi dalam proses pembelajaran serta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas dan efektivitas pendidikan.

Borg & Gall merumuskan sepuluh tahapan dalam penelitian pengembangan, yaitu: (1) identifikasi potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) perancangan produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain berdasarkan validasi; (6) uji coba produk dalam skala kecil; (7) revisi produk setelah uji coba; (8) uji coba pemakaian dalam skala lebih luas; (9) revisi akhir produk; dan (10) produksi massal produk untuk digunakan secara luas. Pendekatan ini sistematis dan

bertujuan untuk menghasilkan produk yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Namun, penelitian ini tidak menggunakan seluruh tahapan, melainkan memodifikasi langkah-langkah tersebut menjadi tujuh tahapan utama. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian di lapangan, tetapi tetap mempertahankan esensi dari penelitian pengembangan.

Adapun tujuh tahapan penelitian pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dengan cara mengidentifikasi permasalahan di kelas V MI Al-Ma'arif 2 Singosari, khususnya terkait dengan rendahnya minat baca siswa. Peneliti juga melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran berbasis LKPD Berbasis Komik.

2. Perencanaan

Tahap ini meliputi perancangan konsep LKPD Berbasis Komik yang akan dikembangkan, meliputi pemilihan tema, karakter, alur cerita, bahasa yang digunakan, serta fitur yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

3. Pengembangan Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat produk awal berupa komik digital berbasis LKPD dengan memanfaatkan perangkat lunak desain grafis dan aplikasi produk disusun sesuai dengan rencana awal dan kebutuhan siswa.

4. Uji Coba Produk

Produk awal diuji cobakan secara terbatas pada sejumlah siswa kelas V untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap isi cerita, tampilan visual, serta fitur yang tersedia.

5. Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, produk kemudian direvisi dengan menyesuaikan berbagai masukan dan saran dari siswa maupun guru, sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih relevan, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah melalui proses revisi, produk diuji cobakan kembali dalam skala yang lebih besar dengan melibatkan seluruh siswa kelas V sebagai partisipan penelitian. Tujuan

dari tahap ini adalah untuk menilai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca siswa, serta mengidentifikasi sejauh mana komik digital berbasis LKPD dapat berperan dalam menunjang proses pembelajaran di kelas secara maksimal.

7. Revisi Produk Akhir

Usai tahap uji coba lapangan, peneliti melaksanakan penyempurnaan akhir dengan mengacu pada hasil evaluasi yang telah dilakukan. Tahap revisi ini dimaksudkan untuk menjamin bahwa produk memenuhi aspek kelayakan, efektivitas, dan kemanfaatan dalam pembelajaran. Produk akhir berupa LKPD Berbasis Komik diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif, mampu menumbuhkan minat baca siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan konteks dan tujuan penelitian. Prosedur pengembangannya terdiri atas beberapa tahapan, yaitu:

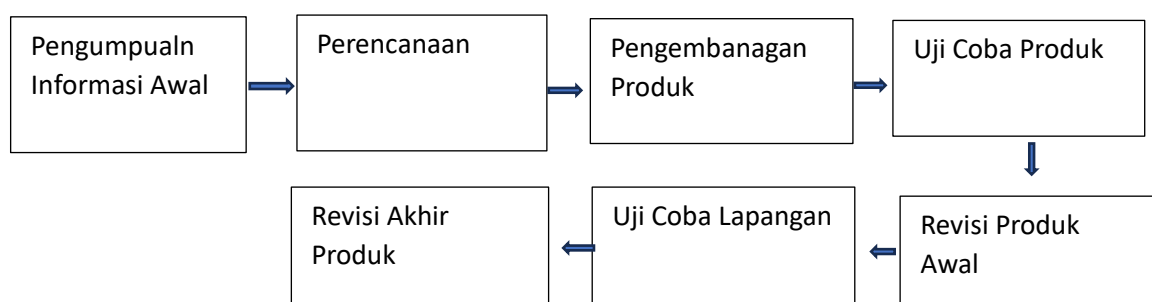


Table 3. Prosedur Pengembangan

1. Pengumpulan Informasi Awal

Tahap ini ditujukan untuk mengumpulkan data awal yang berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran di sekolah. Peneliti melakukan analisis terhadap dokumen-dokumen pembelajaran, termasuk Analisis Dokumen Capaian Pembelajaran (ADCP), silabus, serta Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) dari mata pelajaran terkait. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V serta observasi lapangan untuk mengidentifikasi

kebutuhan pembelajaran dan memperoleh gambaran nyata kondisi kelas terhadap proses pembelajaran siswa guna mengidentifikasi permasalahan di lapangan, khususnya terkait rendahnya minat baca dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Selanjutnya, peneliti melakukan kajian pustaka terhadap teori, hasil penelitian sebelumnya, dan karakteristik siswa sekolah dasar guna memperkuat landasan pengembangan produk yang akan dibuat.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan awal pengembangan media pembelajaran dengan menitikberatkan pada analisis kebutuhan sekolah. Analisis ini difokuskan pada pemanfaatan LKPD Berbasis Komik sebagai media pembelajaran yang dinilai mampu mendukung proses belajar secara efektif dan sesuai dengan kondisi siswa serta lingkungan belajar di sekolah tersebut, dengan mempertimbangkan kondisi sarana prasarana, kesiapan guru, serta karakteristik siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti kemudian merancang konsep komik digital interaktif yang meliputi pemilihan tema, karakter, alur cerita, gaya bahasa, serta fitur interaktif yang akan digunakan. Seluruh komponen tersebut disesuaikan dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa sekolah dasar agar media yang dikembangkan relevan dan efektif digunakan di lingkungan MI Al-Ma'arif 2 Singosari.

3. Pengembangan Produk

Pada tahap ini, peneliti memulai pengembangan produk berupa LKPD Berbasis Komik dengan mengacu pada desain yang telah dirancang sebelumnya. Produk tersebut dikembangkan melalui integrasi teks naratif, ilustrasi gambar, serta elemen interaktivitas yang mendukung aktivitas membaca.³¹ Komik digital ini juga dilengkapi dengan latihan soal sederhana atau pertanyaan reflektif yang disisipkan di antara alur cerita, sehingga siswa tidak hanya terlibat dalam proses membaca, tetapi juga dalam pengolahan informasi yang diperoleh. Pengembangan produk dilakukan secara bertahap, mulai dari penyusunan naskah cerita, pembuatan ilustrasi visual, penggabungan teks dengan gambar, hingga proses digitalisasi komik untuk memfasilitasi akses yang mudah melalui perangkat komputer

4. Uji Coba Produk

³¹ Yanuar Ahmad Darmawan, Prasena Arisyanto, and Mei Fita Asri Untari, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Balongrejo," *Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 3 (2025): 2275–83.

Tahap ini bertujuan untuk menguji tingkat kelayakan awal dari produk hasil pengembangan. Uji coba dilakukan dengan melibatkan validator ahli, baik dari bidang media maupun materi, yang diminta menilai kualitas isi, tampilan desain, dan aspek kelayakan penggunaan komik digital interaktif. Evaluasi yang diberikan oleh validator sangat berperan dalam menentukan sejauh mana produk memenuhi tujuan pembelajaran dan dalam menemukan bagian-bagian yang memerlukan penyempurnaan. Hasil penilaian tersebut dijadikan acuan untuk melakukan revisi sebelum produk digunakan dalam pembelajaran siswa.

5. Revisi Produk Awal

Setelah memperoleh masukan dari para validator, peneliti melakukan penyempurnaan produk dengan memperbaiki berbagai aspek, seperti penggunaan bahasa, tata letak, visualisasi, alur cerita, dan fitur interaktif media. Revisi ini bertujuan agar LKPD Berbasis Komik lebih relevan dengan kebutuhan belajar siswa kelas V serta mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahapan revisi dianggap krusial karena menjadi langkah akhir sebelum produk diimplementasikan pada pembelajaran nyata.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah memperoleh kelayakan dari hasil validasi, produk diuji cobakan secara langsung kepada siswa kelas V MI Al-Ma'arif 2 Singosari. Uji coba lapangan ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana LKPD Berbasis Komik efektif dalam meningkatkan berfikir analitis pada siswa. Media digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, kemudian diamati bagaimana keterlibatan mereka dalam membaca serta respon yang ditunjukkan. Uji coba lapangan juga dapat dilakukan dalam beberapa pertemuan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai kebermanfaatan produk.

7. Revisi Produk Akhir

Tahap terakhir dalam proses pengembangan ini adalah revisi produk akhir. Kegiatan revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari uji coba lapangan sebelumnya. Apabila ditemukan kekurangan atau kelemahan selama proses penerapan, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap produk agar lebih optimal dan layak digunakan secara luas. Tahap revisi ini memiliki tujuan untuk memastikan bahwa komik digital interaktif benar-benar

berfungsi secara maksimal sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dalam meningkatkan berfikir analitis pada peserta didik.³²

³² Ahmad Darmawan, Arisyanto, and Fita Asri Untari.

