

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL PADA MATERI UNSUR INTRINSIK  
CERITA KELAS V DI MIN 4 JEMBER**

**SKRIPSI**



Oleh:

**Muhammad Aqil Farera**  
**NIM. 202101040044**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL PADA MATERI UNSUR INTRINSIK  
CERITA KELAS V DI MIN 4 JEMBER**

**SKRIPSI**



Oleh:

**Muhammad Aqil Farera**  
**NIM. 202101040044**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL PADA MATERI UNSUR INTRINSIK  
CERITA KELAS V DI MIN 4 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh:

**Muhammad Aqil Farera**

NIM:202101040044

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Disetujui Pembimbing  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Ahmad Winarno, M.Pd.I.**

NIP. 198607062019031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL PADA MATERI UNSUR INTRINSIK  
CERITA KELAS V DI MIN 4 JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd. )  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Hari : Senin

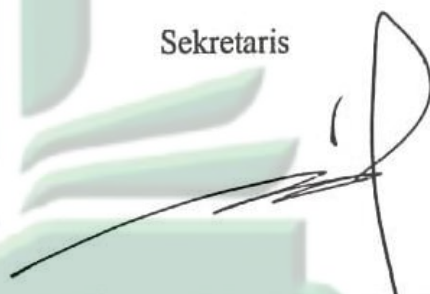
Tanggal : 25 November 2024

**Tim Penguji**

Ketua

Sekretaris

  
**Dr. Hartono, M.Pd.**  
NIP.198609022015031001

  
**Muhammad Junaidi, M.Pd.I.**  
NIP.198211192023211011

Anggota :

1. Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.
2. Ahmad Winarno, M.Pd.I.


Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.**  
NIP.197304242000031005

## MOTTO

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ نُطْفَةٍ فَإِذَا هُوَ خَصِيمٌ مُبِينٌ

Artinya: (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (AlQur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. (An-Nahl-4)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

\*Departemen Agama Republik Indonesia, Alqur'an dan Terjemah, (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), 272.

## PERSEMBAHAN

Segala puji bgi Allah S.W.T yang maha pengasih lagi maha penyanyang dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Terucap syukur alhamdulillah atas rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi :

1. Bapak dan Ibu saya, Alm. Bapak Zainul Qosim selaku bapak kandung saya, serta Bapak Fatkhur Roji dan Ibu Juwairiyah dan juga nenek saya Ibu Rokhamah yang senantiasa mendukung, memberikan semangat, mendo'akan dan memberikan motivasi serta memberikan dukungan finansial penuh dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga diberikan keberkahan dunia akhirat.

2. Seluru teman-teman PGMI kelas D3 dan teman-teman yang lain yang selalu mensupport untuk dan memberi semangat agar saya segera menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pertama-tama marilah kita panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Kedua kalinya shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW, para sahabat dan keluarganya.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti sampaikan salam hormat dan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M, CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.

5. Bapak Ahmad Winarno, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang diberikan kepada saya dapat menjadi ilmu yang bermanfaat untuk bekal hidup kedepan
7. Bapak Agus Salim, S.Pd, M.MPd. selaku kepala sekolah MIN 4 Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasiliasi terkait penelitian skripsi.
8. Bapak Tohawi, S.Pd.I. selaku wali kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
9. Segenap keluarga besar MIN 4 Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 12 November 2024  
Penulis,

**Muhammad Aqil Farera**  
**NIM: 202101040044**



## ABSTRAK

**Muhammad Aqil Farera, 2024** : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Komik Digital

Pada era industri 4.0 teknologi industri mengalami perkembangan pesat, sehingga peserta didik saat ini memiliki julukan sebagai “*Digital Natives*”.

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah; 1). Bagaimana desain produk Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember? 2). Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember? 1). Tujuan dari penelitian ini adalah; 1). Menghasilkan produk Pengembangan Media Pembelajaran *Komik Digital* pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember. 2). Mendeksripsikan kelayakan dari Pengembangan Media Pembelajaran *Komik Digital* pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu; Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian. Metode *Research and Development* (RnD). Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data angket penilaian media, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis masalah terdapat validasi ahli media, Validasi ahli materi, validasi ahli Pendidikan Bahasa Indonesia, respon peserta didik.

Kesimpulan dalam penelitian ini: 1). Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital di MIN 4 Jember yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 2). Kelayakan media pembelajaran berbasis komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diketahui setelah dilakukan uji validasi, Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi, uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil presentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 80% yang artinya media komik digital dikategorikan valid atau layak digunakan. Kelayakan media komik digital melalui hasil uji coba pengguna dapat disimpulkan melalui presentase kelas V, dengan hasil respon siswa adalah 85%, serta hasil evaluasi 84% sehingga dengan presentase perbandingan ini maka media komik digital sudah memenuhi kriteria sangat layak digunakan.

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	17
B. Kajian Teori .....	25

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Metode Penelitian dan Pengembangan .....	44
1. Model Penelitian dan Pengembangan .....	45
2. Prosedur penelitian dan pengembangan .....	45
3. Uji coba produk .....	49
4. Desain uji coba .....	49
B. Instrumen pengumpulan data .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>57</b>
A. Gambaran umum MIN 4 Jember .....	57
B. Penyajian data uji coba dan analisis data .....	59
C. Revisi produk .....	82
<b>BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN.....</b>	<b>83</b>
A. Kajian produk yang telah di revisi .....	83
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	87
C. Kesimpulan .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR TABEL

<b>No. Uraian</b>	<b>Hal.</b>
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	23
Tabel 3. 1 Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE .....	48
Tabel 3. 2 Kriteria Validasi dan uji respon Peserta Didik.....	56
Tabel 4. 1 Daftar Tabel Peserta Didik.....	58
Tabel 4. 2 Angket Ahli Materi .....	64
Tabel 4. 3 Angket Ahli Media.....	66
Tabel 4. 4 Angket Ahli Pembelajaran.....	68
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Validator .....	69
Tabel 4. 6 Uji Respon Peserta Didik.....	75
Tabel 4. 7 Hasil Evaluasi Peserta Didik.....	76
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Validator.....	79
Tabel 4. 9 Hasil Respon Peserta Didik .....	79
Tabel 4. 10 Hasil Respon Peserta Didik .....	80
Tabel 4. 11 Produk Sebelum dan Sesudah Revisi.....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

No. Uraian	Hal
Lampiran 1 ( Matriks Penelitian ) .....	94
Lampiran 2 ( Surat Keaslian Tulisan ) .....	95
Lampiran 3 ( Gambar Produk ) .....	96
Lampiran 4 ( Modul Ajar ) .....	99
Lampiran 5 ( Pedoman Wawancara ) .....	104
Lampiran 6 ( Surat Permohonan Validator ) .....	106
Lampiran 7 ( Validasi Ahli Materi ) .....	107
Lampiran 8 ( Validasi Ahli Media ) .....	111
Lampiran 9 ( Angket Respon Siswa ) .....	118
Lampiran 10 ( Hasil Evaluasi Siswa ) .....	120
Lampiran 11 ( Dokumentasi Penelitian ) .....	122
Lampiran 12 ( Jurnal Penelitian ) .....	126
Lampiran 13 ( Surat Keterangan Selesai Penelitian ) .....	127

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di era industri 4.0 mengalami perkembangan yang semakin pesat, sehingga peserta didik saat ini bisa disebut sebagai “*Digital Natives*”. *Digital native* adalah seorang individu yang lahir setelah adopsi teknologi digital. Predikat tersebut diberikan untuk semua kategori anak-anak yang telah dewasa menggunakan teknologi seperti internet, komputer dan perangkat *mobile*.<sup>2</sup> Maka dengan demikian, anak-anak zaman sekarang lebih suka bermain dengan perangkat elektronik dan internet dikarenakan dapat menyediakan banyak hal menarik dan menghibur. Oleh karena itu sudah bukan zamannya lagi menggunakan metode tradisional seperti ceramah, pendidik pada abad 21 harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menghibur agar tidak kalah dengan perubahan zaman yang semakin canggih dan berkembang pesat.

Perkembangan ini menuntut seorang pendidik harus memahami perkembangan teknologi dalam perkembangan yang telah terjadi sehingga, guru harus menguasai 4 kompetensi yang sudah ada. Diantaranya yang pertama guru harus memiliki kepribadian yang baik, baik dalam proses pembelajaran kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kompetensi yang kedua yaitu kompetensi pedagogik, dimana seorang guru dapat mengelola proses pembelajaran, hubungan interasi dan karakteristik peserta

---

<sup>2</sup> Eko Risdianto, ‘Analisis Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0’, *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, January, 2019.

didik, cara berkomunikasi guru dengan peserta didik, teori belajar beserta prinsipnya, pengembangan potensi peserta didik serta penilaian beserta evaluasi belajarnya. Kompetensi yang ketiga adalah kompetensi profesional, yang mana seorang guru dapat memahami materi yang akan diberikan dalam proses pembelajaran, serta dapat mengembangkan materi pelajaran dengan kreatif mungkin yang dapat menjadikan peserta didik lebih cepat mengerti dalam materi. Kompetensi yang keempat adalah kompetensi sosial, yang mana seorang guru mampu berkomunikasi secara baik dengan peserta didik, orang tuanya, serta kepada masyarakat sekitarnya. Dengan adanya 4 kompetensi tersebut seorang guru dapat mengantarkan peserta didik untuk melangkah dalam perkembangan-perkembangan yang ada dalam dunia pendidikan pada saat ini.

Hal tersebut berjalan sesuai dengan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional ) bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa:<sup>3</sup> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan Undang-undang tersebut kita dapat memahami bahwasanya pendidikan menjadi salah satu kesadaran seseorang untuk

---

<sup>3</sup> Undang-Undang, RI No. 20 Tahun 2003, UU Sistem Pendidikan Nasional, ( Jakarta: Sinar Grafika, 2003

meningkatkan kemampuan dirinya sendiri dan hal ini tidak dapat dilakukan dengan cara yang instan namun melalui proses pembelajaran. Karena pada hakikatnya setiap orang memiliki kecerdasan dan juga kemampuan yang dapat mereka kembangkan kembali. Perkembangan ini dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi secara nyata dan tepat.

Adanya proses globalisasi yang sangat signifikan membuat kita harus berusaha membaur diri pada perkembangan teknologi. Banyak sekali perkembangan yang terjadi terutama pada dunia pendidikan. Pada saat ini guru dituntut untuk berusaha mengembangkan kreatifitas dalam menyampaikan pembelajaran karena perlu kita sadari bahwasanya siswa sering mengalami kesulitan didalam menerima pembelajaran, sehingga guru memerlukan strategi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas.<sup>4</sup> Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Akan tetapi penggunaan media setidaknya dikemas sekreatif mungkin oleh seorang guru. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Salah satu media yang sering dimanfaatkan oleh guru adalah media visual. Media visual ini memiliki fungsi yang menarik

---

<sup>4</sup> Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 1–17.



dan dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut.

Adapun dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Qur`an (firman Allah SWT) surah An-Nahl ayat 44, yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : *“(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”*<sup>5</sup>

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan yang terdapat pada ayat tersebut bahwasanya media dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar untuk menerangkan segala sesuatu yang telah Allah berikan sehingga dapat menjadi khazanah ilmu pengetahuan bagi manusia agar mereka dapat memikirkan kembali apa yang telah diberikan kepadanya.

Penggunaan media ini sangat memiliki urgensi yang sangat signifikan. Hal ini termuat pada fakta pra observasi yang telah dilakukan oleh peneliti bahwasannya di MIN 4 Jember jarang menggunakan media dan hanya menggunakan buku pokok Kemenag dan Kemendikbud sebagai sumber belajar. Sehingga pembelajaran bersifat membosankan dan kurang mengakomodir pembelajaran itu sendiri serta menyebabkan minimnya materi tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.<sup>6</sup> Hal ini menjadi faktor yang menarik untuk dikaji peneliti yang ingin berusaha mengembangkan media

<sup>5</sup> Quran Kemenag, Alquran dan Terjemahan, (Jakarta: Latnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an, 2022)

<sup>6</sup> Pra Observasi MIN 4 Jember Pada tanggal 10 Maret 2024.

pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran yang diharapkan dengan adanya media tersebut dapat membantu serta menunjang proses pembelajaran agar terlihat lebih menarik lagi dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan dari hasil wawancara kepada bapak Tohawi S.Pd,I beliau menyatakan bahwasanya “ kegiatan belajar mengajar dikelas jarang menggunakan media pembelajaran,begitupun dengan pendidik kelas VA MIN 4 Jember masih kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran,dikarenakan banyaknya tuntutan administrasi guru yang menyebabkan minimnya waktu luang untuk mencari media yang tepat dalam pembelajaran ”. Hal demikian menjadikan peserta didik semakin lama juga akan merasa bosan. Dengan adanya hal tersebut peserta didik akan lebih cenderung pasif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran, dan siswa akan lebih sulit dalam memahami materi – materi yang disampaikan oleh pendidik.<sup>7</sup>

Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi peneliti di MIN 4 Jember,bahwasanya pada kelas V ini menggunakan kurikulum merdeka.Namun,dari hasil pengamatan peneliti dari kegiatan belajar mengajar di MIN 4 Jember khususnya pada kelas V masih jarang dijumpai seorang guru menggunakan media pembelajaran,begitupun yang disampaikan oleh Bapak Tohawi S.Pd.I selaku guru kelas V beliau juga menyampaikan “ pendidik di MIN 4 Jember memang jarang menggunakan media pembelajaran,dan ada

---

<sup>7</sup> Wawancara di MIN 4 Jember Pada tanggal 10 Maret 2024

juga memakai media *powerpoint* dan video animasi yang ada di *youtube* dan itupun sangat jarang pendidik yang menggunakan media pembelajaran ”. Dengan ini menunjukkan bahwa kurang maksimalnya kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran sehari-hari sehingga menimbulkan adanya sebagian peserta didik yang merasa bosan dan pasif dalam pembelajaran di kelas.

Hal ini sejalan dengan temuan pada saat observasi yang memuat pendapat bahwasanya apabila tidak adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran, peneliti juga menanyakan kepada peserta didik mengenai respon siswa terhadap kegiatan belajar mengajar dan Riki Al Farisi pun menjawab “ saya dan teman - teman merasa bosan dan tidak tertarik ketika proses pembelajaran sedang berlangsung terutama saat pembelajaran Bahasa Indonesia yang dominan menggunakan deksripsi kalimat bertele-tele sehingga akan membuat siswa merasa lebih cepat mengantuk ketika adanya penyampaian materi oleh guru ” begitulah yang dikatakan oleh Riki Al Farisi siswa kelas V A MIN 4 Jember.<sup>8</sup>

Dari hasil kesimpulan diatas menimbulkan kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik sehingga adanya siswa yang belum mencapai KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimum. Padahal mengacu pada KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 4 Jember adalah 70 sedangkan data yang ditemukan ada sekitar 10 Peserta didik yang belum tuntas pada pembelajaran Bahasa Indonesia atau sekitar 37,5% siswa yang tidak mencapai nilai KKM. Dari data

---

<sup>8</sup> Wawancara bersama siswa 10 Maret 2024

tersebut membuktikan bahwa kurangnya pemahaman siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik, padahal disatu sisi pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang cukup mudah untuk dipahami bagi peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis Komik Digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan dari hasil nilai kognitif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas V di MIN 4 Jember yang berjumlah 32 peserta didik. Dalam hal ini peserta didik yang nilainya tuntas sesuai KKM dengan nilai minimum 70 berjumlah 24 peserta didik atau sebanyak 62,5 % dan 8 peserta didik atau sebanyak 37,5% peserta didik yang masih belum tuntas mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan.

Penggunaan kalimat yang monoton pada bahan ajar akan semakin membuat siswa merasa sulit untuk menerima pembelajaran, terutama pada pembelajaran unsur-unsur dalam cerita. Mungkin cerita adalah hal yang menarik bagi beberapa siswa yang menyukai sastra melalui rangkaian kalimat kata. Namun tidak bagi beberapa siswa yang ada di kelas V, menurut mereka cerita hanyalah sesuatu khayalan yang fiktif apabila digambarkan dengan kata-kata saja. Ilustrasi dibutuhkan untuk menambah kesan khayalan bagi peserta didik sehingga dengan adanya dukungan gambar maka pembelajaran dengan memperhatikan unsur dalam cerita akan dapat diterima dengan lebih baik lagi.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut, maka peneliti

berusaha mencari solusi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia terutama unsur interistik cerita. Salah satunya dengan menggunakan media komik, komik merupakan cerita bergambar yang umumnya mudah di cerna dan lucu. Sedangkan Pengertian digital sendiri menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu yang berhubungan dengan penomoran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang dibuat tidak menggunakan printed material, yaitu dengan menggunakan angka-angka sistem perhitungan tertentu. Dalam hal ini biasa dilakukan oleh si mesin pintar yaitu komputer dan sejenisnya.<sup>9</sup>

Media pembelajaran berbasis komik ini sangat menarik untuk diterapkan apalagi jika biasa diakses secara digital. Hal ini akan menjadi sarana pendidikan yang cukup efektif untuk membangkitkan motivasi belajar bagi siswa. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Heny yang menjelaskan bahwa fungsi komik difungsikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan merangsang siswa untuk berpikir aktif khususnya dalam bidang studi bahasa Indonesia. Oleh karena itu, komik ini dibuat berdasarkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tersebut.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Rahmayanti, 'Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa'.

