

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :

Siti Nur Lailatul Nikmah

NIM : T20194108

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan dan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh :

Siti Nur Lailatul Nikmah
NIM : T20194108

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan dan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Siti Nur Lailatul Nikmah
NIM : T20194108

Disetujui Pembimbing:
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Dr. Nino Andrianto, M. Pd.
NIP. 198606172015031006

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Rabu
Tanggal : 11 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua



Muhammad Ardy Zaini, M. Pd. I
NIP. 198612122019031010

Sekretaris



Muhammad Suwignyo Pravogo, M. Pd. I
NIP. 198610022015031004

Anggota:

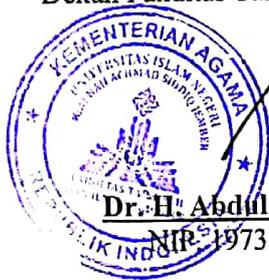
1. Dr. Ubaidillah, M. Pd. I
2. Dr. Nino Indrianto, M. Pd



J E M B E R

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ -ﷺ- « مَنْ قَرَأَ حَرْفًا مِنْ كِتَابِ اللَّهِ فَلَهُ بِهِ حَسَنَةٌ وَالْحَسَنَةُ بِعَشْرِ أَمْثَالِهَا لَا أَقُولُ الْم حَرْفٌ وَلَكِنْ أَلِفٌ حَرْفٌ وَلَاَمٌ حَرْفٌ وَمِيمٌ حَرْفٌ »

Artinya: “ Dari Abdullah bin Mas’ud *radhiyallahu ‘anhu* berkata: “*Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam* bersabda: “Siapa yang membaca satu huruf dari Al Quran maka baginya satu kebaikan dengan bacaan tersebut, satu kebaikan dilipatkan menjadi 10 kebaikan. (Semisalnya dan aku tidak mengatakan *الم* satu huruf, akan tetapi Alif satu huruf, Laam satu huruf dan Miim satu huruf).” (HR. Tirmidzi dan dishahihkan di dalam kitab *Shahih Al Jami’*, no. 6469).”¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Yayasan Pendidikan Islam Al-Atsari (YPIA) Yogyakarta, Indonesia, thn 2023. no. 6469

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala nikmat yang telah diberikan dan kelancaran dalam menyelesaikan sekaligus mengakhiri masa study saya di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. Tidak lupa pula sholawat serta salam kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang saya harapkan syafaatnya di hari akhir nanti. Skripsi ini tidak akan bisa terselesaikan dengan proses yang lancar tanpa dukungan dari orang-orang yang sangat saya sayangi. Untuk skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang tercinta :

1. Ayah dan ibu yang sangat saya sayangi dan saya cintai, Munasib dan Siti Halimah yang telah menjadi support system terbaik dalam hidup saya. Berjuang dengan begitu dahsyatnya demi sebuah gelar S. Pd dibelakang nama putrinya, rela panas-panasan disawah dan dijalan demi membiayai masa belajar anaknya. Terimakasih banyak Ayah dan Ibu tanpa kalian saya tidak akan bisa sampai di titik ini. Saya bangga, beliau bukan lulusan sarjana, tapi beliau mati-matian demi menjadikan putrinya sebagai lulusan sarjana.
2. Suami saya Vendi Pradana, yang sangat saya sayangi. Terimakasih atas support dan dampungannya yang dilakukan demi kelancaran skripsi saya. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan kelancaran rezeki.

Amiin.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Siti Nur Lailatul Nikmah, 2024 : *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember*