Kegiatan		Penyusunan Proposal Penelitian	Seminar Proposal penelitian	Pengemban gan Produk	Validasi Produk	Revisi Produk	Uji coba Kelompo k kecil	Uji coba Kelompo k Besar	Penyesunan Hasil Proposal
Oktober	1								
	2								
	3								
	4								
November	1								
	2								
	3								
	4								
Desember	1								
	2								
	3								
	4								
Januari	1								
	2								
	3								
	4								
Februari	1								
	2								
	3								
	4								
Maret	1								
	2								
	3								
	4								
April	1								
	2								
	3								
	4								

Table 4. Alokasi Waktu Rencana Penelitian

D. Uji Produk

1. Uji Ahli

Uji ahli dilakukan untuk menilai kelayakan media komik sebelum diujicobakan kepada siswa. Uji ahli ini dilakukan oleh beberapa pakar, antara lain:

a. Ahli Media

Ahli media merupakan individu yang memiliki kompetensi di bidang desain media pembelajaran dan memahami aspek teknis dalam pembuatan media . Beliau, Wiku Adji Sugiri, adalah dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada jurusan PGMI. Beliau mengajar tentang media pembelajaran, termasuk salah satu mata kuliahnya yaitu Pengembangan Media. Selain itu, beliau menempuh pendidikan S1 dan S2 pada bidang Teknologi Pendidikan di Universitas Malang sehingga memiliki kompetensi yang sesuai dalam pengembangan media pembelajaran. Ahli media bertugas menilai tampilan, daya tarik, interaktivitas, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar.³³

b. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan individu yang memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan serta memahami secara mendalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Beliau, Nikmah Kamalia, adalah guru Bahasa Indonesia kelas V di MI Almaarif 2 Singosari yang berpengalaman dan memahami kebutuhan belajar siswa. Ahli pembelajaran bertugas menilai kelayakan media dari aspek kesesuaian dengan kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran, dan meninjau kemanfaatan media dalam meningkatkan minat baca siswa. Nantinya, beliau akan menjadi ahli pembelajaran dalam penilaian media yang saya kembangkan.

³³ Lisda Lubis, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu," 2024, <https://etd.uinsyahada.ac.id/10724/>.

c. Ahli Materi dan Bahasa

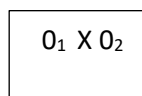
Ahli materi dan Ahli bahasa berperan dalam menilai kelayakan isi komik digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penilaian meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, CP, tujuan pembelajaran, indikator kompetensi, serta penggunaan bahasa yang jelas, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan siswa. Dalam proses validasi ini, Yuli Sri Indah Lestari dipilih sebagai ahli materi dan bahasa karena beliau merupakan dosen PGMI di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan memiliki kompetensi di bidang pembelajaran sekolah dasar. Beliau menempuh pendidikan S1 dan S2 pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

2. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan setelah media komik digital interaktif mendapat validasi dari para ahli. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengukur keefektifan, daya tarik, serta kelayakan media tersebut dalam upaya meningkatkan minat baca siswa. Hasil dari uji coba ini akan menjadi dasar evaluasi lebih lanjut guna menyempurnakan media pembelajaran sehingga dapat memberikan manfaat optimal bagi perkembangan literasi siswa.

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini *adalah one group pretest-posttest design*, yang merupakan desain eksperimen di mana satu kelompok siswa dijadikan subjek untuk diukur hasilnya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Dengan desain ini, peneliti dapat melakukan perbandingan antara kondisi awal (pretest) dan kondisi setelah intervensi (posttest) menggunakan media komik digital interaktif. Desain ini efektif untuk mengevaluasi pengaruh langsung media terhadap peningkatan minat baca atau hasil belajar siswa sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2017)



Gambar 3.4 Desain One Grup Pretest-Posttest

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest (sebelum perlakuan)

O_2 = Nilai posttest (setelah perlakuan)

X = Perlakuan (penerapan media komik digital interaktif)

b. Jenis Uji Coba

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6–10 siswa kelas V. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat keterbacaan, kemenarikan, serta kejelasan isi komik digital interaktif dalam skala terbatas sebelum digunakan pada kelompok besar.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada seluruh siswa kelas V (sekitar 25–30 siswa). Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan komik digital interaktif terhadap minat baca siswa secara lebih luas, sekaligus untuk melihat perbandingan hasil antara sebelum dan sesudah menggunakan media.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup dua jenis utama, yakni data kuantitatif sebagai sumber data primer dan data kualitatif sebagai pelengkap. Data kuantitatif dikumpulkan untuk menilai berbagai aspek yang dapat diukur secara angka, seperti tingkat peningkatan minat baca siswa sebelum dan sesudah penerapan media komik. Sementara itu, data kualitatif dimanfaatkan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran, tanggapan siswa, serta faktor-faktor non-numerik lainnya, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari:

- A. Dari hasil media yang sudah di validasi media pembelajaran LKPD Berbasis Komik oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran biasanya disajikan dalam bentuk skor penilaian. Skor ini mencerminkan tingkat kelayakan media berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, seperti kesesuaian isi materi, kualitas media, dan efektivitas pembelajaran.

Penilaian ini menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar dapat memenuhi standar kualitas dan kebutuhan pengguna secara optimal.

- B. Hasil angket siswa yang berupa skor mengenai kemenarikan dan kelayakan media.
- C. Hasil pretest dan posttest siswa kelas V setelah menggunakan LKPD Berbasis Komik.

Data ini kemudian dianalisis secara numerik untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta pengaruhnya terhadap peningkatan berfikir analitis siswa..

2. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui komentar, kritik, dan saran dari ahli materi, ahli media, serta ahli pembelajaran terhadap produk LKPD Berbasis Komik yang dikembangkan. Selain itu, data juga dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas V, observasi selama proses pembelajaran, serta tanggapan siswa yang disampaikan dalam bentuk pernyataan terbuka. Data kualitatif ini berperan sebagai pelengkap yang memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai respons dan pengalaman pengguna terhadap media pembelajaran tersebut.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data digunakan oleh peneliti sebagai alat untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, khususnya terkait kelayakan media, respons pengguna, serta pengaruh penggunaan LKPD Berbasis Komik terhadap kemampuan berpikir analitis dan interaksi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan terdiri atas beberapa jenis, yang disesuaikan dengan karakteristik data yang dibutuhkan:

1. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli berupa angket penilaian yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu:

- a. **Ahli materi** yang mengevaluasi aspek tampilan visual, desain, interaktivitas, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan LKPD Berbasis Komik.
- b. **Ahli media** mengevaluasi aspek visual, daya tarik, interaktivitas, tingkat keterbacaan, dan kemudahan penggunaan dari media pembelajaran yang dikembangkan.
- c. **Ahli pembelajaran** meninjau kesesuaian media dengan strategi dan tujuan pembelajaran, sekaligus memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas V Instrumen ini menggunakan skala Likert (misalnya 1–4) dan disertai kolom komentar/saran.

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah menggunakan LKPD Berbasis Komik dalam pembelajaran. Angket ini memuat pernyataan yang berkaitan dengan kemenarikan media, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, serta peran media dalam membantu siswa memahami materi, berpikir analitis, dan berinteraksi selama pembelajaran.³⁴

3. Tes (Pretest dan Posttest)

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir analitis dan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media LKPD Berbasis Komik. Tes disusun dalam bentuk pilihan ganda dan/atau uraian singkat yang menuntut siswa untuk memahami isi teks, menganalisis informasi, menarik kesimpulan, serta menjawab pertanyaan sesuai konteks. Hasil tes ini digunakan sebagai indikator efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa.

4. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara disusun untuk memperoleh data kualitatif dari guru kelas V mengenai kebutuhan media pembelajaran, kendala yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta tanggapan guru terhadap penggunaan LKPD Berbasis Komik dalam mendukung interaksi dan aktivitas berpikir siswa.

5. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi difokuskan pada keterlibatan siswa,

³⁴ Rezki Amelia, "Need Analysis of Digital Microlearning Materials with Scaffolding for Generation Z Pre-Service Teachers in Islamic Primary Education" 12 (2025): 93–106.

interaksi antarsiswa dan dengan guru, serta aktivitas berpikir analitis yang muncul saat siswa menggunakan LKPD Berbasis Komik.

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Angket/Kuisisioner

Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif terkait kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran.

- a. Angket validasi ahli disebarkan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, yang diminta menilai kelayakan media pembelajaran berdasarkan isi, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
- b. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan LKPD Berbasis Komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Tes (Pretest dan Posttest)

Tes dilakukan untuk mengukur perubahan kemampuan berpikir analitis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

- A. Pretest diberikan sebelum penggunaan media untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- B. Posttest diberikan setelah penggunaan media untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir analitis dan pemahaman siswa.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk memperoleh data kualitatif mengenai kebutuhan pembelajaran, kesesuaian media dengan kurikulum, serta efektivitas LKPD Berbasis Komik dalam meningkatkan interaksi dan aktivitas belajar siswa.

4. Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk melihat secara langsung keterlibatan siswa, pola interaksi yang terjadi, serta respon siswa terhadap penggunaan media LKPD Berbasis Komik. Data observasi digunakan sebagai pendukung dan pelengkap data dari angket dan tes.

H. Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Analisis data bertujuan untuk menggambarkan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas LKPD Berbasis Komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta komentar dan saran dari para ahli. Data tersebut dianalisis dengan cara merangkum, menafsirkan, dan mendeskripsikan temuan-temuan yang muncul selama proses validasi dan uji coba media.

Data kuantitatif berupa skor penilaian dari angket validasi ahli, angket respon siswa, serta hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan perhitungan persentase dan rata-rata. Hasil analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta efektivitas penggunaan LKPD Berbasis Komik dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan interaksi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia:

1. Analisis Validasi Media

Angket yang diberikan kepada para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran) berisi penilaian terhadap kelayakan media komik digital interaktif. Hasil penilaian tersebut berupa angka (skor) yang kemudian diolah menggunakan rumus (Dwi Pangestu et al., 2019):

$$P = \frac{\sum X}{\sum I} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai persentase kevalidan media

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Nilai persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut (Dhani, 2022).

Table 5. Kriteria Penilaian Validasi Media

Presentase (%)	Kriteria Penilaian	Keterangan
85-100	Sangat valid	Sangat layak, tidak perlu revisi

69-84	Valid	Layak, tidak perlu revisi
53-68	Cukup valid	Kurang layak, perlu revisi besar
37-52	Kurang valid	Tidak layak, revisi menyeluruh
21-36	Sangat kurang valid	Sangat tidak layak, revisi keseluruhan

(sumber: Baridah, 2021)

2. Analisis Kemenarikan Media

Media LKPD Berbasis Komik yang dikembangkan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana media tersebut menarik dan disenangi oleh siswa. Untuk memperoleh data, siswa diberikan angket kemenarikan setelah menggunakan media. Data dari angket tersebut kemudian dihitung dengan rumus berikut (Maulana, 2022):

$$P = \Sigma X / \Sigma I \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai persentase kemenarikan media

ΣX = Jumlah skor yang diperoleh

ΣX_i = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan dengan pedoman berikut:

Table 6. Kriteria Kemenarikan Media

Presentase	Kriteria Penilaian Kepenarikan
81-100	Sangat menarik
61-80	Menarik
41-60	Cukup menarik
21-40	Kurang menarik
0-20	Sangat kurang menasrik

3. Analisis Minat Baca Siswa

Data mengenai kemampuan berpikir analitis dan pemahaman siswa diperoleh melalui pelaksanaan pretest (sebelum penggunaan media LKPD Berbasis Komik dan posttest (setelah penggunaan media tersebut). Pengumpulan data ini bertujuan untuk mengidentifikasi adanya perubahan dan peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis isi teks, memahami informasi, serta menarik kesimpulan setelah diterapkannya media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, data hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas LKPD Berbasis Komik dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan aktivitas berpikir analitis dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Nilai pretest dan posttest selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan cara membandingkan rata-rata skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (penggunaan media LKPD Berbasis Komik). Analisis ini bertujuan untuk melihat adanya peningkatan minat baca siswa secara numerik. Perbandingan nilai tersebut dihitung menggunakan rumus:

$$N\text{-gain} = (\text{posttest} - \text{pretest}) / (100 - \text{Pretest})$$

Kriteria peningkatan minat baca siswa berdasarkan N-gain dapat dilihat pada tabel berikut (Hake, 1999):

Table 7. Kriteria N-Gain Minat Baca Siswa

SkormN-Gain	Kriteria
>0.70	Tinggi
0.30 – 0.70	Sedang
< 0.30	Rendah

(sumber: Baridah, 2021)

Selain menggunakan rumus N-gain, data juga dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase peningkatan minat baca siswa agar diketahui seberapa besar perubahan minat baca setelah menggunakan komik. Selain menggunakan analisis

deskriptif dan perhitungan N-gain, data pretest dan posttest juga dianalisis menggunakan uji statistik inferensial dengan bantuan program SPSS. Uji yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis digunakan uji Paired Sample T-Test guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah penggunaan media LKPD Berbasis Komik. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka terdapat peningkatan yang signifikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan melalui pengembangan sebuah produk berupa media pembelajaran LKPD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media komik yang dikembangkan mengangkat cerita rakyat “Roro Jonggrang” sebagai materi pembelajaran dan diujicobakan pada siswa kelas V MI Al Ma’arif 2 Singosari pada semester II tahun ajaran 2025/2026. Produk media pembelajaran yang dihasilkan berbentuk visual digital dalam format PDF yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat *smartphone*. Dengan demikian, media komik ini dapat digunakan secara fleksibel baik pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh, serta memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja.³⁵

Media pembelajaran LKPD Berbasis Komik ini diharapkan mampu menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa terhadap unsur intrinsik cerita rakyat, seperti tokoh, alur, latar, dan amanat dalam cerita “Roro Jonggrang”. Secara keseluruhan, teks percakapan dalam komik digital menggunakan kombinasi jenis huruf Chewy, Handy Casual, dan Eczar Regular. Setiap halaman dilengkapi dengan elemen visual berupa ilustrasi dan hiasan gambar yang bertujuan untuk menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar siswa. Proses perancangan desain dan pengolahan gambar komik digital dilakukan dengan bantuan aplikasi Canva, dengan sebagian ilustrasi diperoleh dari sumber daring seperti Google dan Pinterest. Berikut disajikan deskripsi media komik digital berbasis LKPD pada materi cerita rakyat “Roro Jonggrang”³⁶

³⁵ Bahasa Lampung and D I Sekolah, “No Title,” n.d.

³⁶ D I Kelas and V Sekolah Dasar, “Fitri Handayani,” 2025.



Picture 1. Halaman Judul

1. Halaman utama (judul) merupakan tampilan awal dari media pembelajaran LKPD Berbasis Komik. Pada halaman ini ditampilkan judul media, materi yang akan dibahas, nama pengembang, serta ilustrasi yang disesuaikan dengan isi materi. Penggunaan latar belakang berwarna biru tua yang dipadukan dengan warna hitam bertujuan untuk memberikan tampilan yang menarik serta membantu memusatkan perhatian pada bagian utama.

Halaman 2 (petunjuk penggunaan)

2. Halaman kedua memuat petunjuk pengerjaan LKPD serta kompetensi dasar yang berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi memahami isi teks bacaan. Petunjuk pengerjaan disajikan secara bertahap untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media LKPD Berbasis Komik, yaitu dimulai dari membuka LKPD melalui tautan yang diberikan guru, membaca cerita dengan teliti, mengerjakan soal pada kolom jawaban yang tersedia, hingga mengirimkan hasil pekerjaan kepada guru. Selain itu, siswa juga diarahkan untuk memeriksa kembali jawabannya serta bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan. Tampilan halaman didesain dengan latar berwarna biru yang dipadukan dengan ilustrasi yang menarik dan relevan, sehingga dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa dalam pembelajaran.



Picture 2. Petunjuk Pengerjaan

1. Penyajian Komik

Komik digital dalam penelitian ini digunakan sebagai media penyajian materi pada LKPD Berbasis Komik. Komik disajikan dalam bentuk cerita yang berkaitan dengan materi memahami isi teks bacaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Cerita yang ditampilkan dirancang menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, komik dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik untuk membantu siswa dalam memahami alur cerita serta isi bacaan. Penyajian komik ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa sekaligus memudahkan mereka dalam memahami informasi yang terdapat dalam teks. Komik disajikan setelah bagian petunjuk penggunaan LKPD dan sebelum bagian soal, sehingga siswa terlebih dahulu membaca cerita sebagai bahan utama sebelum mengerjakan lembar kegiatan yang tersedia.



Picture 3



Picture 4



Picture 5



Picture 6



Picture 7



Picture 8



Picture 9



Picture 10



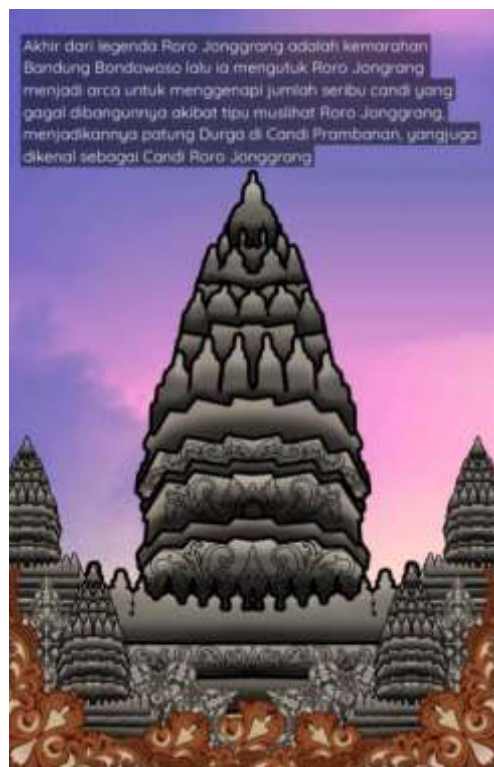
Picture 11



Picture 12



Picture 13



Picture 14

2. Soal Pemahaman Isi Teks Bacaan dalam LKPD

Bagian soal dalam LKPD Berbasis Komik disusun untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi teks bacaan yang telah dibaca. Soal-soal yang disajikan berkaitan langsung dengan cerita yang terdapat dalam komik, sehingga siswa dapat menjawab berdasarkan informasi yang diperoleh dari teks. Bentuk soal yang digunakan berupa pertanyaan pemahaman isi bacaan, seperti menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, serta menyimpulkan isi cerita. Setiap soal dilengkapi dengan kolom jawaban yang disediakan secara langsung pada LKPD, sehingga memudahkan siswa dalam menuliskan jawabannya. Melalui penyusunan soal ini, diharapkan siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga mampu memahami, menganalisis, dan mengungkapkan kembali isi bacaan dengan baik.