<sup>10</sup> M. (2018) Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, 'Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121.', *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2.2 (2018), pp.113-21

Oleh karena itu dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk berusaha mencari solusi penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan ilustrasi gambar yang menarik agar pembelajaran Bahasa Indonesia dapat lebih berkesan lagi dan siswa dapat mengilustrasikan kejadian dalam cerita dengan mengklasifikasikan apa saja unsur yang ada dalam cerita dengan baik dan juga mudah.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik membahas lebih dalam mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain produk Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember?

#### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Menghasilkan produk Pengembangan Media Pembelajaran *Komik Digital* pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember.
2. Mendeksripsikan kelayakan dari Pengembangan Media Pembelajaran *Komik Digital* pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember.

#### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang penulis hasilkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk komik digital dengan spesifikasi berikut ini:

1. Media yang dihasilkan sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur Instrinsik cerita pada Bab II Buku Jendela Dunia pada materi Unsur Instrinsik
2. Media komik digital dibuat menggunakan aplikasi *canva* agar dapat didesain dengan mudah.
3. Media komik digital dirancang dengan sebaik mungkin agar mampu memotivasi belajar siswa.
4. Media komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran secara bersama-sama maupun individu di rumah.
5. Komik digital berupa link yang berbentuk *flipbook* yang dapat didownload pada perangkat yang ada.
6. Komik digital dapat diakses melalui perangkat seperti telepon, Laptop, Komputer dsb.
7. Komik digital memiliki cerita yang menarik dan diperankan oleh beberapa tokoh yang dapat menarik perhatian pembaca.

#### E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sesuai observasi dan wawancara yang dilakukan di lembaga MIN 4 Jember yang menunjukkan fakta adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Dalam hal ini pengembangan media sangatlah penting untuk dilakukan dalam peningkatan

kualitas maupun kemampuan peserta didik salah satunya dengan mengembangkan media komik digital agar mempermudah untuk mempelajari terkait Unsur Instrinsik dalam cerita.

### 1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran komik digital diharapkan dapat menjadi fasilitator yang tepat dalam melakukan transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik agar dapat menunjang penggunaan sumber belajar. Dengan adanya hal tersebut siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan termotivasi untuk belajar lebih baik lagi agar mampu menguasai materi yang disampaikan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

- 1) Berikut merupakan manfaat adanya media komik digital bagi siswa :
- 2) Sebagai dorongan dalam usaha meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan siswa ditengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang.
- 3) Siswa dapat belajar secara mandiri dengan bantuan komik digital baik di sekolah maupun di rumah.
- 4) Siswa dapat termotivasi lebih dalam belajar dengan bantuan komik digital.
- 5) Mampu meningkatkan kemampuan menalar peserta didik dengan



memahami unsur intristik dalam cerita.

b. Bagi Guru

- 1) Berikut merupakan manfaat adanya media komik digital bagi guru:
- 2) Media komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dimana media ini dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 3) Sebagai salah satu alternatif pendekatan pelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menyenangkan.
- 4) Media pembelajaran Komik Digital ini, dapat dijadikan bentuk inovasi guru dalam agar mampu menciptakan kelas yang aktif, kreatif serta mampu mengugah semangat belajar peserta didik

c. Bagi Sekolah

- 1) Dengan adanya media komik digital diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk membantu guru dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan sekolah diharapkan dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin terutama pada teknologi, media pembelajaran maupun alat peraga yang sudah disediakan. Dengan adanya pemanfaatan yang lebih maksimal maka akan mempermudah lembaga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dengan adanya media komik digital diharapkan dapat

memberikan pengalaman baru serta mampu meningkatkan kreativitas untuk melakukan pengembangan media pembelajaran.

e. Bagi Lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq

- 1) Dengan adanya media komik digital diharapkan dapat dijadikan bahan referensi maupun literatur bagi lembaga perguruan tinggi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital.

3. Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya media komik digital diharapkan dapat memberikan motivasi untuk terus berkarya, dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan maupun pemahaman objek yang diteliti untuk menyempurnakan kembali metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan.

**F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi pengembangan media komik digital sebagai alat bantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan mengklasifikasikan unsur dalam cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media komik digital dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menalar dalam mengklasifikasikan

unsur dalam cerita bagi peserta didik.

3. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama dalam pemahaman cerita karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang bersifat menarik terutama bagi siswa di Sekolah Dasar.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media komik digital ini adalah :

1. Media komik digital bersifat terbatas hanya pada satu kelas saja.
2. Dikembangkan hanya dengan pemanfaatan aplikasi *canva*.
3. Media komik digital hanya terbatas dalam materi unsur instrinsik cerita saja.
4. Uji coba yang dilaksanakan terbatas pada kelas V di MIN 4 Jember.

## G. Definisi Istilah

### 1. Media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran oleh pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang baik dan sesuai dengan harapan. Penggunaan Media Pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran penting untuk menjadikan pembelajaran lebih hidup dan bervariasi. Serta bermanfaat untuk memicu minat dan antusias peserta didik dalam belajar.

### 2. *Komik Digital*

Komik merupakan salah satu bacaan yang banyak digemari anak-

anak, komik juga memiliki ilustrasi gambar yang disajikan dalam sebuah cerita, komik juga memiliki warna guna menjadi daya tarik bagi pembaca. Komik dijadikan sebagai media dengan dirancang sesuai kebutuhan peserta didik dan juga disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Sedangkan Komik digital ialah komik yang dibuat dengan komputer yang merujuk pada gambar atau simbol yang disusun menggunakan bantuan komputer, kemudian diterbitkan dalam bentuk digital (*online*).

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar bahasa merupakan belajar berkomunikasi, dan belajar sastra merupakan belajar untuk menghargai karya manusia. Pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat dikatakan sebagai suatu proses kegiatan penyajian informasi dengan sarana komunikasi yang membantu peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis, serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia.

Pada kali ini peneliti membahas mengenai materi Unsur Intrinsik Cerita. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun dari dalam cerita. Unsur intrinsik cerita terdiri dari tema, tokoh dan penokohan, latar, alur,

dan amanat. Berikut rinciannya:

a. Tema

Tema adalah ide atau gagasan yang melatarbelakangi sebuah cerita.

b. Tokoh dan Penokohan

Dalam setiap cerita, harus ada tokoh sebagai pelaku dalam cerita.

c. Latar Cerita

latar merupakan gambaran tempat, waktu, dan suasana dalam cerita.

d. Alur Cerita

Alur itu urutan kejadian atau peristiwa yang membentuk sebuah cerita.

e. Amanat

Amanat, yakni pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca melalui cerita.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi tentang hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan *komprehensif* mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.<sup>11</sup>

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Nadia Kustianingsari dengan judul “ Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Cerita Teks dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya”.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema Lingkungan Sahabat Kita, Indikator Membaca teks yang membahas hubungan manusia dan lingkungan sering kali sulit dipahami oleh siswa karena kurangnya minat membaca. Keterbatasan media dalam menggunakan buku teks tematik terpadu membuat siswa kesulitan memahami materi tersebut. Akibatnya, siswa tidak dapat menggambarkan informasi tentang

---

<sup>11</sup> Tim Penyusun, “ *Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah* “. (Jember : UIN KHAS Jember Press, 2021), 45.

alam dan dampak kegiatan manusia dengan memainkan peran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media komik digital diusulkan sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan visualisasi siswa, merangsang imajinasi, serta membantu mereka menyusun ide-ide secara sistematis dan menceritakan isi cerita dengan jelas, sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia.

Proses pengembangan mengikuti model Research and Development (R&D) oleh Sugiyono yang memiliki sepuluh tahapan, tetapi hanya sembilan tahapan yang digunakan dalam penelitian ini, tanpa sampai pada tahapan pembuatan produk massal. Metode pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan rumus deskriptif presentase. Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan rumus uji T.

Hasil analisis menunjukkan bahwa uji coba kepada ahli materi dan ahli media memperoleh hasil yang baik dan sangat baik, sementara uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Hasil uji t menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.<sup>12</sup>

2. Penelitian ini dilakukan oleh Ni Luh Wahyu Kusumadewi, I Wayan Gunartha dan Putu Wisna Ariawan dengan judul “ Pengembangan Media Komik Matematika Digital Materi di Sekolah Dasar”. Penelitian

---

<sup>12</sup> Nadia Kustianingsari and Utari Dewi, ‘Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya’, *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 6.2 (2015), pp. 1–9.

ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran komik matematika digital (KOMEDI). (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran komik matematika digital. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model ADDIE. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, pencatatan dokumen, dan angket. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian (1) Prosedur pengembangan media komik matematika digital dengan model ADDIE meliputi lima tahap: (a) tahap analisis, (b) tahap desain, (c) tahap pengembangan, (d) tahap implementasi, dan (e) evaluasi. (2) Media komik matematika digital valid dengan hasil: (a) hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran komik matematika digital memiliki predikat sangat baik (94%), (b) hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran komik matematika digital memiliki predikat sangat baik (96%), (c) hasil review dari guru menunjukkan bahwa media komik memiliki predikat sangat baik (97%), (d) hasil uji kelompok kecil menunjukkan bahwa komik media memiliki predikat sangat baik (98%). Hal ini membuktikan bahwa komik matematika digital layak dan praktis digunakan untuk pembelajaran matematika kelas 5 SD materi pecahan.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Ni Luh Wahyu Kusumadewi, I Wayan Gunartha, and Putu Wisna Ariawan, 'Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9.1 (2022), pp. 103–16, doi:10.38048/jipcb.v9i1.660.



3. Penelitian ini dilakukan oleh Lara Julizawati dengan judul “ Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru”.

Penelitian ini merupakan sebuah upaya pengembangan dengan tujuan menciptakan produk khusus. Fokus penelitian adalah pengembangan media komik digital yang dilakukan di SMPN 40 Pekanbaru, yang menghasilkan produk berupa media komik digital yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang diperkenalkan oleh Dick and Carey pada tahun 1996, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode pengumpulan data melibatkan validasi angket, praktikalitas guru, serta respon siswa, dengan analisis data yang menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, baik untuk aspek media maupun materi/bahasa, serta dinilai sangat praktis oleh guru dan valid oleh siswa. Penggunaan media tersebut juga terbukti sangat efektif dalam meningkatkan nilai siswa dalam keterampilan membaca, dengan peningkatan yang signifikan setelah penerapan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Lara Julizawati, ‘Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Smpn 40 Pekanbaru’, *Skripsi Thesis, UIN SUSKA RIAU*, 1.1 (2023), p. 107.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Rani Parera dengan judul “ Pengembangan Media Komik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Perkembangan Moral pada Peserta Didik Kelas IV SD/MI.”

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah proses komunikasi. Tantangannya adalah bagaimana memastikan komunikasi tersebut berjalan efektif agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh siswa secara menyeluruh. Sebuah penelitian dilakukan untuk mengevaluasi kecocokan penggunaan komik sebagai media pembelajaran, serta untuk menilai respon dari pendidik dan siswa terhadap penggunaan komik tersebut untuk pengembangan moral.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi metode pengembangan Borg & Gall. Subjek penelitian terdiri dari MI AL-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung. Instrumen pengumpulan data berupa angket, yang akan diberikan kepada para ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan pendidik di kedua sekolah tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi respon siswa terhadap media komik. Jenis data yang dihasilkan bersifat kualitatif, dan akan dianalisis untuk menentukan kualitas media komik yang dikembangkan.

Hasil penelitian berupa komik digital sebagai media pembelajaran mendapat penilaian yang positif dari para ahli materi (84,2% "Sangat Layak"), para ahli bahasa (87% "Sangat Layak"), dan para ahli media (87% "Sangat Layak"). Respons siswa dalam uji coba

skala kecil menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi terhadap penggunaan media komik (86,63194%), sedangkan dalam uji coba skala besar, mayoritas siswa sangat setuju dengan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran (94,1287%). Selain itu, penilaian dari pendidik juga menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi (95,1% "Sangat Layak").<sup>15</sup>

5. Penelitian ini dilakukan oleh Armiasih dengan judul “ Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung yang belum pernah menggunakan komik digital berbasis website. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan komik digital berbasis website sebagai alat pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Prancis, terutama materi tentang tempat umum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (RnD) dengan menggunakan model pengembangan Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Dari hasil analisis kebutuhan, baik pendidik maupun peserta didik menunjukkan minat terhadap penggunaan komik digital berbasis website untuk pembelajaran bahasa Prancis. Penelitian ini melibatkan ahli materi

---

<sup>15</sup> Rani Parera, ‘Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Peserta Didik Kelas IV SD/MI’, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 465, 2021, pp. 106–11.

dan ahli media untuk memvalidasi konten dan media yang dikembangkan. Uji coba dilakukan secara individual dan dalam kelompok kecil, dengan menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil uji coba menunjukkan bahwa komik digital berbasis website mendapat nilai 82,5% dari ahli materi dan 81,6% dari ahli media. Rata-rata nilai dari kedua ahli tersebut adalah 82,0%. Selain itu, uji coba dengan pengguna secara individu mendapat nilai 91,6%, sedangkan uji coba dalam kelompok kecil mendapat nilai 87,9%. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa komik digital berbasis website diterima dengan baik oleh pengguna dan layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis, khususnya materi Les Endroits Publics untuk kelas X di SMAN 16 Bandar Lampung.<sup>16</sup>

**TABEL 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Nadia Kustianingsari (2019).	Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Cerita Teks dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan media komik digital</li> <li>2. Menggunakan metode R&amp;D.</li> <li>3. Menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fokus pada materi unsur instrinsik cerita</li> <li>2. Menggunakan 5 tahapan R&amp;D model ADDIE.</li> <li>3. Lokasi penelitian di MIN 4 Jember.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan METODE R&amp;D model ADDIE.</li> <li>2. Subjek penelitian siswa kelas V MIN 4 Jember</li> <li>3. Menggunakan aplikasi Pixton.</li> </ol>
2.	Ni Luh Wahyu Kusumadewi, I	Pengembangan Media Komik	1. Mengembangkan media komik digital	1. Subjeknya di Sekolah Dasar	1. Subjek penelitian siswa

<sup>16</sup> Ananda Muhammad Tri Utama, 'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung', 9 (2022), pp. 356–63.

	Wayan Gunartha dan Putu Wisna Ariawan (2022)	Matematika Digital Materi di Sekolah Dasar	2.Menggunakan metode R&D. 3.Bertujuan untuk mengetahui prosedur penelitian dan juga kelayakan media.	2. Fokus pada mata pelajaran Matematika	kelas V MIN 4 Jember 2. Fokus pada pelajaran Bahasa Indonesia.
3.	Lara Julizawati (2023)	Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru	1. Mengembangkan media komik digital 2.Menggunakan metode R&D. 3.Menggunakan model ADDIE 4. Fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.	1. Subjek penelitian siswa SMPN 40 Pekanbaru 2. Bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca	1. Subjek penelitian siswa kelas V MIN 4 Jember 2. Bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan serta kelayakan dari media.
4.	Rani Parera (2021)	Pengembangan Media Komik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Perkembangan Moral pada Peserta Didik Kelas IV SD/MI.”	1. Mengembangkan media komik digital. 2.Menggunakan metode R&D.	1.Subjek penelitian siswa Kelas IV MIN 3 Bandar Lampung 2. Menggunakan model Borg and Gall 3. Bertujuan untuk mengevaluasi respon siswa terhadap media komik	1.Subjek penelitian siswa kelas V MIN 4 Jember 2.Menggunakan model Dick and Cary 3.Bertujuan untuk mengetahui peroses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran.
5.	Armiasih	Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung	1.Mengembangkan komik digital 2. Menggunakan metode R&D	1.Dilaksanakan di SMAN 16 Bandar Lampung 2. Fokus pada pembelajaran bahasa Prancis	1. Dilaksanakan di MIN 4 Jember 2.Fokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian yang akan peneliti teliti pada saat ini lebih berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 2 dengan tema Buku Jendela Dunia yang memuat materi unsur intrinsik cerita kelas V menggunakan Komik Digital dimana pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk memaparkan bagaimana proses dari pengembangan media itu sendiri serta bagaimana kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui uji coba produk. lalu novelty dalam penelitian terletak pada subjek penelitian dan juga berfokus pada media pembelajaran Komik Digital pada pelajaran Bahasa Indonesia Bab 2 Buku Jendela Dunia Topik A. Unsur Intrinsik Cerita.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian**

Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media juga merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan. dari proses pembelajaran Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif pendidik dan peserta didik dalam proses

pembelajaran.<sup>17</sup> Oemar Hamalik mendefinisikan: “ Media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran.<sup>18</sup>

Pembelajaran adalah suatu system yang terdiri dari berbagai komponen, diantaranya meliputi: tujuan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan masyarakat yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Pembelajaran melibatkan peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator.<sup>19</sup>

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.<sup>20</sup> Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan

---

<sup>17</sup> Ananda Muhamad Tri Utama, ‘Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung’.

<sup>18</sup> Masfi Sya’fiatul Ummah, *Teknologi Pendidikan, Sustainability (Switzerland)*, 2019

<sup>19</sup> dkk Shoffan Shoffa, *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*, 21.