Kata kunci : Media Komik Digital, Berbasis *Flipbook*, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Perkembangan teknologi telah mewarnai dunia pendidikan terutama dalam pengembangan media pembelajaran. Komik digital merupakan media pembelajaran yang menrealisasikan penggambaran kehidupan manusia dengan realitas sosialnya yang divisualkan dalam bentuk gambar dengan memanfaatkan teknologi digital. Komik digital ini diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk 1) Menghasilkan produk yang berupa media Komik Digital sebagai media pembelajaran berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember. 2) Mengetahui kelayakan pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember. 3) Mengetahui keefektifan pengembangan media Komik Digital berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model yang dikembangkan oleh Reiser & Mollenda yaitu ADDIE yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Subjek dari penelitian ini merupakan angket penilaian yang dilakukan oleh validator ahli (media, materi dan bahasa) dengan menggunakan angket validasi, dan angket ahli pengguna (guru kelas) serta angket respon siswa terhadap media komik digital berbasis flipbook.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Komik Digital pada unsur-unsur kalimat SPOK, maka dapat disimpulkan : 1) Media Komik Digital suatu media pembelajaran yang sebenarnya dapat dibuat dan dikembangkan oleh semua orang. Karena media Komik Digital ini dibuat menggunakan aplikasi Canva. Pembuatan media ini juga dibuat dengan berdasarkan pada materi kelas IV materi tentang Unsur-unsur kalimat SPOK. 2) Hasil validasi hasil media mendapatkan skor 92,5% dan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 90%. 3) Hasil validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor 96%. Hasil dari ahli validasi dan juga respon mendapatkan nilai rata-rata 92,5% dengan kategori sangat valid atau dikatakan layak, karena hasil skor yang diperoleh memiliki rata-rata 90% ke atas.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar sebagai syarat menyelesaikan program sarjana. Kelancaran dan kesuksesan skripsi ini penulis dapatkan karena bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh sebab itu, penulis menyadari dan mengucapkan terima kasih dengan sepenuh hati kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memfasilitasi semua kegiatan akademik.
2. Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memimpin penyelenggaraan pendidikan, penelitian, dan banyak mengajarkan pengabdian pada masyarakat.
3. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
5. Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan ditengah-tengah kesibukannya serta sudah memberikan waktu, tenaga, dan pikiran untuk bimbingan, ilmu, motivasi dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
6. Seluruh dosen fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember khususnya yang telah mencurahkan ilmunya kepada penulis sebagai bekal dalam mengarungi kehidupan di dunia dan akhirat.
7. Para validator yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama proses validasi penelitian dan pengembangan.
8. Almamater Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tercinta.

9. Bapak Husni Mubarak, S.S., selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Nurul Fattah Puger Jember yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di lembaganya.
10. Ibu Ika Ainurrohmah, S.Pd., selaku wali kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Nurul Fattah Puger Jember yang telah membantu dalam memberikan motivasi, bimbingan dan arahan selama proses penelitian.
11. Seluruh guru di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Nurul Fattah Puger Jember yang telah memberikan masukan, arahan dan meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam proses penelitian.
12. Siswa-siswi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Nurul Fattah Puger Jember yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu, yang telah membantu melancarkan penelitian ini.

Penulis sangat menyadari bahwa tidak ada yang sempurna di dunia ini, begitu pun penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi skripsi ini lebih baik dan sempurna.

Dengan segala kekurangannya yang ada dalam skripsi ini, atas izin Allah SWT penulis sangat berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin Ya Robbal 'alamin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Jember, 18 November 2024
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Penulis
J E M B E R
Siti Nur Lailatul Nikmah
NIM. T20194108

DAFTAR ISI

COVER	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian terdahulu	16
B. Kajian Teori	25
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	44
A. Model Penelitian dan Pengembangan	44
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46
C. Desain Uji Coba	50
D. Teknik Analisis Data	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60
A. Profil Sekolah MI NU Nurul Fattah.....	60
B. Penyajian Data Uji Coba.....	69
C. Analisi Data.....	93
D. Revisi Produk.....	96
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	98
A. Kajian Produk Media Komik Digital.....	98
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produl Lebih Lanjut	107
DAFTAR PUSTAKA	111



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	22
Tabel 3.1 Presentase Kelayakan	60
Tabel 3.2 Kriteria Keefektifan	61
Tabel 4.1 Pemetaan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	72
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	80
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	82
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	86
Tabel 4.5 Hasil Pretest Peserta Didik Kelas IV	88
Tabel 4.6 Hasil Posttest Peserta Didik Kelas IV	90
Tabel 4.7 Hasil Validasi	94
Tabel 4.8 Hasil Revisi Media Komik Digital.....	96