A. Memahami Isi Teks Bacaan

Bacalah teks cerita Roro Jonggrang yang telah disajikan, lalu jawablah pertanyaan berikut:

- Siapakah tokoh utama dalam cerita Roro Jonggrang?
- Di mana latar tempat terjadinya cerita tersebut?
- Apa permintaan Roro Jonggrang kepada Bandung Bondowoso?
- Mengapa Roro Jonggrang menolak menikah dengan Bandung Bondowoso?
- Bagaimana akhir dari cerita Roro Jonggrang?

Picture 15

B. Membaca Kosakata Kata Baru dan Imbuhan Pe-an

1. Kosakata Baru

Tuliskan arti kata berikut sesuai pemahamanmu:

No	Kosakata	Arti Kata
1.	Condi	_____
2.	Kerajaan	_____
3.	Posukan	_____
4.	Kutukan	_____
5.	Rakasa	_____

2. Imbuhan pe-an

Imbuhan pe-an adalah imbuhan yang ditambahkan pada kata dasar untuk membentuk kata baru. Kata berimbuhan pe-an biasanya digunakan untuk menunjukkan hasil suatu kegiatan, proses, atau hal yang berkaitan dengan suatu peristiwa.

Tugas Siswa:

1. Pilih satu kata berimbuhan pe-an yang terdapat dalam cerita Roro Jonggrang.
2. Tuliskan kata berimbuhan tersebut pada kolom yang tersedia.
3. Terangkan dari kata kata dasar dari kata berimbuhan tersebut.
4. Pastikan kata dasar yang kamu tulis benar dan sesuai.



16

Picture 16

Kata berimbuhan pe-an

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Kata dasar

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

C. Mengidentifikasi Ide Pokok, Kalimat Utama, dan Kalimat Penjelas

Petunjuk Kegiatan

1. Bacalah salah satu paragraf dari kamus cerita Roro Jonggrang dengan perlahan dan seksama.
2. Perhatikan isi paragraf tersebut, seperti tokoh, peristiwa, dan informasi penting yang disampaikan.
3. Tentukan ide pokok, yaitu gagasan utama atau inti pembahasan dalam paragraf tersebut.
4. Carilah kalimat utama, yaitu kalimat yang paling jelas menjelaskan ide pokok paragraf.
5. Tentukan kalimat penjelas, yaitu kalimat yang berfungsi untuk menjelaskan, meramban, atau melengkapi kalimat utama.

Tabel Isian

Unsur Paragraf	Jawaban
ide Pokok	_____
Kalimat Utama	_____
Kalimat Penjelas	_____



17

Picture 17

D. Menulis Teks Eksposisi

Petunjuk:
Tuliskan teks eksposisi sederhana berdasarkan komik Roro Jonggrang yang telah kalian baca!

Tuliskan dengan memperhatikan hal-hal berikut:

1. Menggunakan kalimat yang jelas dan runtut
2. Menggunakan bahasa yang baik dan mudah dipahami
3. Isi tulisan sesuai dengan cerita yang telah dibaca



18

Picture 18

AYO MENGANALISIS

Bacalah komik cerita Roro Jonggrang dengan seksama. Setelah membaca, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memilih salah satu jawaban yang paling tepat sesuai dengan isi cerita.

1. Tokoh utama dalam cerita Roro Jonggrang adalah ...
 - a. Bandung Bondowoso
 - b. Roro Jonggrang
 - c. Raja Roko
 - d. Dayang Istana
2. Latar tempat utama dalam cerita Roro Jonggrang adalah ...
 - a. Kerajaan Majapahit
 - b. Kerajaan Prambanan
 - c. Kerajaan Mataram
 - d. Kerajaan Demak
3. Watak Bandung Bondowoso dalam cerita digambarkan sebagai tokoh yang ...
 - a. Pendur dan ragu-ragu
 - b. Sabar dan rendah hati
 - c. Kuat dan pantang menyerah
 - d. Pemalas dan ceroboh
4. Konflik utama dalam cerita Roro Jonggrang adalah ...
 - a. Persekutuan tahta kerajaan
 - b. Perkelahian Bandung Bondowoso
 - c. Persekutuan antar kerajaan
 - d. Pencurian harta istana
5. Amanat yang dapat diambil dari cerita Roro Jonggrang adalah ...
 - a. Jangan mudah menyerah
 - b. Kecewaan selalu dibenarkan
 - c. Kejujuran dan sikap baik sangat penting
 - d. Kekuatan adalah segalanya

19

Picture 19



Picture 20



Picture 21

Bagian refleksi pembelajaran dalam komik digital berbasis LKPD disusun untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengevaluasi pemahaman dan

pengalaman belajarnya setelah menyelesaikan kegiatan membaca dan mengerjakan soal. Pada bagian ini, siswa diarahkan untuk mengungkapkan kembali apa yang telah dipahami dari teks bacaan, kesulitan yang dialami, serta kesan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi disajikan dalam bentuk pertanyaan terbuka yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam berpikir kritis serta mengungkapkan pendapat secara tertulis. Melalui kegiatan refleksi, diharapkan siswa dapat lebih menyadari proses belajarnya dan meningkatkan pemahaman terhadap materi memahami isi teks bacaan.



Picture 22

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Hasil pengembangan media komik berbasis LKPD pada materi memahami isi teks bacaan dilakukan di MI Al-Ma'arif 2 Singosari. Materi tersebut termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada kemampuan siswa dalam memahami isi teks bacaan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk menguji kualitas produk yang dikembangkan, yaitu instrumen validasi untuk menilai kelayakan media, soal pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa, serta angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media komik berbasis LKPD.

1. Uji Validasi Materi/isi

Produk pengembangan media pembelajaran komik berbasis LKPD divalidasi oleh ahli materi yang sesuai dengan bidangnya, yaitu Nikmah Kamalia, S.Pd selaku guru di MI Al-Ma'arif 2 Singosari. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran.

Berikut merupakan pemaparan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi yang disajikan pada tabel berikut:

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian sintak pembelajaran	Media memfasilitasi tahap orientasi masalah				v
	Media memfasilitasi perencanaan proyek				v
	Media memfasilitasi penyusunan jadwal proyek			v	
	Media memfasilitasi pelaksanaan dan pemantauan proyek				v
	Media memfasilitasi penyajian hasil proyek				v
	Media memfasilitasi refleksi dan evaluasi				v
Kesesuaian dengan kegiatan dengan Tujuan Pembelajaran	Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				v
	Kegiatan pembelajaran mendukung pencapaian keterampilan kolaborasi				v
	Aktivitas dalam media sesuai dengan karakteristik media				v
	Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip model PjBL				v
Kelengkapan Pendukung Media	Media dilengkapi petunjuk penggunaan				v
	Media dilengkapi materi pendukung (gambar, video, animasi)				v

	Media dilengkapi LKPD/tugas proyek				v
	Media dilengkapi fitur navigasi yang jelas			v	
Jumlah		58			

Table 8. Validasi Materi

Skor penilaian dari ahli materi selanjutnya diolah menggunakan rumus analisis validasi data yang telah dijelaskan pada bab metode penelitian. Berdasarkan hasil analisis data validasi, diperoleh jumlah skor sebesar 54 dari skor maksimal 56. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk diujikan. Adapun persentase nilai akhir diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$= 96,7\%$$

Dari hasil keseluruhan penilaian materi dalam media yang dikembangkan diperoleh persentase sebesar **96,7%** yang termasuk dalam kategori sangat valid. Meskipun demikian, materi dalam pengembangan media komik berbasis LKPD masih perlu dilakukan beberapa perbaikan, meskipun tidak secara menyeluruh. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan, peneliti perlu memperhatikan kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

2. Validasi Desain Media

Selanjutnya, produk pengembangan media pembelajaran komik berbasis LKPD divalidasi oleh ahli desain media yang sesuai dengan bidangnya, yaitu Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Validator merupakan dosen Program Studi PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki kompetensi serta pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