<sup>20</sup> Anugrah Dwi, *Media Pembelajaran dan Jenis-jenisnya*, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023

kompetensinya. Media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Menurut Arsyad yang dikutip oleh Nizwardi dalam buku *Media dan Sumber Belajar*, media merupakan bentuk jamak dari kata medium, kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, yang secara harfiah bermakna “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu, media dapat di definisikan sebagai alat atau prantara dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>21</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau sebagai bahan pembelajaran, sehingga mampu merangsang minat, perhatian, perasaan peserta didik dan pikiran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan

Adapun tujuan media pembelajaran menurut Sumarti, yaitu sebagai berikut: pertama, memberikan kemudahan pada peserta didik untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan juga keterampilan tertentu.<sup>22</sup> Dengan media pembelajaran guru dapat memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak serta menunjukkan langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada peserta

---

<sup>21</sup> Satrianawati, ‘Media Dan Sumber Belajar’, 2018.

<sup>22</sup> Rahmi Mudia Alti, dkk. *Media Pembelajaran*, (Padang : Get Press, 2022), 136.



didik. Kedua, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga mampu merangsang minat belajar pada peserta didik.

Dengan media pembelajaran guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal saja, tetapi dapat dilakukan dengan gambar, video, teks, dan suara. Ketiga, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap-sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan pada peserta didik. Dengan media pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga mampu membentuk sikap positif peserta didik, perkembangan sekaligus terampil dalam menggunakan teknologi. Keempat, menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik, hal ini juga dapat meningkatkan daya tahan (eksistensi) peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari oleh peserta didik.<sup>23</sup>

c. Fungsi

Adapun fungsi media pembelajaran yakni penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar.<sup>24</sup> Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan

---

<sup>23</sup> Rahmi Mudia Alti and others, *Media Pembelajaran*, 2022.

<sup>24</sup> Asiva Noor Rachmayani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, 2015.

belajar siswa. Tidak bisa dipungkiri media pembelajaran telah memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan guru untuk dapat memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya. Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa dan menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi diantaranya adalah fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Untuk mengetahui keempat fungsi dari media pembelajaran tersebut secara jelas, bisa dilihat melalui uraian sebagai berikut:

1) Atensi

Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

2) Afektif

Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran

yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

### 3) Kognitif

Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya.

### 4) Kompensatoris

Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian.<sup>25</sup>

### d. Manfaat

Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dilihat dari beberapa indikator, yakni perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan rencana penilaian yang sesuai dilengkapi dengan instrumen penilaian.

---

<sup>25</sup> Asiva Noor Rachmayani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.

Suwarna, dkk. mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:<sup>26</sup>

- 1) Penyampaian materi pembelajaran diseragamkan. Maksudnya Guru dapat menjadikan media pembelajaran yang sama dalam beberapa pembelajaran.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (*audio*) dan dapat dilihat (*visual*), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif.
- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi. Sering dijumpai para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang tersedia sangat terbatas. Namun, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efisien.
- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien.
- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun. Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang,

---

<sup>26</sup> Fatwa Hambali, Muhammad Nawir, Nasir, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smp Unismuh Makassar', *Jurnal Kependidikan Media*, 11.1 (2022), pp. 33–38, doi:10.26618/jkm.v11i1.8000.

dan waktu.

- 7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Fungsi media pendidikan adalah untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik.

e. Jenis-jenis

1) Media audio

Media audio ialah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya bisa didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mempelajari isi materi pembelajaran. Media audio untuk pengajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara yang dapat didengar dan dengan mudah dipahami).<sup>27</sup>

2) Media audio visual

Media audio visual ialah alat pelajaran yang menampilkan suara (*audio*) dan gambar (*visual*) sekaligus dalam satu kali putaran melalui berbagai aplikasi digital, selain itu tidak seluruhnya

---

<sup>27</sup> Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran'.

bergantung kepada pemahaman kata. Media audio visual juga disebut media video karena didalam video terdapat materi dalam bentuk suara dan gambar. Video yang interaktif adalah video yang dapat memancing peserta didik pada saat proses pembelajaran sehingga memberikan respon dari apa yang mereka lihat dan dengar, dengan demikian peserta didik akan dapat meresap pesan dari materi yang terdapat dalam video.<sup>28</sup>

### 3) Media visual

Media visual ialah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya bisa dilihat. Jenis media ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Media visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*projected visual*).<sup>29</sup>

Dalam proses pembelajaran, media sebagai alat bantu untuk pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang digunakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwasanya alat media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagai guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

<sup>28</sup> Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

<sup>29</sup> Septy Nurfadhillah "Pendidikan Guru Sekolah Dasar, "Media Pembelajaran", (Jawa Barat: Cv Jejak, 2021),

## 2. Komik Digital

### a. Pengertian Komik

Komik adalah cerita yang disusun sedemikian rupa dengan disertai gambar-gambar. Berbeda dengan buku cerita, komik lebih menarik perhatian. Komik lebih menarik dimata anak-anak karena penuh dengan gambar sehingga lebih menarik dan mudah dicerna. Dahulu membuat komik membutuhkan waktu dan pikiran karena prosesnya lama dan hanya orang-orang yang berbakat seni yang bisa membuatnya. Tapi seiring perkembangan teknologi kini membuat komik bisa dilakukan oleh semua orang bahkan orang yang tidak memiliki bakat seni menggambar. Komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.

Perpaduan antara bahasa verbal dan nonverbal mempercepat pembaca paham terhadap isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap dalam jalurnya.

Komik menurut Daryanto didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan cerita yang dibuat dalam bentuk kartun dan dirancang sesuai dengan kebutuhan. Alur cerita

dibuat semenarik mungkin agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada si pembaca.<sup>30</sup>

b. Jenis-jenis Komik

1) Komik berbasis kertas

Media yang paling lama dipakai dan sampai sekarang masih tetap eksis adalah kertas. Contohnya adalah buku komik, komik strip, kartun komik, komik promosi yang muncul di majalah ataupun surat kabar sebagai elemen pokok majalah ataupun surat kabar dalam setiap edisinya.

2) Komik berbasis digital

Komik digital bersifat *paperless* atau nir-kertas karena sudah dalam bentuk digital, *borderless* karena tidak dibatasi dalam ukuran maupun formatnya, dan juga *timeless* karena keawetan melintasi waktu yang mungkin tidak bisa dilakukan oleh kertas yang mudah rusak, sobek ataupun termakan usia. Komik digital juga memudahkan komikus dalam mendistribusikan komik garapannya keseluruh dunia hanya dengan sekali klik. Dari segi pembaca juga *easy to read* karena mudah diakses. Dari segi biaya juga sangat murah dibandingkan dengan medium kertas.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Untuk Siswa and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran E-Fotonovela Materi Shalat Fardhu ( Di MIN 02 Lampung Barat Dan SDIT Khoiru Raden Intan Lampung 1444 H / 2022 M.

<sup>31</sup> Nursiwi Nugraheni, 'Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7.2 (2017), pp. 111–17, doi:10.24176/re.v7i2.1587.



Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwasanya komik memiliki format sajian berupa cetak dan digital. Perbedaan utama komik digital dengan komik cetak adalah format komik digital telah diubah menjadi digital dan dapat dibaca melalui handphone android atau komputer. Komik digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan komik cetak, diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, dan mudah diakses. Komik digital bersifat lebih praktis karena dapat digunakan kapan pun dan dimanapun dengan format yang bisa diakses melalui handphone ataupun komputer.

Sudjana dan Rivai menjelaskan bahwasannya Karakteristik komik bahwa komik terdiri beberapa situasi suatu cerita yang bersabung dengan sifat humor, perwatakan suatu komik yang harus di kenal agar mampu di hayati komik dapat mengambil pusat perhatian si pembaca. Suatu cerita dalam komik dapat mengenai diri pribadi sehingga si pembaca dapat mengidentifikasi dirinya melalui suatu perasaan sehingga dapat menindakkan dari perwatakan tokoh utama dalam isi komik tersebut dan komik mempunyai cerita yang ringkas dan dapat menarik perhatian si pembaca, akan tetapi di lengkapi dengan aksi, bahkan di dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik akan di buat yang lebih hidup serta diolah dengan memberikan warna-warna utama

yang secara bebas.<sup>32</sup>

c. Fungsi Komik

Khususnya komik digital telah menjadi subjek perdebatan dan analisis oleh berbagai ahli dalam bidang ini. Berikut adalah beberapa pendapat ahli tentang fungsi komik digital:

- 1) Mengubah Cara Pembaca Berinteraksi dengan Cerita Visual: komik digital memiliki potensi untuk mengubah cara pembaca berinteraksi dengan cerita visual. McCloud berpendapat bahwa media digital memberikan fleksibilitas baru dalam memanipulasi gambar dan teks, yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan interaktif.
- 2) Menciptakan Pengalaman Multimedia yang Lebih Kaya: Dalam bukunya Steven Withrow dan John Barber menekankan bahwa komik digital memungkinkan penggunaan multimedia seperti suara, animasi, dan efek khusus lainnya untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih kaya dan menarik.
- 3) Memperluas Aksesibilitas dan Jangkauan Pembaca: komik digital memperluas aksesibilitas dan jangkauan pembaca dengan menghapus hambatan geografis dan fisik yang terkait dengan distribusi komik cetak.
- 4) Menghadirkan Potensi Baru untuk Eksperimen Artistik: Ramzi Fawaz berpendapat bahwa komik digital membuka pintu bagi

---

<sup>32</sup> Khilda Maulida and others, 'Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz ( KAHOOT ) Pada Konsep Sistem Gerak', 2019.

eksperimen artistik baru yang tidak mungkin dilakukan dalam format komik cetak, seperti manipulasi gambar digital dan penggunaan animasi.<sup>33</sup>

#### d. Langkah-langkah Membuat Komik

Ada beberapa tahapan dan rencana yang diperlukan untuk membuat komik dari ide ke desain karakter, yaitu:<sup>34</sup>

- 1) Menentukan ide, ide adalah segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain.
- 2) *Story Making*, *Story* adalah jalinan atau jalur cerita, mulai dari awal hingga akhir. *Story* terkadang juga disebut dengan nama *storyline*, yang dapat berupa sinopsis atau rangkuman keseluruhan cerita.
- 3) Menentukan *Theme (Genre)*, setelah *storyline* sudah dibuat kita dapat menentukan kategori atau jenis cerita yang akan kita buat diantaranya, (a) *fiction story* (cerita fiksi), (b) *hybrid story* (cerita kejadian asli), dan (c) *non fiction story/ report* (cerita non fiksi).
- 4) Menentukan *Age Segmentation*, setelah menentukan genre komik maka selanjutnya menentukan kelompok usia sebagai pembacanya.
- 5) Menentukan *Plot*, yaitu kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai akhir secara terperinci berfungsi sebagai

<sup>33</sup> Nugraheni, 'Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar'.

<sup>34</sup> KAvalier and Claysin termedial, " " To Emerge From Its Transitional Funk "": The Amazing Adventures Of Dialogue With Comics And Graphic'.

guide agar cerita tidak keluar dari bahasan dan tema yang diperlukan.

- 6) Membuat desain karakter dan peranannya. Ada beberapa karakter yang dapat diterapkan pada gambar atau desain tokoh yang dibuat yaitu: karakter baik, karakter buruk dan karakter yang netral.
- 7) Menggambar karakter sesuai dengan *script* yang dibuat.

Berdasarkan pendapat tersebut komik digital ini sangat bermanfaat digunakan dalam pembelajaran yang akan mempermudah pengislustrasian materi yang disampaikan. Sehingga siswa dalam membaca materi dapat diberikan kesan khayalan agar lebih baik lagi dalam menerima apa yang disampaikan oleh guru sehingga tidak terjadi mis konsepsi pada pembelajaran itu sendiri.

### 3. Bahasa Indonesia

Bahasa berperan penting dalam kehidupan disegala aspek kehidupan. Baik dalam bidang pendidikan, sosial maupun kemasyarakatan. Santoso menyatakan bahwa bahasa ialah suatu bentuk ungkapan yang bentuk dasarnya berupa ujaran. Ujaran inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Menurut Dardjowidjoyo mendefinisikan bahasa adalah suatu system symbol lisan yang arbitrer yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama. Sedangkan Keraf mendefinisikan bahasa merupakan system komunikasi yang mempergunakan symbol-simbol

vocal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer (manasuka) yang dapat diperkuat dengan gerak-gerik badaniyah yang nyata.<sup>35</sup> Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa merupakan system dan mencakup dua bidang yaitu bunyi dan arti yang dalam kalimat. Peranan Bahasa Indonesia sangatlah penting bagi masyarakat. Berikut merupakan fungsi dari Bahasa Indonesia :

- a. Fungsi informasi, yaitu untuk menyampaikan informasi timbal balik antar anggota keluarga ataupun anggota- anggota masyarakat. Misalnya berita, pengumuman, petunjuk pernyataan lisan ataupun tulisan melalui media massa atau elektronik.
- b. Fungsi ekspresi diri yaitu untuk menyalurkan perasaan, sikap, gagasan, emosi atau tekanan-tekanan perasaan pembicara. Bahasa sebagai alat mengekspresikan diri ini dapat menjadi media untuk menyatakan eksistensi (keberadaan) diri, membebaskan diri dari tekanan emosi dan untuk menarik perhatian orang.
- c. Fungsi adaptasi dan integrasi, yaitu untuk menyesuaikan dan membaurkan diri dengan anggota masyarakat. Jika seseorang berada di masyarakat yang baru ia tempati.<sup>36</sup>

Keberadaan Bahasa Indonesia sangatlah penting untuk dipelajari, Bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional memiliki aturan atau kaidah-kaidah yang harus dipahami betul penggunaannya. Sebagai generasi

<sup>35</sup> Maulida and others, 'Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz ( KAHOOT ) Pada Konsep Sistem Gerak'.

<sup>36</sup> Ralph Adolph, 'Kegiatan Belajar 4: Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD', 2016, pp. 1-23.

penerus bangsa pemerintah tidak ingin nilai-nilai nasionalis akan hilang oleh adanya proses globalisasi di dunia sehingga, muncullah mata pelajaran.<sup>37</sup> Bahasa Indonesia yang berusaha mampu untuk mengasah skill kemampuan berbahasa anak bangsa agar mampu melestarikan dan menjaga keberagaman bangsa.

#### Unsur Intrinsik Cerita

Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun dari dalam cerita. Unsur intrinsik cerita terdiri dari tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, dan amanat. Berikut rinciannya:

##### a. Tema

Tema adalah ide atau gagasan yang melatarbelakangi sebuah cerita. Tema jarang ditulis secara jelas oleh pengarangnya. Untuk dapat mengetahui tema, kita harus membaca keseluruhan isi cerita dan rangkaian peristiwa dalam cerita itu. Bisa dikatakan, tema ini adalah nyawa dari sebuah cerita. Sebab, tema akan menentukan latar belakang cerita. Contoh tema dalam suatu cerita, seperti persahabatan, pengalaman liburan, kesehatan, lingkungan, sejarah, dan lainnya.

##### b. Tokoh dan Penokohan

Dalam setiap cerita, harus ada tokoh dan sifat atau karakternya masing-masing sebagai pelaku dalam sebuah cerita. Tokoh-tokoh yang ada dalam cerita ini memiliki fungsi penting sehingga suatu cerita dapat terjalin secara utuh. Berdasarkan perannya, tokoh dibagi

---

<sup>37</sup> Adolph, 'Kegiatan Belajar 4: Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD'.

menjadi dua bagian, yakni tokoh utama atau tokoh sentral dan tokoh tambahan.

Berdasarkan karakternya, tokoh dibagi menjadi protagonis (mengalamikonflik),antagonis (penyebab konflik), tirtagonis (penengah).

c. Latar Cerita

Unsur intrinsik selanjutnya adalah latar, yang merupakan gambaran tempat, waktu, dan suasana dalam cerita.Latar tempat ini maksudnya untuk menjelaskan di mana kejadian atau peristiwa dalam cerita itu terjadi, seperti sekolah atau rumah. Latar waktu ini digunakan untuk menjelaskan waktu atau kapan kejadian atau peristiwa dalam cerita itu berlangsung. Sementara itu, latar suasana digunakan untuk menjelaskan gambaran suasana yang ada pada cerpen. Bisa tegang, sedih, dan lainnya.

d. Alur Cerita

Alur cerita adalah urutan kejadian atau peristiwa yang membentuk sebuah cerita. Ada alur maju, mundur, dan campuran. Alur maju adalah rangkaian peristiwa yang memiliki susunan urut. Ada pengenalan, peristiwa, konflik, hingga penyelesaian. Alur mundur adalah cerita yang dimulai dari peristiwa terakhir. Biasanya digunakan untuk menceritakan kilas balik peristiwa masa lalu. Alur campuran adalah gabungan dari alur maju dan mundur. Biasanya disampaikan berurutan sekaligus menyisipkan cerita di masa lalu.

e. Amanat

Terakhir ada amanat, yakni pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca melalui cerita. Pesan dalam sebuah cerita ini bisa disembunyikan atau disebut implisit, tapi bisa juga dijelaskan gamblang atau eksplisit. Pesan juga dapat disampaikan antar karakter dalam percakapan. Pembaca bisa memahaminya melalui peristiwa yang disajikan. Contoh unsur intrinsik amanat adalah, cerita rakyat Malin Kundang yang berpesan tidak boleh durhaka kepada Ibu. Setiap cerita atau bacaan pasti mengandung pesan atau amanat yang dapat di ambil sebagai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian.<sup>38</sup> Metode *Research and Development* (RnD) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu perlu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk dilakukan secara bertahap agar hasil produk dapat bermanfaat bagi masyarakat luas dan tertentu bagi lembaga pendidikan. Menurut Richey and Kellin dalam sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian *Reaserch and Development* merupakan perancangan dan penelitian sebuah pengembangan dengan kajian sistematis berkaitan dengan menyusun rancangan suatu produk, mengembangkan atau menciptakan rancangan produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. sedangkan menurut Borg and Gall dalam buku Sugiyono menyatakan bahwa penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian dan pengembangan yang menjadi proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.<sup>39</sup>

Jadi, metode penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan melakukan uji keefektifan dari produk yang dikembangkan.