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	45
Gambar 3.2 Gambar Desain Media Komik Digital Pada Aplikasi Canva	48
Gambar 3.3 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	50
Gambar 4.1 Desain Media Komik Digital Berbasis Flipbook	77
Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Hasil Pretest dan Posttest	91



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Penulisan
- Lampiran 2: Matriks Penelitian
- Lampiran 3: Hasil Wawancara Kepada Guru Kelas IV
- Lampiran 4: Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas IV
- Lampiran 5: Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6: Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 7: Modul Ajar
- Lampiran 8: Angket Validasi Media
- Lampiran 9: Angket Validasi Materi
- Lampiran 10: Angket Respon Guru Kelas IV
- Lampiran 11: Hasil Pretest Peserta Didik Kelas IV
- Lampiran 12: Hasil Posttest Peserta Didik Kelas IV
- Lampiran 13: Absen Peserta Didik Kelas IV
- Lampiran 14: Dokumentasi
- Lampiran 15: Jurnal Kegiatan Penelitian
- Lampiran 16: Biodata Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global.² Pada era kemajuan teknologi, media pembelajaran menjadi salah satu pengaruh dan memiliki dampak besar terhadap perencanaan strategi pembelajaran. Pemilihan media dan strategi pembelajaran menjadi inovasi baru terhadap keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Pendidik dengan peserta didik dalam proses pendidikan memiliki sifat interdependensi. Pendidik butuh partisipasi peserta didik dalam mengamalkan dan mengembangkan ilmunya. Peserta didik membutuhkan bantuan guru untuk mengarahkan proses pertumbuhan dan perkembangannya.³ Cara belajar yang baik, tentu mampu mengatasi kesulitan belajar dan untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan memahami pelajaran seorang pendidik berperan dalam membantu perkembangan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Pendidik juga dituntut agar mampu melakukan tindakan nyata di kelas dalam memberikan informasi secara empatik, santun dan efektif.⁴

² Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Vol 3 No 1 (Januari 2018), h. 172

³ Yosep, "Sikap Guru Kepada Murid", *Jurnal Terampil, Pendidik andan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No.1 Juni 2015, h.69.

⁴ Ninik Sumiarsi, "Analisis Kompetensi Pedagogik dan Pengembangan Pembelajaran Guru SD Negeri 041 Tarakan", *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 3 No 1 (2015), h. 100

Proses belajar mengajar merupakan bagian yang terpenting dalam pendidikan, yang di dalamnya terdapat guru sebagai pengajar dan peserta didik yang sedang belajar untuk terjalannya komunikasi dan interaksi. Bahkan begitu pentingnya pendidikan dalam wahyu pertama-Nya surat Al-Alaq ayat 1-5 Allah SWT juga memberikan prinsip dasar tentang ilmu pengetahuan.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۗ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya:“ 1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, 3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah, 4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam, 5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (QS.Al-Alaq ayat 1-5).⁵

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah SWT perintahkan kepada manusia untuk memperbanyak membaca dan belajar. Membaca merupakan satu cara untuk memperoleh pengetahuan serta wawasan yang luas. Sejumlah disiplin ilmu juga perlu untuk dipelajari. Tujuannya adalah agar bisa menjadi manusia yang bijaksana dan tidak mudah menyalahkan orang lain saat berbeda pendapat. Hal ini lantaran dengan banyak membaca, pikiran manusia bisa semakin terbuka. Objek untuk membaca juga sangat luas yaitu berupa segala hal yang ada di sekeliling manusia. Peran seorang pendidik sebagai motivator adalah mengupayakan semaksimal mungkin agar peserta didik memiliki motivasi atau semangat

⁵ Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: Darul Sunnah, 2012), h.54.

belajar yang tinggi dalam setiap proses pembelajaran. Guru dituntut kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna.⁶

Berkaitan dengan makna tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu hal terpenting bagi suatu individu untuk meningkatkan kualitas diri serta pengembangan diri menjadi yang lebih baik. Usaha sadar dalam proses pembelajaran dilakukan peserta didik guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang pendidik. Proses pembelajaran yang dilakukan berkaitan dengan komunikasi, kemajuan teknologi, bahan ajar, sarana dan prasarana, media dan sumber pembelajaran yang mendukung.