Adapun hasil validasi dari ahli media disajikan pada tabel berikut:

No	Indikator penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Penggunaan font jelas, mudah dibaca, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD				v
2	Pemilihan warna selaras dan nyaman untuk dilihat			v	
3	Tata letak gambar, teks, dan elemen LKPD tersusun rapi dan proporsional			v	
4	Ilustrasi dan karakter dalam komik sesuai dengan isi materi			v	
5	Alur cerita dalam komik mudah dipahami			v	
6	Dialog dalam komik tidak terlalu cepat				v
7	LKPD memuat soal atau tugas yang mendorong analisis, bukan hanya hafalan				v
8	Kegiatan LKPD membantu siswa mengidentifikasi masalah, membandingkan informasi, dan bisa menarik kesimpulan			v	
9	Bahasa yang digunakan komunikatif, dan sesuai tingkat perkembangan siswa kelas V			v	
10	Komik digital memiliki kualitas gambar baik (tidak buram)				v
11	Media menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar				v
12	Media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran				v
13	Media menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif dan bermakna				v
14	Media dapat digunakan diperangkat yang umum digunakan			v	
15	Media praktis digunakan dalam pembelajaran				v
Total		55			

Table 9. Validasi Media

Skor penilaian dari ahli media selanjutnya diolah menggunakan rumus analisis validasi data yang telah dijelaskan pada bab metode penelitian. Berdasarkan tabel analisis data validasi, hasil menunjukkan sangat valid dan layak diujikan dengan nilai 55. Hasil dari nilai akhir akan diperoleh persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Dari hasil keseluruhan terkait penilaian media dalam produk yang dikembangkan diperoleh persentase sebesar **95%** yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Meskipun demikian, media dalam pengembangan komik berbasis LKPD masih perlu dilakukan beberapa perbaikan, meskipun tidak secara menyeluruh. Oleh karena itu, agar media yang dikembangkan memiliki kualitas yang lebih baik, perlu memperhatikan kritik dan saran yang disampaikan oleh validator.

3. Uji Validasi Bahasa

Selanjutnya, produk pengembangan media pembelajaran komik berbasis LKPD divalidasi oleh ahli pembelajaran yang sesuai dengan bidangnya, yaitu Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd. Validator merupakan dosen Program Studi PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang Bahasa dan pembelajaran

Adapun hasil validasi dari ahli bahasa dan pembelajaran disajikan pada tabel berikut.

No	Indikator penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD				v
2	Isi materi dalam LKPD akurat dan sesuai dengan konsep yang benar				v
3	Materi disajikan secara runtut dan sistematis sehingga mudah dipahami siswa			v	
4	Kesesuaian isi cerita (komik) dengan materi pembelajaran yang diajarkan				v
5	Alur cerita dalam komik mendukung pemahaman konsep materi				v
6	Dialog dalam komik membantu siswa memahami isi cerita dan materi				v
7	LKPD memuat soal atau tugas yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan analisis				v
8	Kegiatan dalam LKPD membantu siswa mengidentifikasi masalah, membandingkan informasi, dan menarik kesimpulan			v	
9	Bahasa yang digunakan komunikatif, jelas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V				v
10	Penggunaan kosakata sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				v
11	Kalimat yang digunakan efektif, tidak ambigu, dan mudah dipahami			v	
12	Materi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi teks/cerita				v

13	Materi mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal				v
14	Kegiatan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa				v
15	Instruksi dalam LKPD jelas dan mudah dipahami oleh siswa				v

Table 10. Validasi Pembelajaran

Skor penilaian dari ahli pembelajaran selanjutnya diolah menggunakan rumus analisis validasi data yang telah dijelaskan pada bab metode penelitian. Berdasarkan hasil analisis data validasi, diperoleh skor keseluruhan sebesar 56. Hasil dari nilai akhir akan diperoleh persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Dari hasil keseluruhan penilaian diperoleh persentase sebesar **95%** yang termasuk dalam kategori sangat valid. Meskipun demikian, media yang dikembangkan masih perlu dilakukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran dari validator agar kualitas media menjadi lebih optimal.

4. Data Hasil Soal Prettest dan Posttest

Berikut ini adalah data yang didapatkan dari hasil uji coba media pembelajaran komik berbasis LKPD pada materi memahami isi teks bacaan . Berikut hasil dari pelaksanaan pretest dan posttest siswa kelas V MI Al- Ma'Arif 2 Singosari pada tabel dibawah ini :

NO	NAMA	NILAI	
		Pretest (x1)	Posttest (x2)
1	Abdul Fikri Ash Shiddiq	60	85
2	Achmad Rasyiqul Rafif	75	100
3	Adzkiya Indanaa Zulfa	70	90
4	Ahmad Al Hazmi Ibrahim	70	85
5	Al Wafa Oryza Sativa Nabih	75	90
6	Alya' Fathinah	85	95

7	Aminah Bilqis Choirul Amin	75	95
8	Arrasyid Zaidan Fahrezy	80	90
9	Ayunda Qismika Brantandari	65	85
10	Berlian Rengganis Kharisma Dewi	80	90
11	Habibullah Dzakiyy Al Buchory	70	85
12	Ibnu El-Rafif Kay Abdullah	75	75
13	Irzhoufa Ghandr Haziq	70	75
14	Lathifah Nailul Muna	70	75
15	Lathifah Putri Zahidah	75	85
16	Lutfiatun Nisa'	80	90
17	Muchamad Yaqdzan Rasyif Zamachsyari	80	85
18	Muchammad Hasan Al Aschari	75	85
19	Muhammad Afifuddin	70	80
20	Muhammad Alfarissy Firdaus	75	80
21	Muhammad Rafa Azka Putra	85	100
22	Muhammad Rasyid Assegaf	75	90
23	Muhammad Syafa Zidni El Falikhi	65	85
24	Nahla Asyifa Putri	85	90
25	Rifatul Inayah	75	90
26	Rochmatul Muna	60	70
27	Rufaidah Azizah Krisvio	70	95
28	Zaffan Segoro Bening Helos	75	95

Table 11. Hasil Soal Prettest dan Posttest

a. uji normalitas

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
nilai ujian		c			c		
	pretest	.182	28	.018	.932	28	.068
	posttest	.182	28	.018	.943	28	.131

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diperoleh bahwa pada data pretest nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,018 ($< 0,05$) dan Shapiro-Wilk sebesar 0,068 ($> 0,05$). Sementara itu, pada data posttest nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,018 ($< 0,05$) dan Shapiro-Wilk sebesar 0,131 ($> 0,05$). Karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 ($n = 28$),

maka acuan yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk. Berdasarkan nilai signifikansi tersebut, baik data pretest maupun posttest memiliki nilai lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi asumsi normalitas dan dilanjutkan uji homogenitas

b. uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
nilai ujian	Based on Mean	.488	1	54	.488
	Based on Median	.770	1	54	.384
	Based on Median and with adjusted df	.770	1	53.980	.384
	Based on trimmed mean	.520	1	54	.474

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan uji Levene, diperoleh nilai signifikansi pada berbagai pendekatan, yaitu berdasarkan mean sebesar 0,488, berdasarkan median sebesar 0,384, berdasarkan median dengan adjusted df sebesar 0,384, dan berdasarkan trimmed mean sebesar 0,474. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi homogenitas dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis selanjutnya.

c. uji paired sampel test

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		95% Confidence						
		Std.	Std.	Interval of the				
		Deviation	Error	Difference				
	Mean	n	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttest	- 13.21 4	6.833	1.291	-15.864 -10.565	- 10.23 3	27	.000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test, diperoleh nilai rata-rata selisih (mean difference) antara pretest dan posttest sebesar -13,214 dengan standar deviasi 6,833 dan standar error mean sebesar 1,291. Interval kepercayaan 95% menunjukkan rentang antara -15,864 hingga -10,565. Nilai t hitung yang diperoleh sebesar -10,233 dengan derajat kebebasan (df) 27 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis komik yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai t hitung dengan t tabel untuk memperkuat hasil pengujian hipotesis. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai t hitung sebesar 10,233. Sementara itu, nilai t tabel ditentukan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (df) = $n - k$, yaitu $28 - 2 = 26$, sehingga diperoleh nilai t tabel sebesar 1,706. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa t hitung (10,233) lebih besar daripada t tabel (1,706), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran LKPD Berbasis Komik. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik berbasis LKPD efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Al Ma'arif 2 Singosari.