---

<sup>38</sup> Adolph, 'Kegiatan Belajar 4: Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD'.

<sup>39</sup> James Tangkudung, *Macam-macam Metodologi Penelitian* ( Jakarta : Lensa Media Pustaka Indonesia ) 2019

Sebuah perencanaan dan pengembangan dalam penelitian *R&D* berusaha mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data konkret dilapangan. Pengembangan ini semata-mata dilakukan untuk meningkatkan produktivitas kerja. Metode penelitian dan pengembangan memuat butir-butir yang terdiri dari :

### 1. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.<sup>40</sup> Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development (R&D)*.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modal pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE.

Pengembangan model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran secara offline maupun online.<sup>41</sup>

### 2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun rinciannya sebagai berikut:

<sup>40</sup> Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*", (Yogyakarta: Deepublish, 2015),2.

<sup>41</sup> Zulki Zulkifli Noor, '*Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif: Petunjuk Praktis Untuk Penyusunan Skripsi, Tesis Dan Disertasi*', *Deepublish*, 2015, p. 113.

a. Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis kinerja guru yang mulai menimbulkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.
- 2) Analisis karakteristik peserta didik dalam pembelajaran sehingga disesuaikan dengan karakteristik mereka.
- 3) Analisis terhadap konsep prinsip dan prosedur materi pembelajaran berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.
- 4) Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa.

b. Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi.
- 2) Merancang kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.

- 3) Pemilihan kompetensi media yang akan digunakan.
  - 4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
  - 5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.
  - 6) Mendesain media sesuai dengan apa yang diharapkan.
- c. Pengembangan

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan media pembelajaran, ada dua tujuan penting yang yang perlu dicapai antara lain adalah:

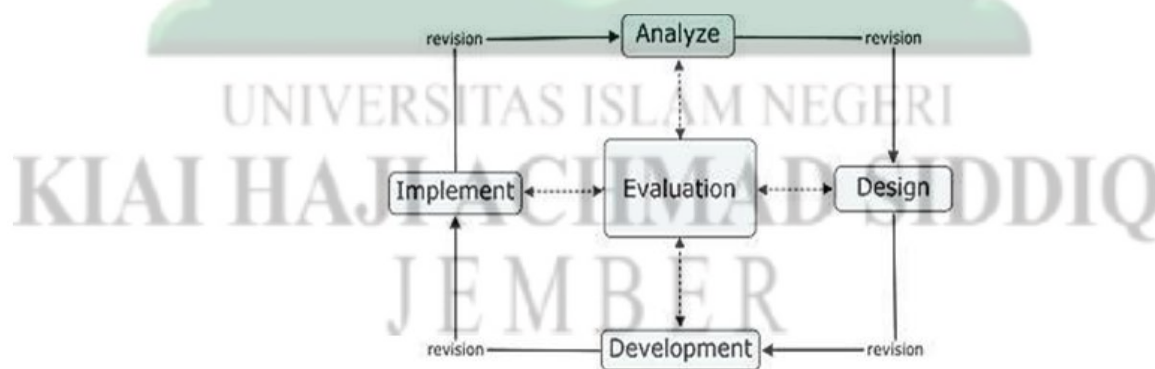
- 1) Memproduksi media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 2) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran didalam media.
- 3) Melakukan penilaian serta revisi media yang sudah diberikan oleh validator materi, bahasa, dan juga media.

#### d. Implementasi

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan media yang sudah dinyatakan layak diterapkan oleh validator. Dalam implementasi dilakukan uji respon peserta didik melalui angket peserta didik yang akan diisi oleh siswa.

#### e. Evaluasi

Evaluasi adalah merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media dalam pembelajaran.<sup>42</sup>



**Tabel 3. 1**

Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

<sup>42</sup> Nabilatul Kamaliyah, 'Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan Desember 2022 Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa, 2023.

### 3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memenuhi kriteria produk, agar terwujudnya pembelajaran yang efektif, efisien dan juga menyenangkan serta dapat menunjukkan angka kevalidan produk. Produk media pembelajaran interaktif berbasis komik digital ini akan dilakukan uji kevalidan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevaliditasan sebuah produk. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.<sup>43</sup>

Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu; 1) Validator ahli materi yang akan diwakilkan oleh satu orang dosen ahli pelajaran Bahasa Indonesia 2) Validator ahli media yang akan diwakilkan oleh salah satu dosen yang ahli dalam media pembelajaran 3) Validator ahli pembelajaran Bahasa Indonesia yang diwakilkan oleh guru kelas V MIN 4 Jember.

Setelah dinyatakan valid maka, akan dilakukan uji coba kepada seluruh siswa kelas V MIN 4 Jember dengan jumlah 32 orang siswa.

### 4. Desain Uji Coba

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh tenaga ahli materi, tenaga ahli media dan satu ahli pendidikan Bahasa Indonesia yang diwakili oleh guru kelas V MIN 4 Jember untuk melakukan evaluasi

---

<sup>43</sup> Nabilatul Kamaliyah, 'Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Desember 2022 Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa'.

terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk melakukan penilaian dan menyempurnakan kembali media yang sudah dikembangkan.

a. Subjek Uji Coba

- 1) Ahli Materi: Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam materi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan ahli Bahasa Indonesia yaitu bapak Dr. Hartono, M.Pd. sebagai ahli materi, maka peneliti menggunakan dosen Bahasa Indonesia sebagai validator ahli materi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- 2) Ahli media; merupakan orang yang ahli dalam media pembelajaran yaitu bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I Pada penelitian ini peneliti menggunakan salah satu Dosen yang ahli dalam pengembangan media pembelajaran di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- 3) Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia; Ahli pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan guru kelas V MIN 4 Jember, yaitu bapak Tohawi, S.Pd.I selaku wali kelas di salah satu lembaga di kabupaten Jember.

b. Jenis Data

Jenis data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang dapat digunakan dalam mengukur kevalidan media komik digital ialah ;

### 1) Data Kualitatif

Data yang didapatkan dari berbagai sumber penelitian dan dapat dilakukan dengan teknik yang beragam.<sup>44</sup> Data ini merupakan masukan dan juga komentar selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berbentuk deskriptif berkaitan dengan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu Media komik digital.

### 2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berbentuk angka-angka sebagai hasil dari pengukuran kevalidan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran Bahasa Indonesia maupun responden yaitu siswa.<sup>45</sup>

## B. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media komik digital ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket yang diberikan kepada peserta didik.

### 1. Angket Penilaian Media:

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh penilaian terkait kualitas media pembelajaran, apakah media yang dikelembah efektif dari pada yang la. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran yang rasional dan

<sup>44</sup> Hardani and others, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020.

<sup>45</sup> Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 19.



belum berdasarkan fakta dilapangan.<sup>46</sup>

Angket ini diberikan kepada tiga orang ahli atau pakar yaitu ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran Bahasa Indonesia. Informasi yang diperoleh dari angket penilaian akan dijadikan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai media akhir yang valid. Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan yang sudah di analisis yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>47</sup> Indikator pengembangan yang dilakukan mulai dari tampilan, isi materi, soal, konten dan lain sebagainya.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini memiliki nilai positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS).<sup>48</sup> Dan lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan.

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memperoleh data, wawancara yang digunakan merupakan wawancara tak

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 408.

<sup>47</sup> Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 165.

berstruktur. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia serta sistem pembelajaran di sekolah.

### 3. Observasi

Secara umum observasi merupakan aktifitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.<sup>49</sup> Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati lapangan. Observasi yang dilakukan langsung di area MIN 4 Jember.

### 4. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari-cari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan media pembelajaran komik digital yang telah diterapkan beserta hasil dari pengisian angket penilaian yang diberikan.<sup>50</sup>

### 5. Teknik Analisis Masalah

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital memerlukan tiga aspek yang digunakan untuk menganalisis kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai seorang validator.

<sup>49</sup> Mawardani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif," (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

<sup>50</sup> Sodik and Siyoto, 'Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1', *Dasar Metodologi Penelitian*, 2015, pp. 83–84.

#### 6. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini diwakilkan bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku dosen ahli media yang kompeten berkaitan dengan media pembelajaran. Beberapa aspek harus diperhatikan dalam media baik dari segi tampilan, warna, keterpaduan, serta menyenangkan untuk digunakan oleh peserta didik. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.<sup>51</sup>

#### 7. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku dosen ahli materi Bahasa Indonesia yang berkompeten berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia bab 2 yang terdapat pada media komik digital. Penilaian ini terkait kesesuaian media dengan isi materi yang dikembangkan. Melalui penilaian ahli materi maka didapatkan kevalidan berdasarkan angket penilaian.

#### 8. Validasi ahli pendidikan Bahasa Indonesia

Validasi pendidikan Bahasa Indonesia dilakukan oleh bapak Tohawi, S.Pd.I selaku guru ahli dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Validasi ahli ini berisi angket penilaian media dengan materi pembelajaran yang dijabarkan. Selain itu, lembar validasi berisi masukan-masukan atau saran terhadap pengembangan media komik digital. Nilai yang didapat dari 3 validator akan dihitung dengan menggunakan skala likert 1-5.

---

<sup>51</sup> Sodik and Siyoto, 'Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1'.

## 9. Respon Peserta Didik

Lembar angket yang diberikan kepada peserta didik berfungsi untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.<sup>52</sup> Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert, dimana peserta didik dapat mengisi jawaban dengan keterangan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).<sup>53</sup> Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan sebagai berikut:<sup>54</sup>  $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$

Keterangan :

$V = \text{nilai}$

$\sum X = \text{skor yang diperoleh}$

$N = \text{skor maksimum}$

Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media, Ahli materi, ahli pendidikan dan juga respon peserta didik.<sup>55</sup>

<sup>52</sup> Fajri Awaliyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam', 2018.

<sup>53</sup> 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dab R&D', *Buku*, 2023.

<sup>54</sup> Johri Sabaryati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram', 5 (2019), pp. 15–22.

<sup>55</sup> Sabaryati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Johri Sabaryati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram '.

**Tabel 3.2**  
Kriteria Validasi dan uji respon Peserta Didik

<b>Presentase</b>	<b>Tingkat kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisi total



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Gambaran Umum MIN 4 Jember

##### 1. Tujuan Madrasah

###### a. Tujuan Madrasah (Umum)

Dengan visi misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan umum yang diharapkan tercapai oleh madrasah adalah:

- 1) Mampu secara aktif melaksanakan ibadah yaumiyah dengan benar dan tertib
- 2) Dapat membaca Al-qur`an dengan baik dan benar
- 3) Hafal minimal juz 30 (juz amma)
- 4) Berakhlak mulia (akhlaqul karimah)
- 5) Mampu berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar
- 6) Dapat bersaing dan tidak kalah dengan para peserta didik dari madrasah yang lain dalam bidang ilmu pengetahuan

###### b. Tujuan Madrasah (Khusus)

Dengan visi misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan yang diharapkan adalah:

- 1) Mengupayakan pemenuhan sarana yang vital dalam mendukung terciptanya sistem pendidikan yang berorientasi pada kemandirian
- 2) Mewujudkan iklim belajar yang memadukan penggunaan sumber

belajar di Madrasah dan di luar madrasah

- 3) Mengembangkan kurikulum sesuai dengan tuntutan masyarakat dan lingkungan
- 4) Melaksanakan sistem pendidikan yang berbasis kompetensi menjadi kegiatan ekstrakurikuler sebagai sarana menjadikan anak didik agar lebih terlatih dan terbiasa dalam menghadapi sebuah permasalahan baik teknis maupun organisasi.
- 5) Memberi kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat yang di miliki

## 2. Data Siswa Kelas V A

Penelitian ini menggunakan subyek kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember. Sebagaimana peneliti mengetahui jumlah peserta didik didalam kelasnya. Adapun data jumlah peserta didik kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

**Tabel 4.1**  
**Daftar Tabel Peserta Didik**

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	Aden Darma Suseta	L
2	Adhe Sandy Aprilio	L
3	Afika Putri Ifani	P
4	Ahmad Khoirul Anam Asshidqiq	L
5	Alfin Sahri Nur Sya'ban	L
6	Alif Marto Hidayatullah	L
7	Asyifatuz Zahro	P
8	Aulia Izzatun Misya	P
9	Avifah Afriliya Utari	P
10	Davina Firzahra	P
11	Defi Ayunda Putri	P
12	Dwi safa Assabil	P

13	Elena Nia Ramadani	P
14	Fathin Asfila Rahma	P
15	Hilwa Kaffah Az Zukhru	P
16	Iren Maufiroh	P
17	Izza Afkarina	P
18	Kirana Larasati	P
19	Kyra Salsabella Prayoga	P
20	M. Riki Alfarisi	L
21	Maulidya Azzahra Putri Zakaria	P
22	Muhammad Andika Maulana	L
23	Muhammad Danial Wildan H	L
24	Muhammad Habibi L	L
25	Muhammad Hamzah Al Ghifari	L
26	Naflah Azzahra Lubna	P
27	Nilna Faizah	P
28	Putri Eca	P
29	Rifiqotul Aulia	P
30	Siti Noviana Septa Sari	P
31	Siti Nur Fadilah	P
32	Syaqila Eliyanor Anggraeni	P

## B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data

Dalam tahap pengembangan, hasil yang dicapai akan divalidasi oleh para ahli dan mendapatkan respons dari peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan penilaian produk yang layak untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Berikut adalah tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital.

### 1. Hasil *Analysis* (analisis)

Tahapan pertama dalam pengembangan model ini adalah analisis. Analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan dan analisis masalah yang meliputi kurikulum dan hasil belajar siswa yang di mulai dengan observasi untuk mengetahui permasalahan tersebut.



a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahapan awal sebelum melakukan penelitian. Tahapan ini mengevaluasi media pembelajaran dan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran. Analisis ini melibatkan wawancara dengan guru dan siswa dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang memerlukan pengembangan media pembelajaran *Komik Digital*. Dari hasil wawancara dengan Bapak Tohawi, S.Pd.I. selaku guru kelas V di MIN 4 Jember menunjukkan bahwa di kelas tersebut belum pernah menggunakan media komik digital, media yang biasa digunakan hanyalah media *powerpoint*, Buku siswa dan video pembelajaran dari *YouTube*. Media yang digunakan terbatas sehingga pembelajaran cenderung pasif, kondisi kelas yang kurang kondusif seras kurang membakar semangat belajar siswa maupun komunikasi siswa. Hal ini membuat hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini menunjukkan kurangnya kemampuan Bahasa Indonesia siswa. Oleh sebab itu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Analisis Kurikulum Merdeka

Analisis kurikulum ini bertujuan untuk menyesuaikan metode pembelajaran siswa yang berlaku di MIN 4 Jember sehingga pengembangan materi dapat sesuai dengan ketentuan kurikulum yang berlaku. Hasil wawancara peneliti dengan Bapak Tohawi, S.Pd.I.

selaku guru kelas V di MIN 4 Jember menunjukkan bahwa kurikulum yang diterapkan di MIN 4 Jember untuk kelas V mengacu pada Kurikulum Merdeka yang menggunakan Modul Pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran yang disarankan oleh pemerintah.

c. Analisis hasil belajar

Setelah peneliti memperoleh data berupa hasil belajar ulangan harian siswa didapatkan hasil rata-rata nilai siswa kelas V belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang ditetapkan sebesar 70 untuk matematika. Selanjutnya peneliti melakukan konfirmasi melalui wawancara kepada siswa yang bernama Riki Al-Farisi yang menyatakan bahwa merasa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia karena media yang digunakan kurang bersifat dan menarik perhatian siswa. Maka peneliti melakukan observasi secara langsung di MIN 4 Jember dengan dibuktikan ketika pembelajaran siswa banyak yang bermain dan bergurau sendiri, mengantuk, serta kurang fokus dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan beberapa tambahan media untuk menunjang pembelajaran agar lebih efisien dan menarik perhatian peserta didik. Dengan berlangsungnya pembelajaran Bahasa Indonesia yang hanya mengandalkan buku pegangan siswa dan guru, hal ini akan membuat jenuh para peserta didik karena kurang adanya

hal yang baru dan bervariasi.

Media komik digital dibuat agar menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia agar nantinya para peserta didik tidak akan merasakan jenuh dan dapat menumbuhkan rasa semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga materi pembelajaran mudah dipahami dan dimengerti dibandingkan hanya dengan menggunakan buku pegangan saja.