C. Revisi Produk

SEBELUM



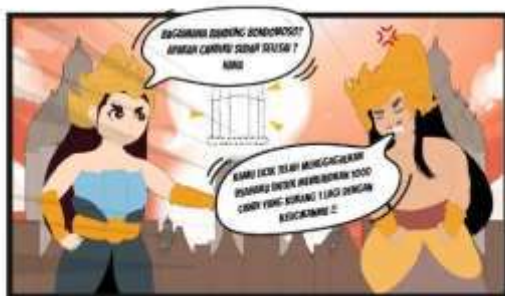
SESUDAH



PEMBANGUNAN BERJALAN DAN NAMPAK SELESAI DAN MATAHARI SUDAH AKAN TERBIT



KEMUDIAN RORO JONGGRANG MENGHAMPIRI BANDUNG BONDOWOSO

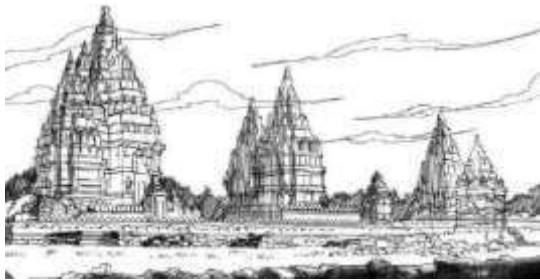


AKHIRNYA, DINDITUKLAH RORO JONGGONG MENJADI ARCA DALAM CINDI KE SERIBU...
TAMAT.



"PADA KESIMPULAN KITA TIDAK PERLU CEMUNG
PERANGKAP ATAU JANG BAKTERING GASE KAMP
B-1"

TERIMA KASIH



roro jonggrang sangat terkejut karena bandung bondowoso bersekutu dengan jin, lalu ia memiliki ide untuk membakar jerami agar terlihat seperti pagi lalu ayam akan berkokok





Akhir dari legenda Roro Jonggrang adalah kemarahan Bandung Bondawoso lalu ia mengutuk Roro Jonggrang menjadi arca untuk mengenapi jumlah seribu candi yang gagal dibangunnya akibat tipu muslihat Roro Jonggrang, menjadikannya patung Durga di Candi Prambanan, yang juga dikenal sebagai Candi Roro Jonggrang





Table 12. Revisi Produk Media

Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari validator, produk komik dan LKPD yang dikembangkan mengalami beberapa revisi. Pada bagian komik, dilakukan perubahan secara menyeluruh karena tampilan gambar dinilai kurang menarik serta tulisan yang digunakan sulit dibaca oleh siswa. Oleh karena itu, penulis memperbaiki desain visual komik dengan menggunakan gambar yang lebih menarik, jelas, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, jenis dan ukuran huruf juga disesuaikan agar lebih mudah dibaca serta meningkatkan kenyamanan siswa dalam memahami isi komik.

Sementara itu, pada bagian LKPD secara umum sudah dinilai baik dan layak digunakan. Namun, terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan, khususnya pada petunjuk pengerjaan. Validator menyarankan agar petunjuk tidak menggunakan bahasa Inggris, melainkan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan warna pada LKPD juga direvisi dengan menghindari warna yang terlalu gelap agar tampilan lebih menarik dan tidak mengganggu keterbacaan. LKPD juga dilengkapi dengan penambahan nomor halaman untuk memudahkan penggunaan dan kerapian penyajian.

Dengan adanya revisi tersebut, diharapkan produk komik dan LKPD yang dikembangkan menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Table 13

KOMENTAR	SARAN
LKPD Sesuaiakan Komik	Perubahan Komik dan LKPD
Berikan stimulus pada komik	Kosistensi bahasa
Kata dikomik sesuai KBBI	Perkaya materi dan balon dialog
LKPD dan Komik belum ada halaman	Beri halaman

BAB V

PEMBAHASAN

Media merupakan alat komunikasi antara guru dan siswa sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Proses pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, dalam pengembangan media pembelajaran diperlukan peran ahli media dan ahli materi agar media yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

LKPD Berbasis Komik memiliki peranan penting dalam pembelajaran di sekolah dasar karena menyajikan materi melalui kombinasi gambar dan teks yang menarik. Media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan berfikir analitis dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. LKPD yang terintegrasi di dalam komik juga membantu siswa melakukan kegiatan belajar secara mandiri maupun kelompok sehingga dapat melatih kemampuan berpikir analitis. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penggunaan media komik digital dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman bacaan, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media komik yang dipadukan dengan unsur visual dan narasi dinilai lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan komik berbasis LKPD dinilai relevan untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.³⁷

Pada penelitian ini, LKPD Berbasis Komik dikembangkan dengan mengangkat cerita rakyat Roro Jonggrang. Cerita tersebut dikemas dalam bentuk komik yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Sinopsis cerita dalam komik menceritakan tentang Bandung Bondowoso yang ingin menikahi Roro Jonggrang. Namun, Roro Jonggrang mengajukan syarat pembuatan seribu candi dalam satu malam untuk menggagalkan lamaran tersebut. Dengan bantuan makhluk gaib, Bandung Bondowoso hampir berhasil menyelesaikan syarat tersebut, tetapi Roro Jonggrang berusaha menggagalkannya dengan membakar jerami lalu ayam berkokok agar suasana terlihat seperti pagi hari. Karena merasa ditipu, Bandung Bondowoso

³⁷ Lubis, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu."

kemudian mengutuk Roro Jonggrang menjadi candi untuk melengkapi candi yang kurang satu.

Cerita tersebut dipadukan dengan LKPD yang berisi kegiatan memahami isi cerita, menemukan informasi penting, menganalisis tokoh dan watak, serta menjawab pertanyaan yang dapat melatih kemampuan berpikir analitis siswa. Dengan demikian, komik digital berbasis LKPD diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih mudah.³⁸

A. Pembahasan Hasil Validasi Produk

Validasi pengembangan media LKPD Berbasis Komik pada materi Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas V MI Al Ma'arif 2 Singosari dilakukan oleh beberapa validator yang berkompeten di bidangnya, yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Saran dan masukan yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, baik dari segi tampilan media, kesesuaian materi, maupun aspek pembelajaran. Hal ini bertujuan agar media yang dihasilkan benar-benar layak dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.³⁹

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi, media LKPD Berbasis Komik yang dikembangkan memperoleh kriteria kelayakan yang menunjukkan bahwa produk berada pada kategori layak untuk digunakan dengan beberapa revisi. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan tampilan visual, perbaikan penggunaan bahasa agar lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta penyesuaian isi materi agar lebih terarah pada indikator pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut penilaian validator, media LKPD Berbasis Komik yang dikembangkan telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran setelah revisi. Alur cerita yang disajikan dalam komik mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi

³⁸ I K A Kartika Sari, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS PBL PADA MATA PELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 3 GEDONG AIR," 2026.

³⁹ Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, "No Title 済無No Title No Title No Title."

materi. Selain itu, penggunaan ilustrasi yang menarik serta penyajian LKPD yang terintegrasi dalam komik dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.⁴⁰

Komik sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dalam menyajikan materi secara visual dan naratif, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan meningkatkan perhatian siswa. Dengan adanya kombinasi antara gambar, teks, dan aktivitas dalam LKPD, siswa tidak hanya membaca, tetapi juga aktif dalam mengerjakan tugas yang melatih kemampuan berpikir analitis.

Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa media LKPD Berbasis Komik yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi materi, media, maupun pembelajaran. Media ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran dari validator.

Media LKPD Berbasis Komik dikembangkan dalam penelitian ini memuat beberapa komponen utama, di antaranya judul, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, isi cerita yang disesuaikan dengan materi, ilustrasi gambar yang menarik, serta soal evaluasi yang terintegrasi dalam LKPD. Komik merupakan media pembelajaran yang menyajikan cerita dalam bentuk teks yang dipadukan dengan ilustrasi visual sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan bahasa yang sederhana, pemilihan gambar, serta perpaduan warna yang menarik menjadi aspek penting dalam pengembangan media ini agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, LKPD Berbasis Komik memperoleh nilai sebesar 74%. Berdasarkan kriteria tingkat validitas, nilai tersebut berada pada kategori tinggi atau dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi tampilan, desain, dan penyajian media, komik digital yang dikembangkan sudah cukup baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa perbaikan minor.⁴¹

⁴⁰ Miftha Oktaviana and Sulistyani Puteri Ramadhani, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa" 1090, no. Selamat 2020 (2023): 48–56.

⁴¹ M A Arif Lampung, "No Title," 2022.

Selanjutnya, berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran, LKPD Berbasis Komik memperoleh nilai sebesar 97%. Berdasarkan kriteria tingkat validitas, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi atau dapat digunakan tanpa perbaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek pembelajaran, baik dari segi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, keterpaduan materi, maupun kemampuannya dalam mendukung aktivitas belajar siswa.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli pembelajaran, LKPD Berbasis Komik yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas V MI Al Ma'arif 2 Singosari. Media ini diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif.⁴²

B. Pembahasan Hasil Keefektifan Produk

Media komik berbasis LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini memuat beberapa komponen utama, di antaranya judul, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, isi cerita yang disesuaikan dengan materi, ilustrasi gambar yang menarik, serta soal evaluasi yang terintegrasi dalam LKPD. Komik digital merupakan media pembelajaran yang menyajikan cerita dalam bentuk teks yang dipadukan dengan ilustrasi visual sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan bahasa yang sederhana, pemilihan gambar, serta perpaduan warna yang menarik menjadi aspek penting dalam pengembangan media ini agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, LKPD Berbasis Komik memperoleh nilai sebesar 74%. Berdasarkan kriteria tingkat validitas, nilai tersebut berada pada kategori tinggi atau dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi tampilan, desain, dan penyajian media, komik digital yang dikembangkan sudah cukup baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa perbaikan minor.

Selanjutnya, berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran, komik digital berbasis LKPD memperoleh nilai sebesar 97%. Berdasarkan kriteria tingkat validitas, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi atau dapat digunakan tanpa perbaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan

⁴² "No Title," 2025.

aspek pembelajaran, baik dari segi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, keterpaduan materi, maupun kemampuannya dalam mendukung aktivitas belajar siswa.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli pembelajaran, LKPD Berbasis Komik yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas V MI Al Ma'arif 2 Singosari. Media ini diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif.⁴³

⁴³ "No Title," 2016.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media LKPD Berbasis Komik) untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 2 Singosari, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media LKPD Berbasis Komik dilaksanakan melalui tahapan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, validasi oleh ahli, revisi produk, uji coba lapangan, hingga produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan menunjukkan bahwa media LKPD Berbasis Komik berada pada kategori sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Penerapan media LKPD Berbasis Komik pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 2 Singosari dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa. Melalui penyajian materi yang menarik, kontekstual, dan disertai aktivitas dalam LKPD, siswa lebih aktif dalam mengidentifikasi informasi, menganalisis permasalahan, menghubungkan konsep, serta menarik kesimpulan berdasarkan materi yang dipelajari.
3. Penggunaan media pembelajaran LKPD Berbasis Komik memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 2 Singosari. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media LKPD Berbasis Komik dibandingkan sebelum penggunaan media. Dengan demikian, media LKPD Berbasis Komik terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan prestasi belajar siswa..⁴⁴

⁴⁴ D I Sekolah Dasar, "No Title," n.d., 0–1.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi siswa, LKPD Berbasis Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk membantu memahami materi Bahasa Indonesia serta melatih kemampuan berpikir analitis.
- b. Bagi guru, LKPD Berbasis Komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media LKPD Berbasis Komik pada materi atau jenjang kelas yang berbeda agar manfaatnya lebih luas.

Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media LKPD Berbasis Komik yang dikembangkan masih terbatas pada materi tertentu, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut pada materi lain agar lebih variatif.
- b. Dari segi tampilan, komik digital masih dapat ditingkatkan kualitas visualnya agar lebih menarik dan interaktif.
- c. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, sehingga pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan model pengembangan lain untuk memperkaya hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- A'raf, Audri Marhadhika, and Seri Retnoningsih. "Analisis Efektivitas Dan Desain Komunikasi Visual Pada Media Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Nilai Karakter." *ARDVIS : Artistik Riset Desain, Komunikasi Visual, Inovasi Dan Seni* 1, no. 2 (2025): 22–29. <https://ardvis.upnjatim.ac.id/index.php/ardvis/article/view/23>.
- Ahmad Darmawan, Yanuar, Prasena Arisyanto, and Mei Fita Asri Untari. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Balongrejo." *Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 3 (2025): 2275–83.
- Alan Mursalin, Kanda, Dingding Haerudin, and Haris Santosa Nugraha. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Dongeng." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 3 (2025): 539–49. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1311>.
- Amelia, Rezki. "Need Analysis of Digital Microlearning Materials with Scaffolding for Generation Z Pre-Service Teachers in Islamic Primary Education" 12 (2025): 93–106.
- Arfandi, Arfandi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah." *Edupedia* 5, no. 1 (2020): 65–77. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>.
- Arsyad, Muhammad Naharuddin, and Dinna Eka Graha Lestari. "Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang." *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 10, no. 1 (2020): 89–105. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5072>.
- Belajar, Dalam Merdeka. "1 2 1,2" 4 (2020).
- Dasar, D I Sekolah. "No Title," n.d., 0–1.
- Di, Terdiferensiasi, and Fase C Sekolah. "123 (1" 10, no. September (2025).
- Husein, B H. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa, 2020.
- Ii, B A B. "Gambar 2.1 Fungsi Keberadaaan Bahan Ajar Bagi Peserta Didik (Kosasih, 2020)," 2020, 12–53.

- Kelas, D I, and V Sekolah Dasar. "Fitri Handayani," 2025.
- Kementrian Ketenagakerjaan RI. "Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Mendapatkan," 2023.
- Khasanah, Annisa Fauzia. "Pengembangan Soal Cerita Menggunakan Komik Matematika Bernuansa Islami Pada Materi Perbandingan Kelas VII." *Skripsi*, 2018, 1–105.
- Khasanah, Uswatun, Anastasia Dewi Anggraeni, Herinda Mardin, Khusnul Khoiriyah, Diah Hafizhotul Husnah, Helda Jolanda Pentury, Hartono Mamu, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) TECHNOLOGY (ICT)*. Penerbit Tahta Media, 2024.
<https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/945>.
- Khoir, Sifa'ul. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Ipas Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sd," 2024, 80.
- Khusna, Syafa'atul. "22-34-Syadaatul-Khusna," 2023, 22–34.
- Lampung, Bahasa, and D I Sekolah. "No Title," n.d.
- Lampung, M A Arif. "No Title," 2022.
- Lestari, Agus, Puspita Indriani, Laras Wati, Aknes Wulandari, Administrasi Pendidikan, Ilmu Pendidikan, and Universitas Jambi. "Optimalisasi Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Optimalisasi Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Mereka Adalah Dengan Memaksimalkan Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan . Yang Dinamis Dan Menyenangkan ," 2025.
- Lestari, Wahyu, Loviga Denny Pratama, and Jailani Jailani. "Implementasi Pendekatan Saintifik Setting Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika." *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2018): 29. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2332>.
- Lubis, Lisda. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu," 2024.
<https://etd.uinsyahada.ac.id/10724/>.
- Maulana, Rindu. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Minat

- Membaca Siswa Jenjang SD / MI Kelas V Pada TEMA 4 Subtema 1 Skripsi Rindu Maulana Batusangkar.” *Institut Agama Islam Negeri Batusangkar*, 2022, 1–94.
- Media, Pengembangan. “Pengembangan Media – Vanisa- ||158,” no. 2001 (2012): 158–64.
- Miftah, Mohamad, and Syamsurijal Syamsurijal. “Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 01 (2024): 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>.
- Mukti, Bondan Hari, and Barokah Isdaryanti. “Pengembangan Komik Digital Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Materi Lapisan Bumi Kelas V.” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 5, no. 2 (2025): 570–84. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1703>.
- Muliasrini, Ketut Erna. “New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 4, no. 1 (2020): 115–25. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3114.
- Nuzulia, Nuril, and Novia Solichah. “Training on the Implementation of the Independent Curriculum (IKM) for Teachers at Roudlotul Ulum Elementary School ,” 6, no. 2 (2025): 32–41.
- Oktaviana, Miftha, and Sulistyani Puteri Ramadhani. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa” 1090, no. Selamat 2020 (2023): 48–56.
- Ramadani, Jihan Safira. “Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Effort To Overcome Beginning Reading Difficulties.” *Jurnal Pendiidkan Guru Sekolah Dasar* 2 (2022): 1–10.
- Rifka Alkhilyatul Ma’rifat, I Made Suraharta, Iryanto Irvan Jaya. “No Title 済無No Title No Title No Title” 2 (2024): 306–12.
- Rijalul Akbar, Muh, Mirham Nurul Hairunis, and Stkip Taman Siswa Bima. “Pengembangan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd Inpres 2 Maria” 10 (2025).

Sari, I K A Kartika. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS PBL PADA MATA PELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 3 GEDONG AIR,” 2026.

Sari, M.Y, I.B Putrayasa, and I.N Sudiana. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik.” *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* 3, no. 2 (2025): 171–85.

Sugiri, Wiku Aji, Rizki Amelia, Sigit Priatmoko, Agus Mukti Wibowo, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, Islam Negeri, Maulana Malik, and Ibrahim Malang. “DESIGNING AND VALIDATING A PROBLEM-BASED LEARNING GAMIFICATION MODEL TO ENHANCE TEACHING COMPETENCIES AMONG PROSPECTIVE ELEMENTARY” 10, no. 1 (2026): 226–46.

Widada, Dwi Masdi. “ $\tilde{A} N \acute{e} \delta x \prec s \{ r ' s \grave{u} \$ Y B \% t \ae \check{s} \square \square \check{A} j \div H s \sim \bar{a} \omega \hat{I} \rangle > \pi u Z y$
 $^{\text{TM}} y \# \emptyset 9 r \& \ddot{o} N \hat{I} \gamma \prec \check{I} \grave{u} y] \hat{I} 7 n = s \grave{u} \square \check{I} \mu \check{I} B \ddot{o} \theta s \% 4 ' n < \hat{I} \rangle \% \square n \theta \wp P \$ u Z \grave{u}$
 $= y^{\text{TM}} \ddot{o} ' r \& \hat{o} \% s) s 9 u \rho \cap \supseteq \cup t B \theta \beta \vartheta \hat{I} \approx s \beta \ddot{o} N \acute{e} \delta u \rho \ddot{U} \chi \$ s \grave{u} \theta ' \ddot{U} 9 \$ \# ,$ ”
n.d.