## 2. Hasil *Design* (desain)

Menyesuaikan materi dengan media merupakan kunci penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Penggunaan media dalam menyampaikan informasi menjadi semakin relevan. Selain itu, dengan memanfaatkan media yang interaktif, guru dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini juga membantu dalam memenuhi berbagai gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan demikian, kesesuaian antara materi yang disampaikan dengan media yang digunakan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan efisien bagi peserta didik.

### 1) Menyusun kerangka atau bentuk dasar dalam media

Dalam membuat desain dari media pembelajaran berbasis komik digital juga terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan diantaranya:

- a. Merancang model dan menyusun urutan komik.
- b. Mengumpulkan elemen-elemen dan data yang dibutuhkan

(petunjuk penggunaan, sumber atau referensi, capaian pembelajaran, tujuan, materi, dan soal/LKPD).

- c. Memilih strip komik dengan model ukuran 25 x 20 cm.
- d. Memilih *background* dan animasi menggunakan aplikasi *canva* di setiap slide yang berbeda-beda.
- e. Memasukkan beberapa teks atau materi yang sudah disiapkan sesuai dengan masing-masing slide.
- f. Memasukkan animasi dan tokoh
- g. Membuat slide strip komik menjadi 22 slide.
- h. Simpan media dalam format Pdf, kemudian upload di *Fliphhtml5.com* agar media komik digital seperti berbentuk buku komik nyata.

### 3. Hasil *Develompent* (pengembangan)

Hasil dari pengembangan media komik digital melibatkan serangkaian langkah yang mencakup beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Perencanaan

Tahap awal yang melibatkan identifikasi tujuan pembuatan media komik digital, yakni dengan melihat bagaimana cara pembuatan media komik digital ini, karena dalam pembuatannya perlu menggunakan aplikasi dan kreatifitas peneliti dalam pembuatannya. Serta media komik digital ini disesuaikan dengan mteri yang ada dikelas V yaitu materi unsur intrinsik cerita yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Validasi Ahli

Tahapan penyajian data media ini telah di validasi oleh 2 validator yaitu dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku validator media dan Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku validator ahli materi, serta untuk validator ahli pembelajaran Bahasa Indonesia diwakili oleh bapak Tohawi, S.Pd selaku guru kelas V MIN 4 Jember, Jawa Timur. Pengembangan media komik digital digunakan dan dikembangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik cerita peserta didik kelas V di MIN 4 Jember. Adapun tahapan model pengembangan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develompent* (pengembangan), *Impelementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

1) Validasi Ahli Materi

Dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli materi:

**Tabel 4. 2**  
**Angket Ahli Materi**

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
<b>A.</b>	<b>Aspek Kelayakan Isi</b>						
1.	Materi yang disajikan dalam media Komik Digital menjabarkan substansi materi				√		Kurang Nampak

2.	Materi yang disajikan dalam media Komik Digital dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran				√	Di buat lebih komprehensif
3.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media Komik Digital sesuai dengan kebutuhan materi ajar				√	
4.	Bahasa yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa				√	
5.	Materi yang disajikan tidak mengandung banyak tafsir				√	
<b>B.</b>	<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>					
6.	Keakuratan konsep dan definisi				√	
7.	Gambar yang disajikan mudah di mengerti			√		Di buat lebih variatif
8.	Menggunakan contoh yang praktis			√		
<b>C.</b>	<b>Aspek Keterlaksanaan</b>					
9.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan				√	
10.	Menciptakan kemampuan belajar siswa yang semakin aktif				√	
11.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa				√	

$$\text{Rumus: } V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{42}{55} \times 100\%$$

$$= 76\%$$

Keterangan :

$V = \text{nilai}$

$\sum X = \text{yang diperoleh}$

$N = \text{maksimum}$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 42 dengan presentase rata-rata 76% dari total keseluruhannya sebesar 55. Dengan kategori layak untuk diterapkan dengan catatan saran sebagai berikut:

- a). Unsur digital harus dimunculkan
- b). Struktur penyampaian materi sesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa

## 2) Validasi Ahli Media

Dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli media.

**Tabel 4. 3**  
**Angket Ahli Media**

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
<b>A.</b>	<b>Aspek Desain Tampilan</b>						
1.	Cover sampul yang menarik				√		
2.	Menumbuhkan minat siswa dalam belajar				√		
3.	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang				√		
4.	Ketepatan pemilihan warna pada media			√			
5.	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran			√			

6.	Tampilan buku pada media memudahkan siswa untuk menggunakan media tersebut				√		
<b>B.</b>	<b>Isi Media</b>						
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran				√		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan				√		
3.	Sistem penyajian materi pada media sesuai dengan kurikulum			√			
4.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				√		
5.	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi			√			
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia				√		
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√		
<b>Aspek Penggunaan Media</b>							
8.	Media mudah dipahami oleh siswa				√		
9.	Media yang berkelanjutan dan dapat digunakan ulang			√			
10.	Media yang digunakan efektif untuk siswa dasar			√			
11.	Efisien media dengan biaya				√		
12.	Keamanan media bagi siswa			√			
13.	Kemampuan media dalam bekerja sama dengan kelompok			√			

Rumus :  $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$

$$V = \frac{72}{95} \times 100\%$$

$$V = 76\%$$

Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 72 dengan presentase 76% dari total keseluruhan 95. Dengan kategori layak untuk diterapkan dengan saran sebagai berikut:

- a) Ubah menjadi flipbook dan upload di internet
- b) Background tiap halaman harus beda/berfariasi



- c) Tambah latar waktu siang/malam, tanggal/jam
  - d) Tambah lembar kerja dibagian akhir
- 3) Validasi Ahli Pembelajaran

Dilakukan oleh wali kelas V dengan tujuan melakukan kesesuaian materi dengan media yang telah dikembangkan berdasarkan modul ajar pembelajaran Bahasa Indonesia yang mencakup Bab II Unsur Intrinsik Cerita

**Tabel 4. 4**  
**Angket Ahli Pembelajaran**

	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
<b>A.</b>	<b>Tampilan Media</b>						
1.	Media mudah dioperasikan					√	
2.	Desain media Komik Digital sesuai dengan tingkatan usia dan perkembangan kelas V					√	
3.	Tampilan media Komik Digital yang menarik				√		
4.	Materi yang mudah dipahami					√	
<b>B.</b>	<b>Aspek Penggunaan Media</b>						
5.	Media mudah dipahami oleh siswa				√		
6.	Media dapat digunakan ulang					√	
7.	Media yang digunakan ramah akan lingkungan					√	
8.	Bahan yang digunakan didapatkan dengan mudah				√		
9.	Efisiensi media dengan biaya					√	
10.	Keamanan media bagi siswa				√		

$$\text{Rumus: } V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$V = 92\%$$

Validasi dari ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas V memperoleh nilai 46 dengan presentase rata-rata 92% dari total keseluruhannya sebesar 50. Dari kategori sangat layak dan tidak mendapatkan saran karena dirasa sudah cukup baik untuk diterapkan kepada peserta didik. Berdasarkan dari adanya 3 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 3 validator atau 3 orang ahli yang terdiri dari ahli materi, media maupun ahli pembelajaran. Adapun hasil dari validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4. 5**  
**Hasil Analisis Validator**

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Validator 1	76%	Layak
2	Validator 2	76%	Layak
3	Validator 3	92%	Layak
	Nilai rata-rata Persentase	<b>80%</b>	<b>Layak</b>

Dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh validator. Berikutnya, analisis terhadap saran dan kritik dari validator akan dijadikan sebagai panduan untuk perbaikan atau revisi. Masukan dari validator akan digunakan sebagai evaluasi dan referensi dalam memperbaiki media pembelajaran agar bisa digunakan dengan lebih baik dalam proses pembelajaran, serta memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

#### 4) Implementasi

Tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah implementasi, atau dikenal juga sebagai penerapan, di mana media digunakan untuk melaksanakan uji coba produk media komik digital. Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk media komik digital, media ini diimplementasikan di kelas V A MIN 4 Jember yang berjumlah 32 siswa. Sebelum kegiatan dimulai, siswa terlebih dahulu diperkenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media komik digital.

Guru mengenalkan nama media tersebut dan meminta siswa untuk memperhatikan isi dari media itu sendiri serta memahami manfaat dan proses pembuatan media komik digital yang akan dipraktikkan bersama. Dengan adanya media yang sudah memperoleh validasi dari para ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran maka media dinyatakan layak dan dapat di uji cobakan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan tatap muka, diawal pertemuan peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran yang pada saat itu diisi oleh guru kelas V yaitu bapak Tohawi, S.Pd pada tanggal 01 Oktober 2024. Selanjutnya Uji coba media ini dilakukan secara langsung diruang kelas V yang diikuti oleh semua peserta didik dengan kondisi tertib dan juga lancar.

Selama pembelajaran tahapan yang dilakukan peneliti yaitu memperkenalkan secara detail media komik digital hingga peserta didik benar-benar memahami media ini, adapun tahapan atau cara penggunaan media ini yaitu dengan tekan link yang telah disediakan oleh peneliti, setelah itu barulah menuju ke slide komik digital, setelah memahami bacaan yang ada di dalam slide tersebut, maka tekan tanda panah yang ada didalam komik digital untuk menuju slide berikutnya, begitupun dan seterusnya. Setelah itu, peneliti melakukan pengenalan dan menjelaskan secara singkat mengenai materi unsur intrinsik dalam cerita sehingga peserta didik sedikit menangkap pembahasan yang akan diajarkan oleh peneliti.

Setelah itu, barulah melibatkan peserta didik langsung dalam pembelajaran dengan cara peserta didik menyimak dan membaca secara bergantian mengenai isi dari media yang kemudian perwakilan peserta didik maju kedepan untuk membacakan cerita pendek yang ada didalam media komik digital, serta teman lainnya untuk menyimak isi cerita tersebut. Setelah penerapan siswa lebih memahami pembahasan materi unsur intrinsik pada proses pembelajaran dengan media komik digital yang didampingi oleh peneliti dan juga guru kelas.

Setelah pemaparan dan pembahasan mengenai materi dan juga tentang cerita pendek, kemudian peserta didik diberikan tugas

yang berupa Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD yang mencakup mengenai unsur intrinsik cerita dan komponen-komponen yang ada di dalam cerita pendek yang telah dipelajari bersama-sama di kelas. Kemudian tugas yang diberikan kepada peserta didik dikumpulkan kepada peneliti. Selama proses pembelajaran tersebut siswa belajar dengan baik, fokus, dan antusias. Hal ini terlihat dari keterlibatan mereka yang tinggi selama sesi pembelajaran, di mana mereka aktif mendengarkan penjelasan materi, berpartisipasi dalam aktivitas seperti menyimak bersama, serta antusias dalam mengikuti tahapan yang ada pada media yang disajikan. Fokus dan konsentrasi siswa juga terlihat dalam respon mereka yang serius dan sungguh-sungguh saat mengerjakan soal.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas V MIN 4 Jember bernama Riki Al-Farisi, dengan sedikit obrolan peneliti dan Riki, inilah sedikit perbincangannya “ Bagaimana menurut kamu dengan adanya media komik digital ini? ” tanya peneliti kepada Riki, “ Saya senang pak, karena media komik digital ini menarik serta tidak membuat males dan jenuh untuk membaca teks yang ada didalamnya. ” Sahut Riki dengan senyuman.

Peneliti juga menanyai kepada Izza Afkarina mengenai keefektifan media komik digital ini bagi peserta didik. Inilah

kutipan peneliti dan Izza, “ Apakah media ini bisa mempermudah kamu untuk memahami materi yang di sampaikan? ” tanya peneliti kepada Izza. Dan Izza pun menjawab dengan tegas “ Iya pak, dengan adanya media ini membuat saya lebih mudah memahami materi apalagi medianya sangat mudah untuk dicermati. ”

Lain Riki dan Izza, begitupun dengan Khoirul Anam yang peneliti tanyai sama persis dengan keduanya dan Khoirul Anam pun menjawab dengan hati senang “ Media komik Digital ini membuat saya merasa senang dan nyaman belajar karena bisa belajar dan hati terhibur dengan adanya gambar-gambar yang bagus.”

Dapat di simpulkan bahwasanya dari hasil perbincangan peneliti dengan peserta didik yang menyatakan bahwa mereka merasa nyaman dan terhibur dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga ia beserta teman lainnya sangat menikmati dalam proses belajar mengajar yang diterapkan oleh peneliti.



**Gambar 4. 1**  
**Pengimplementasian Media Komik Digital**

Dapat dilihat dari gambar 4.1 pengimplementasian media dilaksanakan didalam kelas dan diamati oleh peserta didik. Implementasi tersebut memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah sehingga pengimplementasiannya dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran komik digital menjelaskan materi unsur intrinsik cerita.

a) Analisis angket respon peserta didik

Angket respons pesera didik dimaksudkan untuk menilai seberapa praktisnya produk yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian praktisitas ini mencakup aspek-aspek seperti daya tarik materi, bahasa, dan media. Di bawah ini adalah rangkuman dari hasil angket respon peserta didik.

**Tabel 4. 6**  
**Uji Respon Peserta Didik**

No	Nama	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimum	Jumlah Skor
1	Aden Darma Suseta	78	90	87%
2	Adhe Sandy Aprilio	76	90	84%
3	Afika Putri Ifani	85	90	94%
4	Ahmad Khoirul Anam	66	90	73%
5	Alfin Sahri Nur S	67	90	74%
6	Alif Marto Hidayatulla	64	90	71%
7	Asyifatuz Zahro	71	90	79%
8	Aulia Izzatun Misya	81	90	90%
9	Avifah Afriliya Utari	84	90	93%
10	Davina Firzahra	81	90	90%
11	Defi Ayunda Putri	67	90	74%
12	Dwi safa Assabil	77	90	85%
13	Elena Nia Ramadani	80	90	89%
14	Fathin Asfila Rahma	79	90	88%
15	Hilwa Kaffah Az Zukhru	75	90	83%

16	Iren Maufiroh	82	90	91%
17	Izza Afkarina	84	90	93%
18	Kirana Larasati	77	90	85%
19	Kyra Salsabella Prayoga	69	90	77%
20	M. Riki Alfarisi	75	90	83%
21	Maulidya Azzahra Putri	73	90	81%
22	Muhammad Andika M	77	90	85%
23	Muhammad Danial W	75	90	83%
24	Muhammad Habibi L	68	90	75%
25	Muhammad Hamzah Al	68	90	75%
26	Naflah Azzahra Lubna	82	90	91%
27	Nilna Faizah	84	90	93%
28	Putri Eca	82	90	91%
29	Rifiqotul Aulia	79	90	88%
30	Siti Noviana Septa Sari	79	90	88%
31	Siti Nur Fadilah	74	90	82%
32	Syaqila Eliyanor A	83	90	92%
	<b>Jumlah</b>	<b>2.442</b>	<b>2.880</b>	<b>85%</b>

Rumus:  $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$

$$V = \frac{2442}{2880} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji respon peserta didik dalam skala besar pada kelas V sebanyak 32 siswa di MIN 4 Jember menunjukkan skor dengan presentase sebesar 85% yang artinya media komik digital ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

b) Analisis hasil evaluasi pembelajaran

Hasil evaluasi pembelajaran langsung dilakukan di dalam kelas. Dalam penelitian pengembangan ini, siswa kelas V MIN 4 Jember diambil untuk menjawab soal untuk mengetahui hasil evaluasi setelah penerapan media komik digital yang diterapkan oleh peneliti. Dari hasil evaluasi



pembelajaran tersebut yang berupa tugas kognitif yang diberikan kepada peserta didik, dengan hasil evaluasi yang sudah tertera maka dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4. 7**  
**Hasil Evaluasi Peserta Didik**

No	Nama	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimum	Jumlah Skor
1	Aden Darma Suseta	70	100	70%
2	Adhe Sandy Aprilio	80	100	80%
3	Afika Putri Ifani	85	100	85%
4	Ahmad Khoirul Anam	90	100	90%
5	Alfin Sahri Nur S	85	100	85%
6	Alif Marto Hidayatulla	80	100	80%
	Asyifatuz Zahro	90	100	90%
8	Aulia Izzatun Misya	80	100	80%
9	Avifah Afriliya Utari	80	100	80%
10	Davina Firzahra	90	100	90%
11	Defi Ayunda Putri	80	100	80%
12	Dwi safa Assabil	90	100	90%
13	Elena Nia Ramadani	90	100	90%
14	Fathin Asfila Rahma	90	100	90%
15	Hilwa Kaffah Az Zukhru	90	100	90%
16	Iren Maufiroh	80	100	80%
17	Izza Afkarina	85	100	85%
18	Kirana Larasati	80	100	80%
19	Kyra Salsabella Prayoga	100	100	100%
20	M. Riki Alfarisi	80	100	80%
21	Maulidya Azzahra Putri	85	100	85%
22	Muhammad Andika M	90	100	90%
23	Muhammad Danial W	90	100	90%
24	Muhammad Habibi L	90	100	90%
25	Muhammad Hamzah Al	60	100	60%
26	Naflah Azzahra Lubna	80	100	80%
27	Nilna Faizah	80	100	80%
28	Putri Eca	85	100	85%
29	Rofiqotul Aulia	80	100	80%
30	Siti Noviana Septa Sari	90	100	90%
31	Siti Nur Fadilah	80	100	80%
32	Syaqila Eliyanor A	80	100	80%