Yuniastuti. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial. Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*. Vol. 000, 2021.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARIQYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telpom (0341) 852396 Fawonla (0341) 852398 Malang Web: www.uin-malang.ac.id email: itk@uin-malang.ac.id		
Nomor	: 988/Un.03.1/TL.01.04/94/2026	16 April 2026
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	

Kepada Yth.
Kepala MI Ainaarif 02 Singosari, Kabupaten Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Mirza Aiffa
NIM	: 220103110139
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan - Komik Berbasis LKPD Untuk Meningkatkan Berfikir Analitis siswa kelas V MI Al-Ma'arif 2 Singosari
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/institusi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

8.

Lampiran 1: Surat Penelitian



- ☒ Berterima kasih dan terima kasih
☐ Merajut dan Sisi
☐ Bernilai saja

15. Ide pokok cerita pertama adalah...

- ☐ Herwin berumur
☒ Dampak rencana pekerjaan
☐ Pergi ke sekolah
☐ Menikmati liburan

16. Ide pokok cerita kedua adalah...

- ☐ Belajar sendiri
☒ Perjuangannya untuk membantu
☐ Pergi ke rumah teman
☐ Bernilai bernilai

17. Apa perbedaan sikap Andi dan Dina?

- ☐ Andi realistis, Dina optimis
☒ Andi rajin, Dina malas membantu
☐ Keduanya optimis
☐ Keduanya realistis

18. Apa kesimpulan nilai dari kedua cerita tersebut?

- ☐ Malas
☐ Rajin
☒ Bertanggung jawab dan peduli
☐ Sombong

19. Jika Siti tidak membantu Lina, kemungkinan yang terjadi adalah...

- ☐ Lina lebih cepat pulang
☒ Lina tetap kesulitan belajar
☐ Lina menjadi guru
☐ Lina mendapat hadiah

20. Kesimpulan dari kedua cerita adalah...

- ☐ Menantu dan tidak peduli itu baik
☒ Rajin dan suka menolong membantu hasil baik
☐ Belajar tidak penting
☐ Bernilai lebih penting dari belajar

Lampiran 2: Soal Prottest dan posstest

D. Identitas Praktisi
 Nama Validasi : Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd
 Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

E. Aspek Penilaian

No	Indikator penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD				✓
2	Isi materi dalam LKPD akurat dan sesuai dengan konsep yang benar				✓
3	Materi disajikan secara runtut dan sistematis sehingga mudah dipahami siswa			✓	
4	Kesesuaian isi cerita (kontek) dengan materi pembelajaran yang diajarkan				✓
5	Akar cerita dalam konteks mendukung pemahaman konsep (materi)				✓
6	Dialog dalam konteks membantu siswa memahami isi cerita dan materi				✓
7	LKPD memuat soal atau tugas yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan analitis				✓
8	Kepuasan dalam LKPD membantu siswa mengidentifikasi masalah, membandingkan informasi, dan menarik kesimpulan			✓	
9	Bahasa yang digunakan komunikatif, jelas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V				✓
10	Penggunaan kosakata sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
11	Kalimat yang digunakan efektif, tidak ambigu, dan mudah dipahami			✓	
12	Materi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi teks/cerita				✓
13	Materi mendukung keterampilan tujuan pembelajaran secara optimal				✓
14	Kejelasan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa				✓
15	Instruksi dalam LKPD jelas dan mudah dipahami oleh siswa				✓

Lampiran 3. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran dan Bahasa

D. Identitas Praktisi
 Nama Validasi : Nika Aji Sapri, M.Pd
 NIP : 199404252019031007
 Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

E. Aspek Penilaian

No	Indikator penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Penggunaan font jelas, mudah dibaca, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD				✓
2	Penulisan warna sesuai dan sejalan untuk dilihat				✓
3	Terdapat gambar, foto, dan elemen LKPD lainnya yang menarik (proporsional)				✓
4	Ilustrasi dan karakter dalam konteks sesuai dengan isi materi				✓
5	Akar cerita dalam konteks mudah dipahami				✓
6	Dialog dalam konteks tidak terlalu panjang				✓
7	LKPD memuat soal atau tugas yang mendorong analisis, bukan hanya hafalan				✓
8	Kepuasan LKPD membantu siswa mengidentifikasi masalah, membandingkan informasi, dan bisa menarik kesimpulan			✓	
9	Bahasa yang digunakan komunikatif, dan sesuai tingkat perkembangan siswa kelas V				✓
10	Kontak digital memiliki tampilan gambar baik (tidak buram)				✓
11	Media menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar				✓
12	Media mendukung keterampilan tujuan pembelajaran				✓
13	Media menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif dan bermakna				✓
14	Media dapat digunakan dipergiat yang umum digunakan				✓
15	Media praktis digunakan dalam pembelajaran				✓

Lampiran 4: Instrumen Validasi Media

3. Untuk penelitian dengan format standar, ditugaskan kepada Anda untuk memberikan tanggapan berupa nilai kuantitatif dan kualitatif pada setiap aspek penelitian berikut.

2. Memberi Penilaian

Nama : NIRMAL S. ARIAN

NIK : 1911010010000000000

Instansi : ST. AL-MUHAMMADIYAH

3. Aspek Penelitian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kerangka Materi	Uraian yang disajikan sesuai dengan Cipta				✓
	Penelitian (CP)				✓
	Uraian yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓
	Uraian yang disajikan sesuai dengan kebutuhan				✓
	Uraian yang disajikan sesuai dengan kebutuhan				✓
Penelitian Metode	Kemampuan logika pemrosesan data				✓
	Metode				✓
	Kejelasan penyajian data yang disajikan				✓
	Kejelasan data yang disajikan				✓
	Kejelasan data yang disajikan				✓
Kemampuan Penelitian	Kemampuan logika pemrosesan data				✓
	Metode				✓
	Kejelasan penyajian data yang disajikan				✓
	Kejelasan data yang disajikan				✓
	Kejelasan data yang disajikan				✓

4. Kesimpulan/Hasil Penelitian

Alhamdulillah, hasil belajar dan kemampuan, serta
menunjukkan hasil belajar yang baik dan kemampuan yang baik.

Lampiran 5: Ahli Materi

Kategori	Skor
Tinggi	1
Normal	2
Rendah	3
Sangat Rendah	4

3. Untuk penelitian dengan format standar, ditugaskan kepada Anda untuk memberikan tanggapan berupa nilai kuantitatif dan kualitatif pada setiap aspek penelitian berikut.

4. Aspek Penelitian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kemampuan penelitian	Metode penelitian yang digunakan				✓
	Metode penelitian yang digunakan				✓
	Metode penelitian yang digunakan				✓
	Metode penelitian yang digunakan				✓
	Metode penelitian yang digunakan				✓
Kemampuan logika	Kejelasan yang diberikan sesuai dengan jenis penelitian yang disajikan				✓
	Kejelasan yang diberikan sesuai dengan jenis penelitian yang disajikan				✓
	Kejelasan yang diberikan sesuai dengan jenis penelitian yang disajikan				✓
	Kejelasan yang diberikan sesuai dengan jenis penelitian yang disajikan				✓
	Kejelasan yang diberikan sesuai dengan jenis penelitian yang disajikan				✓

Lampiran 6: Lembar Angket Guru

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa kelas V selama proses pembelajaran berlangsung?
2. Apa saja kesulitan yang sering dialami siswa kelas V dalam memahami materi pembelajaran?
3. Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas V?
4. Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan media pembelajaran berbentuk komik dapat menarik minat belajar siswa? Mengapa?
5. Bagaimana respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan berwarna?
6. Apakah LKPD yang digunakan saat ini sudah mampu membantu siswa berpikir lebih kritis dan analitis?
7. Kendala apa saja yang dialami guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas?
8. Menurut Bapak/Ibu, fitur apa saja yang sebaiknya ada dalam komik berbasis LKPD agar siswa lebih mudah memahami materi?
9. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai penggunaan komik berbasis LKPD sebagai inovasi media pembelajaran di MI Al-Ma'arif 2 Singosari?
10. Apakah Bapak/Ibu setuju jika dikembangkan media komik berbasis LKPD untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V? Jelaskan alasannya!

Lampiran 7: Pedoman Lembar Pertanyaan Wawancara Guru





Lampiran 8: Dokumentasi Penelitian



Lampiran9: Sertifikat turnitin

RIWAYAT HIDUP



Nama : Mirza Alifia

Tempat, Tanggal Lahir : Trenggalek, 7 Agustus 2003

Email : 220103110139@student.uin-malang.ac.id

Jenisi kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Riwayat Pendidikan :

1. SDIT Permata Umat
2. SMPIT Permata Umat
3. MAN 1 Trenggalek

Lampiran 9 : Lampiran Riwayat Hidup