Rumus:  $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$

$$V = \frac{2685}{3200} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

Dari hasil evaluasi pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti di kelas V di MIN 4 Jember dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital pada materi unsur intrinsik cerita efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melihat hasil data diatas yakni dari 32 siswa yang ada di kelas V MIN 4 Jember, hanya ada satu siswa yang belum tuntas, dengan persentase 84% dan nilai rata-rata 84 . Maka dari itu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik digital tersebut merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

##### 5) Hasil Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian dengan model ADDIE ialah evaluasi yang memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital yang telah dilaksanakan di kelas VA MIN 4 Jember pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

Evaluasi ini untuk mengevaluasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran komik digital, yang melibatkan analisis data dari penilaian validator dan respon siswa melalui angket untuk menilai tingkat kelayakan dan keberhasilan

bahan ajar yang telah dibuat dengan melihat hasil evaluasi yang berupa soal yang diberikan kepada peserta didik.

a. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran

Dalam hasil validasi media pembelajaran Komik Digital, evaluasi didasarkan pada rata-rata persentase yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran. Berikut adalah tabel penilaian keseluruhan dari masing-masing validator:

**Tabel 4. 8**  
**Hasil Analisis Validator**

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Validator 1	76%	Layak
2	Validator 2	76%	Layak
3	Validator 3	92%	Layak
	Nilai rata-rata Persentase	<b>80%</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 80%. Hasil dari validitas tersebut menunjukkan bahwa media komik digital telah memenuhi kategori valid atau layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

Analisis kepraktisan dilakukan dengan cara memberikan angket respon pada siswa. Berikut nilai presentase rata-rata dari presentase angket respon siswa. Berikut tabelnya:

**Tabel 4. 9**  
**Hasil Respon Peserta Didik**

No	Jenis	Persentase	Kriteria
1	Angket Respon Siswa	85%	Layak

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai persentase angket mencapai 85%, dengan kriteria layak. Oleh karena itu, media pembelajaran Komik Digital yang dirancang oleh peneliti sangatlah praktis dan sesuai untuk digunakan sebagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V di MIN 4 Jember.

c. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran Komik Digital yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dievaluasi melalui soal yang diberikan kepada peserta didik. menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. . Berikut nilai presentase rata-rata dari hasil evaluasi pembelajaran pada peserta didik. Berikut tabelnya :

**Tabel 4. 10**  
**Hasil Respon Peserta Didik**

No	Jenis	Persentase	Nilai Rata-Rata
1	Hasil Evaluasi	84%	84

Dengan demikian, bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran Komik Digital memenuhi kriteria keefektifan. Mengacu pada hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil evaluasi di atas maka

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Melihat hasil analisis diatas dapat di simpulkan bahwa alasan peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Komik Digital sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas V MIN 4 Jember. Baik dari segi hasil respon angket peserta didik maupun dari respon pada saat kegiatan belajar mengajar yang ada di kelas.

Adapun kelebihan dari pengembangan media komik digital ini di kelas V MIN 4 Jember yaitu :

- a. Media Komik Digital ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran
- b. Media ini dapat menjawab kebutuhan peserta didik, sehingga dapat mendongkrak hasil belajar dan pemahaman peserta didik.
- c. Media Komik Digital ini efektif dan mudah untuk di terapkan kepada peserta didik
- d. Dengan adanya media Komik Digital ini, peserta didik dapat menyimak dan membaca bacaan yang ada di komik dengan seksama.

Dapat dilihat dari kelebihan media pembelajaran diatas bahwa media komik digital ini memang layak untuk digunakan


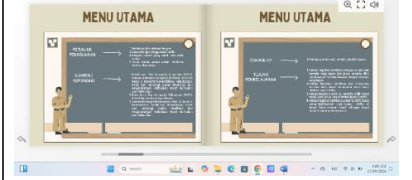


dalam pembelajaran, namun terdapat juga keterbatasan dan kekurangan media komik digital ini yaitu :






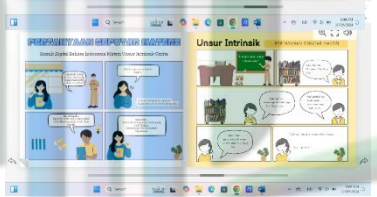
- a. Media ini di buat dengan cara mendesain komik yang cukup rumit, sehingga cukup menyulitkan pendidik apabila digunakan dalam setiap pembelajaran.
- b. Media komik digital ini diterapkan dengan terbatas di kelas V MIN 4 Jember

### C. Revisi Produk

Produk yang sudah mendapatkan penilaian dari para ahli tentunya masih terdapat beberapa perbaikan yang harus diperbaiki sesuai dari saran validator. Setelah perbaikan dilakukan dan sudah mendapatkan persetujuan untuk diimplementasikan media pada siswa kelas V MIN 4 Jember. Adapun perbaikan media sebelum dan sesudah revisi sebagaimana pada gambar di bawah ini:

**Tabel 4. 11**  
**Produk Sebelum dan Sesudah Revisi**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Catatan Ahli
		Media dikasih CP diatasnya TP
		Slide ke-5 kata-katanya diubah “Di depan kalian ini bapak ada sebuah cerita, siapa yang mau membacanya?”

		<p>Slide ke-7 kata-katanya diubah “Terima kasih Angga silahkan kembali duduk”</p>
		<p>Kasih lembar kerja siswa di bagian akhir media.</p>
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background tiap halaman harus beda atau variative</li> <li>2. Tambah animasi atau kelinci-kelinci (hewan-hewan) bervariasi</li> <li>3. Gerak gerik tokohnya juga harus berbeda</li> </ol>

Berdasarkan tabel diatas, peneliti sudah melakukan revisi atau perbaikan sesuai saran dari ahli. Peneliti dapat melakukan pengimplementasian produk media pembelajaran media berbasis komik digital pada peserta didik kelas V MIN 4 Jember. Hal ini sejalan dengan adanya validasi dari validator yang menyatakan media layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## BAB V

### KAJIAN PRODUK DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pengembangan media merupakan sebuah peningkatan dalam perkembangan yang sudah dilakukan. Dalam pembelajaran biasanya sering terjadi pada media pembelajaran, yang mana media yang sudah dilakukan mendapatkan saran dan masukan lebih lanjut agar media memiliki nilai daya guna media dengan cara adanya peningkatan menjadi media berbasis komik digital. Produk yang sudah dilakukan oleh peneliti kemudian dilakukan pengujian terhadap hasil dari kelayakan produk yang sudah dihasilkan tersebut. Dalam hal ini produk yang akan ditingkatkan atau dikembangkan adalah sebuah produk yang sebelumnya sudah pernah dipakai namun ditingkatkan lagi atau dikembangkan lagi sehingga menjadi suatu produk tertentu. Sedangkan media sendiri mempunyai arti suatu alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar memperoleh tujuan yang ingin dicapai.<sup>56</sup>

Komik digital adalah komik yang disajikan dan dibaca secara elektronik melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone. Berbeda dengan komik cetak yang berwujud fisik, komik digital biasanya tersedia dalam format digital seperti PDF, ePub, atau melalui aplikasi dan

---

<sup>56</sup> Anindyta Septia Astiningtyas, 'Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember', 2024.



situs web khusus. Kelebihan dari komik digital termasuk<sup>57</sup>:

1. Akses yang lebih mudah karena bisa dibaca kapan saja dan di mana saja selama ada perangkat dan koneksi internet.
2. Pengalaman membaca yang dapat dipersonalisasi, misalnya dengan *zooming* atau mengubah ukuran font.
3. Potensi interaktivitas lebih tinggi, seperti elemen multimedia atau cerita yang bisa berkembang berdasarkan pilihan pembaca.
4. Komik digital juga menjadi populer karena mendukung penyebaran karya secara global dan lebih ramah lingkungan dibandingkan komik cetak.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa dalam konteks komunikasi sehari-hari maupun akademis. Pembelajaran ini mencakup pengembangan empat keterampilan utama dalam berbahasa, yaitu:

1. Mendengarkan (*Listening*): Mengajarkan siswa untuk menangkap, memahami, dan menafsirkan pesan atau informasi yang disampaikan secara lisan.
2. Berbicara (*Speaking*): Mengembangkan kemampuan siswa untuk menyampaikan gagasan, informasi, atau pendapat secara lisan dengan bahasa yang tepat, jelas, dan terstruktur.
3. Membaca (*Reading*): Melatih siswa untuk memahami, menganalisis, dan menafsirkan teks tertulis. Keterampilan ini juga mencakup kemampuan literasi, seperti memahami ide pokok dan inferensi dalam bacaan.

---

<sup>57</sup> Astiningtyas, 'Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember'.

4. Menulis (*Writing*): Mengasah kemampuan siswa untuk menyusun teks tertulis dengan baik dan benar, mulai dari penulisan kalimat, paragraf, hingga teks yang lebih kompleks seperti karangan, laporan, atau puisi.

Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga mencakup penguasaan aspek kebahasaan lainnya seperti tata bahasa (*gramatika*), kosa kata, dan keterampilan berkomunikasi dalam konteks sosial dan budaya. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan kreatif dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan, serta memahami dan menghargai karya sastra dan budaya Indonesia.

Melalui pembelajaran ini, siswa juga diajak untuk berpikir kritis, kreatif, dan mengapresiasi keanekaragaman budaya serta nilai-nilai luhur yang terkandung dalam bahasa Indonesia.<sup>58</sup>

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V juga berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif melalui kegiatan literasi. Siswa didorong untuk memahami makna teks, mengekspresikan gagasan secara tertulis, dan berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa Indonesia yang tepat sesuai konteks sosial dan budaya.

Dalam membuat desain dari media pembelajaran berbasis komik digital juga terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan diantaranya:

1. Merancang model dan menyusun urutan komik.
2. Mengumpulkan elemen-elemen dan data yang dibutuhkan (petunjuk penggunaan, sumber atau referensi, capaian pembelajaran, tujuan, materi,

---

<sup>58</sup> Jajang Bayu Kelana, *Model Pembelajaran IPA SD*, 2021.

dan soal/LKPD).

3. Memilih strip komik dengan model ukuran 25 x 20 cm.
4. Memilih *background* dan animasi menggunakan aplikasi *canva* di setiap slide yang berbeda-beda.
5. Memasukkan beberapa teks atau materi yang sudah disiapkan sesuai dengan masing-masing slide.
6. Memasukkan animasi dan tokoh
7. Membuat slide strip komik menjadi 22 slide.
8. Simpan media dalam format Pdf, kemudian upload di *fliphtml5.com* agar media komik digital seperti berbentuk buku komik nyata.

Pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital ini mendapatkan revisi dan saran dari 3 validator sebanyak 1 kali. Saran dari ahli media berupa penambahan CP di atasnya TP pada media, pengubahan kata-kata agar menjadi lebih baku, *background* tiap halaman harus beda atau *variative*, penambahan animasi atau kelinci-kelinci (hewan-hewan) bervariasi, pada bagian akhir media terdapat lembar kerja peserta didik, dan gerak gerak tokohnya juga harus berbeda. Penampilan slide dari produk sebelum revisi menggunakan materi dan gambar saja sehingga terlihat monoton, mungkin bisa divariasikan dengan menambahkan animasi yang lainnya. Setelah proses validasi selesai dilanjutkan ke implementasi dan evaluasi media.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk pengembangan media komik digital diantaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik juga diharapkan lebih tertib selama kegiatan pembelajaran berlangsung Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti proses pembelajaran dan memanfaatkan media yang tersedia dengan sebaik-baiknya.
- b. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti proses pembelajaran dan memanfaatkan media yang tersedia dengan sebaik-baiknya.

### **2. Diseminasi Produk**

Produk pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan di semua lembaga sekolah atau madrasah ibtidaiyah pada pendidikan dasar lainnya di kabupaten Jember. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhatikan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk dapat bermanfaat dengan baik dan tidak sia-sia.

### **3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

- a. Media pembelajaran berbasis komik digital yang dikembangkan oleh peneliti di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi unsur intrinsik cerita sudah memenuhi kriteria yang baik,

sehingga disarankan dapat terus diterapkan.

- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas V di MIN 4 Jember, akan lebih baik jika bisa dikembangkan dilingkungan kelas hingga sekolah dasar lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

### C. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi unsur intrinsik cerita untuk siswa kelas V A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang dikembangkan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*). Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi unsur intrinsik cerita untuk siswa kelas V A di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Kelayakan media pembelajaran komik digital pada materi unsur intrinsik cerita diketahui setelah dilakukan uji validasi, kelayakan dijadikan sebagai acuan sebelum media diujicobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan

adalah dengan uji validasi, uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil presentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 80% yang artinya media komik digital dikategorikan valid atau layak digunakan. Kelayakan media komik digital melalui hasil uji coba pengguna dapat disimpulkan bahwa tingkat ketertarikan media melalui presentase kelas V, dengan hasil respon peserta didik adalah 85%, serta hasil evaluasi peserta didik berupa soal yaitu 84%, sehingga dengan presentase perbandingan ini maka media komik digital sudah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, Ralph, 'Kegiatan Belajar 4: Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD', 2019, pp. 1–23
- Alti, Rahmi Mudia, Putri Tifa Anasi, Dumaris E Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh. Rijalul Akbar, and others, *Media Pembelajaran*, 2022
- Ananda Muhamad Tri Utama, 'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung', 9 (2022), pp. 356–63
- Anugrah Dwi, *Media Pembelajaran dan Jenis-jenisnya*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2023
- Asiva Noor Rachmayani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, 2019
- Astiningtyas, Anindyta Septia, 'Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas VI Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember', 2024
- Awaliyah, Fajri 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam', 2018
- Avalier, K, and Claysin termedial, "“ To Emerge From Its Transitional Funk ”: The Amazing Adventures Of Dialogue With Comics And Graphic'
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 1–17
- Hardani, Jumari Ustiawaty, Helmina Andriani, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, and others, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021
- James Tangkudung, *Macam-macam Metodologi Penelitian* ( Jakarta : Lensa Media Pustaka Indonesia 2019 ), 12
- Julizawati, Lara, 'Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Smpn 40 Pekanbaru', *Skripsi Thesis*, UIN

*SUSKA RIAU*, 1.1 (2023), p. 107

Kamaliyah Nabilatul, 'Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A , 2023

Kelana, Jajang Bayu, "*Model Pembelajaran IPA SD*" , ( Cirebon : Edutrimedia Indonesia, 2021 ) 20-21

Kustianingsari, Nadia, and Utari Dewi, 'Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya', *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 6.2 (2019), pp. 1–9

Kusumadewi, Ni Luh Wahyu, I Wayan Gunartha, and Putu Wisna Ariawan, 'Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9.1 (2022), pp. 103–16, doi:10.38048/jipcb.v9i1.660

Maulida, Khilda, N U R Hidayah, Program Studi, Pendidikan Biologi, Fakultas Ilmu, Tarbiyah Dan, and others, 'Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz ( KAHOOT ) Pada Konsep Sistem Gerak', 2019

Nasir, Fatwa Hambali, Muhammad Nawir, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smp Unismuh Makassar', *Jurnal Kependidikan Media*, 11.1 (2022), pp. 33–38, doi:10.26618/jkm.v11i1.8000

Noor, Zulki Zulkifli, 'Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif: Petunjuk Praktis Untuk Penyusunan Skripsi, Tesis Dan Disertasi', *Deepublish*, 2015, p. 113

Nugraheni, Nursiwi, 'Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7.2 (2017), pp. 111–17, doi:10.24176/re.v7i2.1587

Parera, Rani, 'Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Peserta Didik Kelas IV SD/MI', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 465, 2021, pp. 106–11

Quran Kemenag, Alquran dan Terjemahan, (Jakarta: Latnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an, 2022)

Rahmayanti, Hesti Seviana, 'Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa', 2021

Risdianto, Eko, 'Analisis Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0',



*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, January, 2019, pp. 0–16  
<<http://eprints.umsida.ac.id/6400/>>

Sabaryati, Johri, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Kotak POP UP Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram’, 5 (2019), pp. 15–22

Satrianawati, ‘Media Dan Sumber Belajar’, 2018

Shoffan Shoffa, dkk, *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*, 21AD

Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018), ‘Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121.’, *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2.2 (2018), pp. 113–21  
<<http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurTI/article/view/425>>

Seliyawati Edi Kistori, Pengembangan Media Pembelajaran E-Fotonovela Materi Shalat Fardhu Untuk Siswa Kelas IV SD / MI ( Di MIN 02 Lampung Barat Dan SDIT Khoiru 1444 H / 2022 M’ , 2022

Sodik, and Siyoto, ‘Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1’ , *Dasar Metodologi Penelitian*, 2015, pp. 83–84

Sugiyono, ‘Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dab R&D’ , *Buku*, 2023

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung:, 2019),

Tim Penyusun, “ *Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah* “. (Jember : UIN

KHAS Jember Press, 2021), 45.

Ummah, Masfi Sya’fiatul, *Teknologi Pendidikan, Sustainability (Switzerland)*, 2019, XI

Undang-Undang, RI No. 20 Tahun 2003, UU Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
LEMBER  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Unsur Intrinsik Cerita di MIN 4 Jember	<p>1. Bagaimana desain produk pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi unsur intrinsik cerita kelas V di MIN 4 Jember?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi unsur intrinsik cerita kelas V di MIN 4 Jember?</p>	<p>1. Media Pembelajaran</p> <p>2. Komik Digital</p> <p>3. Bahasa Indonesia ( Materi Unsur Intrinsik Cerita )</p>	<p>1. Media pembelajaran yang nyata</p> <p>2. Komik Digital</p> <p>3. Pembelajaran Bahasa Indonesia ( Materi Unsur Intrinsik Cerita )</p>	<p>1. Responden siswa kelas V MIN 4 Jember</p> <p>2. Informan :</p> <p>a. Kepala Sekolah</p> <p>b. Wali kelas.</p> <p>3. Dokumentasi</p> <p>4. Buku pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal.</p> <p>5. Validasi</p> <p>a. Dosen ahli media</p> <p>b. Dosen ahli materi</p> <p>c. Guru Ahli Bahasa Indonesia</p>	<p>1. Metode Penelitian: <i>Research and Development (R&amp;D)</i></p> <p>2. Model Penelitian dan pengembangan : ADDIE</p> <p>3. Teknik pengumpulan data :</p> <p>a. Observasi dilapangan.</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>d. Angket</p> <p>4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat berdasarkan dari angket yang telah dibuat. Berikut ini rumus dalam uji validitas ahli :</p> <p>Keterangan :</p> $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ <p><math>V</math> = nilai</p> <p><math>\sum X</math> = skor yang diperoleh</p> <p><math>N</math> = skor maksimum</p>

Lampiran 2 : Keaslian tulisan



**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Muhammad Aqil Farera  
 Nim : 202101040044  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Kelas V di MIN 4 Jember**" adalah hasil penelitian / hasil karya sendiri, Kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya

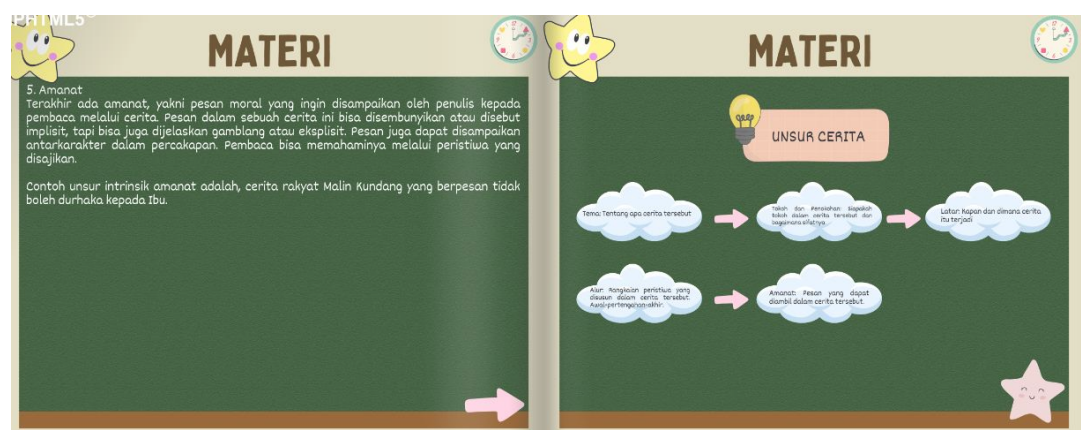
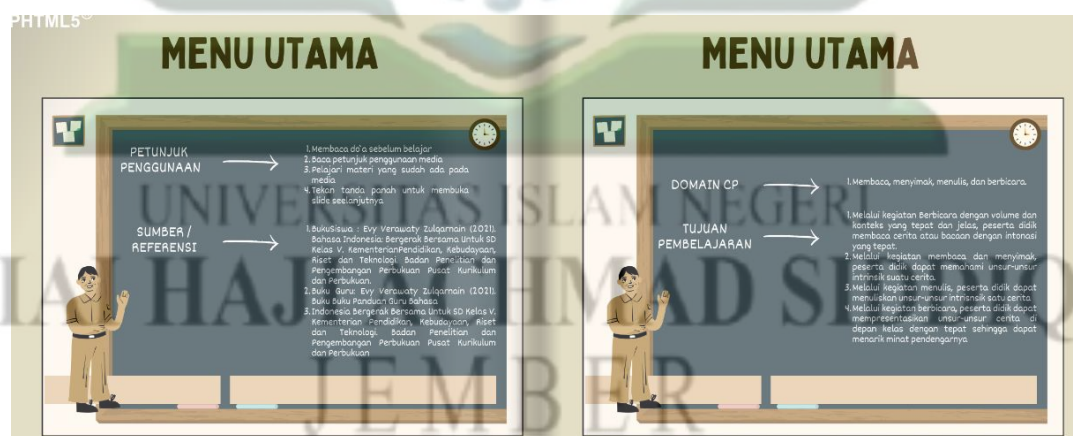
Jember, 12 November 2024  
 Saya Menyatakan

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER**



**Muhammad Aqil Farera**  
 202101040044

Lampiran 3 : Gambar Produk



### PEMBELAJARAN DI KELAS

### PENYAMPAIAN GARIS BESAR MATERI

**Kejadian dan Burung Pipit**

"Ada, Pak?" suara kedai Kei menjajagi di sudut kebun Pak Rus. Melayu yang tampak kebingungan itu sudah berkeringat. Ia berdebat di tengah angin yang berhembus kencang. Burung Pipit yang berkicau di celah-celah daun pepohonan itu, seperti tertanyanya. "Ada apa, Pak?" "Kamu kenapa? Kenapa begitu?" "Kamu kenapa? Kenapa begitu?" "Kamu kenapa? Kenapa begitu?" "Kamu kenapa? Kenapa begitu?"

### UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

### PERTANYAAN SEPUTAR MATERI

**UNSUR CERITA**

Tema: Tentang apa cerita tersebut.

Tekah dan Peroketah: Siapa-kah tokoh dalam cerita tersebut dan bagaimana sifatnya.

Latar: Terdiri dari latar tempat (di pantai, di sekolah, di rumah) dan latar waktu (pagi, siang, sore, atau malam) cerita tersebut terjadi.

Alur: Rangkaian peristiwa yang disusun dalam cerita tersebut.

Awal-pertengahan-akhir.

Amanat: Pesan yang dapat diambil dalam cerita tersebut.

### PERTANYAAN SEPUTAR MATERI

### Unsur Intrinsik

### PERTANYAAN SEPUTAR MATERI

**Komik Digital Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita**

Siapa Pak... Burung pipit itu burung yang suka makan biji-bijian? Burung pipit itu burung yang suka makan biji-bijian.

Aduh siapa ya... tokoh siapa? Burung pipit itu burung yang suka makan biji-bijian.

Angle mengingat-mengingat: siapa-kah tokoh dalam cerita tersebut dan bagaimana sifatnya?

Saya bapak... Kelinci: ingin tahu dan nakal. Kalau Burung pipit: baik dan ramah.

Saya Pak... Kelinci: menyanyikan lagu yang lucu dan diajak.

Dari cerita yang sudah dibacakan oleh teman-teman Angga, di situ ada beberapa bagian penting sehingga bisa membentuk sebuah cerita, diantaranya:

### PERTANYAAN SEPUTAR MATERI

Komik Digital Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita

**Teacher:** Coba, ya pertanyaan yang harusnya kalian jawab ya?

**Students:** Apa saja unsur-unsur dari suatu cerita? / Apa saja tokoh-tokohnya? / Apa saja latar belakangnya? / Apa saja konfliknya? / Apa saja pesan-pesannya?

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan pertama?

**Student:** Saya Pak, unsur-unsur dari suatu cerita itu ada tokoh, latar, konflik, dan pesan.

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan kedua?

**Student:** Tokoh-tokohnya itu ada tokoh protagonis, tokoh antagonis, dan tokoh pendukung.

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan ketiga?

**Student:** Latar belakangnya itu ada latar waktu, latar tempat, dan latar sosial.

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan keempat?

**Student:** Konfliknya itu ada konflik intrinsik dan konflik ekstrinsik.

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan kelima?

**Student:** Pesannya itu ada pesan moral dan pesan sosial.

### PERTANYAAN SEPUTAR MATERI

**Teacher:** Sekarang, bagaimana masalah itu diselesaikan?

**Student:** Saya Pak, karena pun tidak jadi mengambil, nanti Pak Agus, belilah barang pengganti, karena pulang dan minta maaf ke indahnya.

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan kedua?

**Student:** Saya Pak, saat mendengar suara teriakan itu, saya pun tidak jadi mengambil, karena pun tidak jadi mengambil, nanti Pak Agus, belilah barang pengganti, karena pulang dan minta maaf ke indahnya.

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan ketiga?

**Student:** Saya Pak, pesan dari cerita itu adalah hidup dengan jujur. Jika menginginkan sesuatu harus izin kepada orangtua. Anak harus patuh dan menuruti dengan orang tua.

### REFLEKSI SEPUTAR MATERI

Komik Digital Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan pertama?

**Student:** Saya Pak, unsur-unsur dari suatu cerita itu ada tokoh, latar, konflik, dan pesan.

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan kedua?

**Student:** Tokoh-tokohnya itu ada tokoh protagonis, tokoh antagonis, dan tokoh pendukung.

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan ketiga?

**Student:** Latar belakangnya itu ada latar waktu, latar tempat, dan latar sosial.

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan keempat?

**Student:** Konfliknya itu ada konflik intrinsik dan konflik ekstrinsik.

**Teacher:** Baiklah, siapa yang mau menjawab pertanyaan kelima?

**Student:** Pesannya itu ada pesan moral dan pesan sosial.

### Latihan Soal

Komik Digital Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita

**LKPD**

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Jelaskan yang dimaksud unsur intrinsik cerita!
2. Sebutkan unsur-unsur intrinsik cerita!
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tokoh!
4. Siapa saja tokoh dalam cerita dan bagaimana sifat tokoh tersebut?
5. Apa pesan dari cerita tersebut?

## BIODATA PENULIS

Muhammad Aqil Fera dilahirkan di Desa Bades Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang pada tanggal 26 April 2002, anak dari Alm. Zainul Qosim dan Ibu Juwairiyah. Pendidikan dasar di MI Nuris Bades lulus tahun 2014, kemudian MTS Nuris Bades 2017, MA Nuris Bades 2020, selanjutnya menempuh perguruan tinggi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Selain aktif di perkuliahan juga aktif di organisasi. Pada tahun 2022 pernah menjabat sebagai Ketua Umum HMPS-PGMI selama 1 periode, dan tahun 2023 melanjutkan pengalaman di organisasi menjadi Ketua Komisi C Senat Mahasiswa FTIK selama 1 periode juga, selain organisasi intra juga aktif dalam organisasi ekstra yaitu sebagai Kader PMII Rayon FTIK dan Pengurus Rayon FTIK periode 2023/2024. Sekarang fokus pada tugas akhir skripsi salah satunya dalam pengembangan media komik digital pada peserta didik kelas 5 SD.

Komik digital merupakan bentuk cerita bergambar yang menyampaikan pesan atau informasi melalui media elektronik. Komik digital ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam pemahaman mata pelajaran Bahasa Indonesia materi "Unsur Intrinsik dalam Cerita" Kelas 5.

*Lampiran 4 : Modul Ajar*

No	Komponen	Deskripsi
<b>1</b>	<b>Informasi Umum Perangkat Ajar</b>	
	Nama penyusun	Muhammad Aqil Farera
	Nama Sekolah	MIN 4 Jember
	Tahun Penyusunan	2024
	Jenjang Sekolah	(SD/MI)
	Kelas	V (Lima)
	Alokasi waktu	2 JPx 35 menit = 70 menit
<b>2.</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
	Fase Capaian	C
	Elemen/Domain CP	Membaca,menyimak,menulis,berbicara
	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan Berbicara dengan volume dan konteks yang tepat dan jelas, peserta didik membaca cerita atau bacaan dengan intonasi yang tepat.</li> <li>2. Melalui kegiatan membaca dan menyimak,peserta didik dapat memahami unsur-unsur intrinsik suatu cerita.</li> <li>3. Melalui kegiatan menulis,peserta didik dapat menuliskan unsur-unsur intrinsik suatu cerita</li> <li>4. Melalui kegiatan berbicara, peserta didik dapat mempresentasikan unsur-unsur cerita di depan kelas dengan tepat sehingga dapat menarik minat pendengarnya</li> </ol>
	Konsep Utama/Kata kunci	Cerita,membaca,menulis
	Pengetahuan, keterampilan,kompetensi	Membaca Menulis Ketrampilan membuat kalimat
<b>3</b>	<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	
	Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	Mandiri Bernalar Kritis
<b>4</b>	<b>Sarana dan Prasarana</b>	
	Fasilitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. LCD proyektor atau papan tulis</li> <li>2. Laptop</li> <li>3. Lingkungan belajar</li> </ol>
	Lingkungan Belajar	Lingkungan sekolah
	Catatan	Pelaksanaan tatap muka dikelas



<b>5</b>	<b>Target Peserta Didik</b>	
	Kategori Peserta Didik	Siswa regular
<b>6</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>	
	Jumlah per kelas	30 siswa
<b>7</b>	<b>Ketersediaan Materi</b>	
	Pengayaan (untuk siswa dengan capaian tinggi)	Ada
	Alternatif penjelasan,metode,atau aktifitas tambahan	Ada
<b>8</b>	<b>Model Pembelajaran</b>	
		Tatap muka
<b>9</b>	<b>Asesmen</b>	
	Target Penilaian	Individu
	Jenis asesmen	Formatif dan Sumatif
<b>10</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran Utama</b>	
	Pengaturan siswa	Individu
	Metode	1. Diskusi 2. Tanya Jawab 3. Penugasan
<b>11</b>	<b>Materi Ajar,Alat dan Bahan</b>	
	Materi atau Sumber Pembelajaran Utama	Handout materi Video Pembelajaran untuk <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jIgZ8Pdqp00">https://www.youtube.com/watch?v=jIgZ8Pdqp00</a>
<b>12</b>	<b>Persiapan Pembelajaran</b>	
	Langkah–Langkah	Guru mempersiapkan: 1. Buku Siswa dan Buku Guru 2. LCD proyektor 3. Media Komik Digital 4. LKPD

13	<b>Urutan Kegiatan Pembelajaran</b>	
	(15 Menit)	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memulai dengan salam pembuka (Religius)</li> <li>• Peserta didik membaca doa, pembacaan surat pendek dan asmaul husna (Religius)</li> <li>• Guru menanyakan kabar peserta didik (Rasa ingin tau)</li> <li>• Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik (Disiplin)</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mengamati media Komik Digital di proyektor</li> <li>❖ Guru meminta peserta didik untuk menceritakan apa yang dilihatnya</li> <li>❖ Guru menyebutkan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari siswa berdasarkan gambaryang telah mereka amati.</li> <li>❖ Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik seputar gambar.</li> <li>❖ Guru meminta peserta didik untuk menceritakan unsur-unsur instrinsik berdasarkan bacaan yang tadi telah dibacanya didepan kelas</li> <li>❖ Guru memberikan reward kepada siswa yang telah berani membacakan hasil presentasinya didepan kelas.</li> </ul>
	(40 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Di akhir kegiatan, guru mengajak siswa melakukan refleksi. Dengan membaca kesimpulan unsur-unsur intrinsik suatu bacaan atau teks cerita serta menanyakan siswa yang belum paham tentang materi yang telah dipelajari.</li> </ul> <p><b>Kegiatan penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memberi penguatan dengan bersama-sama menyimpulkan materi unsur-unsur intrinsik suatu cerita.</li> <li>❖ Guru meminta siswa untuk giat belajar dan tetap menjaga kesehatan</li> <li>❖ Guru meminta siswa berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran</li> <li>❖ Guru menutup pembelajaran dengan ucapan Hamdalah dan salam.</li> </ul>
	<b>14 Refleksi Guru</b>	
	Pertanyaan Kunci	<p>Manajemen Kelas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah semua siswa aktif dalam pembelajaran?</li> <li>2. Apakah Jam Pembelajaran cukup?</li> <li>3. Apakah ada siswa yang mengalami kesulitan?</li> </ol>

		<p>4. Apakah kesulitan siswa dapat teratasi?</p> <p>5. Apa menemukan kendala dalam pembelajaran?</p> <p>6. Apa strategi yang tepat untuk mengatasi kendala?</p> <p>Ketercapaian kompetensi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa semua siswa mampu mencapai kompetensi?</li> <li>2. Apa semua siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik?</li> <li>3. Adakah perubahan sikap dan ketrampilan yang muncul selama proses pembelajaran?</li> </ol>
<b>15</b>	<b>Kriteria Pengukuran Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan Asesmen (Asesmen Formatif)</b>	
	Penilaian Kompetensi atau kemampuan serta pengetahuan	Testulis dan lisan
	Kriteria penilaian	Kualitatif
	Produk siswa	Proyek Kamus
<b>16</b>	<b>Refleksi Siswa</b>	
	Pertanyaan Kunci	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana belajarmu hari ini?</li> <li>2. Apa kamu senang belajar Bersama hari ini?</li> <li>3. Kita belajar apa saja tadi ya?</li> <li>4. Apa kesulitanmu saat pembelajaran?</li> </ol>
17	Daftar Pustaka	<p>Buku Siswa: Evy Verawaty Zulqarnain (2021). <i>Bahasa Indonesia: Bergerak Bersama Untuk SD Kelas V</i>. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.</p> <p>Buku Guru: Evy Verawaty Zulqarnain(2021). <i>Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Bergerak Bersama Untuk SD Kelas V</i>.Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan</p>
<b>18</b>	<b>Lembar Kerja Siswa</b>	Testulis (terlampir)
<b>19</b>	<b>Bahan Bacaan Siswa</b>	Buku siswa
<b>20</b>	<b>Bahan Bacaan Guru</b>	Buku Panduan Guru

21	Materi pengayaan	Game
22	Materi Tambahan	Tanya Jawab

Jember , 18 September 2024

**Guru Kelas V**

**Bapak Tohawi S.Pd.I**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Lampiran 5 :**

## PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara dengan kepala sekolah MIN 4 Jember
  - a. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru di MIN 4 Jember ?
  - b. Berapa jumlah keseluruhan siswa di MIN 4 Jember ?
  - c. Bagaimana sarana dan prasarana di MIN 4 Jember ?
  - d. Bagaimana perkembangan penggunaan media pembelajaran di MIN 4 Jember ?
  - e. Apakah sekolah memberikan pembiasaan khusus kepada siswa siswi di MIN 4 Jember ?
  - f. Upaya apa saja yang saat ini dilakukan kepala sekolah untuk memajukan MIN 4 Jember ?
2. Wawancara dengan guru kelas V MIN 4 Jember
  - a. Berapa jumlah siswa dan siswi di kelas V ?
  - b. Berapa jumlah siswa perempuan dan laki-laki di kelas V ?
  - c. Bagaimana proses pembelajaran di kelas V selama pembelajaran berlangsung ?
  - d. Kendala apa yang sering terjadi pada saat pembelajaran di kelas ?
  - e. Sumber belajar apakah yang sering digunakan di kelas selain buku siswa ?
  - f. Media apa yang pernah digunakan didalam pembelajaran ?
  - g. Pelajaran apa yang sulit dipahami dan tidak diminati siswa ?
  - h. Bagaimana proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V ?
  - i. Metode dan model apa yang sering digunakan ?
  - j. Apa kendala selama pembelajaran sehingga tidak digunakan media ?

3. Wawancara peserta didik

- a. Pembelajaran apa yang paling diminati ?
- b. Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk pembelajaran yang sulit?
- c. Apakah kalian senang jika belajar diiringi dengan media komik digital ?
- d. Apakah media komik digital yang ditampilkan menarik perhatian dan mudah dipahami ?



*Lampiran 6 : Permohonan menjadi validator*

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2242/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Hartono, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Hartono, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 202101040044
Nama	: MUHAMMAD AQIL FARERA
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital di MIN 4 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 03 Oktober 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**MOTIBUL UMAM**

*Lampiran 7 : Lembar Validasi Angket Ahli Materi*

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2260/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 202101040044
Nama	: MUHAMMAD AQIL FARERA
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital di MIN 4 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 03 Oktober 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**MOTIBUL UMAM**



**Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata  
Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital di MIN 4 Jember,  
Untuk Ahli Materi**

Nama : Muhammad Aqil Farera

NIM : 202101040044

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa  
Indonesia Berbasis Komik Digital di MIN 4 Jember

Nama Validator : Dr. Hartono, M.Pd.

NIP :198609022015031001

**Petunjuk Pengisian**

1. Lembar validasi ini di maksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi dalam media Komik Digital
2. Mohon berikan tanda“√” untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian
3. Mohon berikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan

**Kriteria Penilaian**

**1= Sangat Tidak Setuju(STS)**

**3 = Ragu-Ragu(R)**

**2 = Tidak Setuju (TS)**

**4 =Setuju (S)**

**5= Sangat Setuju (SS)**

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
<b>A. Aspek Kelayakan Isi</b>							
1.	Materi yang disajikan dalam media Komik Digital menjabarkan substansi materi				✓		Relevan lengkap.
2.	Materi yang disajikan dalam media Komik Digital dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran				✓		dapat lebih komprehensif.
3.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media Komik Digital sesuai dengan kebutuhan materi ajar				✓		
4.	Bahasa yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa				✓		
5.	Materi yang disajikan tidak mengandung banyak tafsir				✓		
<b>B. Aspek Kelayakan Penyajian</b>							
6.	Keakuratan konsep dan definisi				✓		
7.	Gambar yang disajikan mudah di mengerti				✓		dapat lebih variatif
8.	Menggunakan contoh yang praktis				✓		
<b>C. Aspek Keterlaksanaan</b>							
9.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan				✓		
10.	Menciptakan kemampuan belajar siswa yang semakin aktif				✓		
11.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa				✓		

### Komentaran Saran

- Untuk digital harus dimunculkan.
- Struktur penyajian materi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

### Kesimpulan

Pengembangan Media pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital di MIN 4 Jember ini dinyatakan:

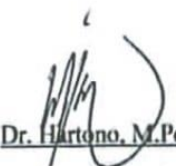
1. Layak digunakan di lapangan
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

•)Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 19 September 2024

Ahli Materi

  
Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 198609022015031001

*Lampiran 8 : Validasi Angket Ahli Media*

**Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata  
Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital di MIN 4 Jember  
Untuk ahli media**

Nama : Muhammad Aqil Farera

NIM : 202101040044

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa  
Indonesia Berbasis Komik Digital di MIN 4 Jember

Nama Validator : Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.

NIP : 198705222015031005

**Petunjuk Pengisian**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas Media Komik Digital
2. Mohon berikan tanda“√” untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian
3. Mohon berikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan

**Kriteria Penilaian :**

1= Sangat Tidak Setuju (STS)

3= Ragu-Ragu (R)

2= Tidak Setuju (TS)

4= Setuju (S)

5= Sangat Setuju (SS)

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
<b>A.</b>	<b>Aspek Desain Tampilan</b>						
1.	Cover sampul yang menarik				✓		
2.	Menumbuhkan minat siswa dalam belajar				✓		
3.	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang				✓		
4.	Ketepatan pemilihan warna pada media			✓			
5.	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran			✓			
6.	Tampilan buku pada media memudahkan siswa untuk menggunakan media tersebut				✓		
<b>B.</b>	<b>Isi Media</b>				✓		
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan				✓		
3.	Sistem penyajian materi pada media sesuai dengan kurikulum			✓			
4.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				✓		
5.	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi			✓			
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia				✓		
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		
<b>Aspek Penggunaan Media</b>							
8.	Media mudah dipahami oleh siswa				✓		
9.	Media yang berkelanjutan dan dapat digunakan ulang			✓			

10.	Media yang digunakan efektif untuk siswa dasar				✓	
11.	Efisien media dengan biaya				✓	
12.	Keamanan media bagi siswa				✓	
13.	Kemampuan media dalam bekerja sama dengan kelompok				✓	

#### Komentar dan Saran

- Ubah menjadi Flipbook dan upload di urener
- Background tiap halaman harus beda/variatis.
- Tambah latar waktu siang/malam, tanggal/jam
- Tambah lembar kerja di bagian akhir.

#### Kesimpulan

Pengembangan Media pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital di MIN 4 Jember ini dinyatakan :

1. Layak digunakan di lapangan
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Jember, September 2024  
Ahli Media

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.

NIP.198705222015031005

**Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata  
Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital di  
MIN 4 Jember Untuk Guru Kelas**

Nama : Muhammad Aqil Farera  
 NIM : 20210104004  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa  
 Indonesia Berbasis Komik Digital di MIN 4 Jember  
 Nama Guru : MOCHAMMAD TOHAWI, S.PdJ  
 NIP : 196806152009 011001  
 Jabatan : GURU KELAS (kelas 5 Al Himp)  
 Instansi : MIN 4 Jember

**Petunjuk Pengisian**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli

media yang berbasis Komik Digital

2. Mohon berikan tanda "v" untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian

3. Mohon berikan kritik dan sarana agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan

**Kriteria Penilaian**

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3 = Ragu-Ragu (R)

2 = Tidak Setuju (TS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
<b>A.</b>	<b>Tampilan Media</b>						
1.	Media mudah dioperasikan					✓	
2.	Desain media Komik Digital sesuai dengan tingkatan usia dan perkembangan kelas V					✓	
3.	Tampilan media Komik Digital yang menarik				✓		
4.	Materi yang mudah dipahami					✓	
<b>B.</b>	<b>Aspek Penggunaan Media</b>						
5.	Media mudah dipahami oleh siswa				✓		
6.	Media dapat digunakan ulang					✓	
7.	Media yang digunakan ramah akan lingkungan					✓	
8.	Bahan yang digunakan didapatkan dengan mudah				✓		
9.	Efisiensi media dengan biaya					✓	
10.	Keamanan media bagi siswa				✓		

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**ANGKET RESPON SISWA**  
**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL**

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Nama	: M. HAMZAH
Kelas	: 5 ALAKA
Hari/Tanggal	: Kamis/3/Oktober 2024


**Petunjuk :**

1. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran berbasis Komik Digital.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada Komik Digital.

**Keterangan :**

- SB : Sangat Baik (skor 5)                      K : Kurang (skor 2)  
B : Baik (skor 4)                                SK : Sangat Kurang (skor 1)  
C : Cukup (skor 3)

No.	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Desain media pembelajaran yang digunakan menarik dan menyenangkan.				✓	
2.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan.			✓		
3.	Media Komik Digital menggunakan Bahasa yang mudah dipahami					✓
4.	Media Komik Digital menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda				✓	
5.	Petunjuk penggunaan Media Komik Digital jelas sehingga mempermudah saya dalam membaca			✓		
6.	Penyajian atau penyampaian materi dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mudah dalam memahami				✓	
7.	Variasi kegiatan, soal latihan, kuis dan lain-lain membantu saya untuk mengembangkan			✓		



	kemampuan saya					
8	Materi yang disajikan dalam media berifat mengkonstruksi atau dapat membangun pengetahuan saya			✓	✓	
9	Komik digital ini dapat membuat belajar tidak membosankan				✓	
10	Media pembelajaran komik digital ini memuat materi, cerita pendek yang dapat menambah pemahaman saya tentang unsur intrinsik					✓
11	Ilustrasi kartun dan animasi yang disampaikan atau disajikan pada media menarik dan memudahkan anda memahami materi.				✓	
12	Tampilan menu dan pada media memudahkan anda untuk menggunakan media tersebut.			✓		
13	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.			✓		
14	Media dapat digunakan secara berulang ulang, sehingga membantu saya untuk mengulang materi yang telah anda pelajari sebelumnya					✓
15	Cerita yang disajikan dalam media menarik			✓		
16	Saya mampu membuat soal uraian dan soal cerita				✓	
17	Saya dapat memahami materi dari media pembelajaran berbasis komik digital					✓
18	Saya senang mempelajari Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Komik digital				✓	

Catatan masukan untuk perbaikan media

*Lampiran 9 : Angket Respon Siswa*

**ANGKET RESPON SISWA**  
**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL**

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Nama	: Devi ayunda putri
Kelas	: 5 ol-ola 9
Hari/Tanggal	: Kamis 3 oktober 2024

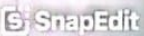
**Petunjuk :**

1. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran berbasis Komik Digital.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada Komik Digital.

**Keterangan :**

SB : Sangat Baik (skor 5)	K : Kurang (skor 2)
B : Baik (skor 4)	SK : Sangat Kurang (skor 1)
C : Cukup (skor 3)	

No.	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Desain media pembelajaran yang digunakan menarik dan menyenangkan.				✓	
2.	Penggunaan media pembelajaran mudah digunakan.				✓	
3.	Media Komik Digital menggunakan Bahasa yang mudah dipahami					✓
4.	Media Komik Digital menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda				✓	
5.	Petunjuk penggunaan Media Komik Digital jelas sehingga mempermudah saya dalam membaca			✓		
6.	Penyajian atau penyampaian materi dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mudah dalam memahami.				✓	
7.	Variasi kegiatan, soal latihan, kuis dan lain-lain membantu saya untuk mengembangkan			✓		



kemampuan saya							
8.	Materi yang disajikan dalam media bersifat mengkonstruksi atau dapat membangun pengetahuan saya.					✓	
9.	Komik digital ini dapat membuat belajar tidak membosankan			✓			
10.	Media pembelajaran komik digital ini memuat materi, cerita pendek yang dapat menambah pemahaman saya tentang unsur intrinsik			✓			
11.	Ilustrasi kartun dan animasi yang disampaikan atau disajikan pada media menarik dan memudahkan anda memahami materi.						✓
12.	Tampilan menu dan pada media memudahkan anda untuk menggunakan media tersebut.					✓	
13.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.					✓	
14.	Media dapat digunakan secara berulang ulang, sehingga membantu saya untuk mengulang materi yang telah anda pelajari sebelumnya			✓			
15.	Cerita yang disajikan dalam media menarik.					✓	
16.	Saya mampu membuat soal uraian dan soal cerita					✓	
17.	Saya dapat memahami materi dari media pembelajaran berbasis komik digital			✓			
18.	Saya senang mempelajari Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Komik digital			✓			
Catatan masukan untuk perbaikan media							

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 10 : Hasil Evaluasi Siswa

NO. \_\_\_\_\_  
Date : \_\_\_\_\_

2022	<input type="checkbox"/>	NAMA: Dika	
Th.	<input type="checkbox"/>	KELAS: V A / AL-ALAQ	
	<input checked="" type="checkbox"/>	1. UNSUT DALAM Cerita	
	<input type="checkbox"/>		
	<input checked="" type="checkbox"/>	2. TEMA, LAKSANA, ALUR, TOKOH dan PEROKOHAN, AMANAH	
	<input type="checkbox"/>		
	<input checked="" type="checkbox"/>	3. PELAKU DALAM cerita	
	<input type="checkbox"/>		
	<input checked="" type="checkbox"/>	4. KELINCI, BUTANG PIPIL, KELINCI	MAMIN MENCUTI, BUKU
	<input type="checkbox"/>	PIPIE SUKA MEMBERI NASEHAT $\frac{1}{2}$	
	<input type="checkbox"/>		
	<input checked="" type="checkbox"/>	5. AGAKKA LIDAK MELANGSAT PERATURAN AKAN HIDUP SEENAKOZ	
5	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		
min.	<input type="checkbox"/>	90	
	<input type="checkbox"/>	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI	
	<input type="checkbox"/>	KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ	
	<input type="checkbox"/>	JEMBER	
	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		
6	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		

Nama: Asyifa Luz Zahro, Syifa

Jawaban

No. \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

1. cerita yang memiliki bagian bagian Tema, Tokoh, Alur, latar, Amanat
2. Tema, Tokoh, Alur, Amanat, latar
3. Pelaku dalam cerita
4. burung pipit dan kelinci, Penasihat / memberi nasihat, Tidak menuruti nasihat induknya / ibunya
5. menuruti Amanat / nasihat, tidak mencari

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

90

*Lampiran 11 : Dokumentasi Penelitian*











UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

*Lampiran 12 : Jurnal Penelitian*

**JURNAL PENELITIAN**  
**JURNAL KKEGIATAN PENELITIAN**  
 Lokasi : MIN 4 JEMBER, Jl. K. Arifin No.72.Ps.Alas, Garahan, Kec. Silo, Kabupaten Jember, Jawa Timur.

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Ttd
1.	18 September 2024	Pra Observasi	
2.	19 September 2024	Validasi ahli materi bersama Bapak Dr.Hartono. M.Pd.	
3.	19 September 2024	Validasi ahli media Bersama Bapak Dr.Imron Fauzi M.Pd.I.	
4.	1 Oktober 2024	Penyerahan Surat terhadap Lembaga	
5.	1 Oktober 2024	Wawancara Bersama Bapak Tohawi S.Pd. Selaku guru kelas V A	
6.	3 Oktober 2024	Penerapan media komik digital di kelas V dan pengisian Angket siswa	
7.	3 Oktober 2024	Wawancara kepada peserta didik terhadap penerapan media komik digital	
8.	3 Oktober 2024	Menerima surat selesai penelitian	

Jember, 3 Oktober 2024  
 Kepala Madrasah



Salim, S.Pd, MM.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM JEMBER  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

*Lampiran 13 : Surat keterangan selesai penelitian*



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**  
 Jalan K. Arifin No. 72 Dusun Pasar Alas Desa Garahan Kecamatan Silo  
 Website: www.jember.kemenag.go.id

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor: B-432/MI/13/32.04/PP.00.4/09/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Nama	: Agus Salim, S.Pd, M.MPd
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: MIN 4 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	: Muhammad Aqil farera
Tempat, tanggal lahir	: Lumajang, 26 April 2002
NIM	: 202101040044
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di sekolah kami selama ± 10 hari dalam rangka penulisan skripsi dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember"*

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Jember, 3 Oktober 2024  
 Kepala Sekolah



Agus Salim, S.Pd, M.Pd

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN

## BIODATA PENULIS



### Data Diri

Nama : Muhammad Aqil Farera

NIM : 202101040044

TTL : Lumajang, 26 April 2002

Jenis kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat : Bades Purut Kec. Pasirian, RT/RW 002/004

Status : Mahasiswa UIN KHAS Jember

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No HP : 081917077226

Email : [aqilfarera45@gmail.com](mailto:aqilfarera45@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

1. TK MUSLIMAT 2008-2009
2. MI NURUL ISLAM 01 BADES 2009-2014
3. MTS UNGGULAN MA'ARIF NU BADES 2014-2017
4. MA MA'ARIF NU NURUL ISLAM BADES 2017-2020
5. UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER 2020-2024