Kegiatan sekolah menghasilkan produk akhir, yaitu hasil belajar peserta didik. Pencapaian dan keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik.⁷ Secara umum pemahaman hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan kemampuan umum siswa setelah mengikuti pembelajaran yang dapat diwujudkan dalam kemampuan efektif, kognitif, dan psikomotorik yang ditimbulkan oleh pembelajaran tersebut.⁸ Hasil belajar didefinisikan sebagai keberhasilan peserta didik dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah,

⁶ Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergatif Berbasis Pendekatan Kontekstual". *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 5 No 2, (Desember 2018), h. 185-186.

⁷ Novia Miftahul Janah & Umi Fariyah. "Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA di SMAN Rambipuji Jember," *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan*, 2, no. 2 (2021): 99-116

⁸ Endang Sri Wahyuni, "Model Pembelajaran Masteri Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar" (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 65.

dinyatakan sebagai poin yang diperoleh dari hasil tes mengidentifikasi suatu mata pelajaran tertentu.⁹

Pendidik muslim menjadikan Al Qur'an sebagai pedoman mengajar, karena sesungguhnya pedoman hidup manusia yaitu Al Qur'an merupakan sebuah kitab yang universal dalam menerangkan segala persoalan, termasuk di dalamnya mengenai media dalam pendidikan yaitu surat An-Nahl ayat 44 :

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

Artinya : “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (QS. An-Nahl ayat 44).¹⁰

Ayat tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dengan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan yang menjadi tujuan pembelajaran bagi peserta didik dalam belajar.

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional karena komik merupakan suatu

⁹ Ahmad Susanto, “Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar”. (Jakarta: Kencana, 2013).

¹⁰ Al-Qur'an dan Terjemah Surah An-Nahl ayat 44.

bacaan yang rata-rata digemari oleh siswa. Komik berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, di mana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. Komik merupakan kumpulan gambar yang tersusun dari urutan tertentu, terangkai dalam bingkai yang mengungkapkan suatu karakter serta alur cerita dalam meningkatkan daya imajinasi pembaca. Komik dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, sehingga dapat memicu timbulnya motivasi belajar siswa dan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru untuk menciptakan variasi belajar yang menarik. Komik sangat berfungsi dalam penyampaian gagasan, ide dan kebebasan untuk berfikir. Isi pesan dari komik itu sendiri adalah sebuah kunci yang amat penting.¹¹ Media pembelajaran ini menjadi sangat efektif dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1, menyatakan bahwa: “Pendidikan merupakan usaha dasar 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.”

¹¹ Riska Dwi N dan M. Syaichudin. “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung”, Jurnal Pendidikan. 2018 hal 123-125.

Pada Bab 11, Pasal 39 ayat 2, dijelaskan bahwa “pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Kemudian pada pasal 40, ayat 2 menjelaskan bahwa “pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban; menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan memberi keteladanan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya”.¹²

MI NU Nurul Fattah merupakan salah satu lembaga sekolah yang terletak di Dusun Krajan Rt. 010 Rw. 003 Desa Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Selain ilmu pengetahuan umum di Madrasah Ibtida'iyah NU Nurul Fattah ini juga menanamkan nilai-nilai keagamaan seperti mengaji sebelum pembelajaran dimulai, istighosah bersama setiap hari jum'at dan sholat berjamaah waktu sholat dhuha dan sholat dzuhur.

Selanjutnya menurut observasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa penyebab hasil belajar siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan diantaranya adalah tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat monoton dan

¹² Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. https://jdih.kemdibud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun_nomor020. (diakses 25 Februari 2023, 18.09 WIB)

kurang menarik bagi siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam menyusun kalimat yang baik. Untuk mengatasi masalah tersebut, diupayakan untuk berkolaborasi dengan guru kelas untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu membuat siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Usaha lain yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan.¹³

Media Komik Digital dipilih sebagai solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan sarana prasarana yang dimiliki sekolah masih belum memadai, seperti keterbatasan adanya LCD proyektor. Selain itu media komik digital mempunyai peranan penting sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami maksud dari media komik digital tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024/2025, Guru kelas mengatakan model dan media pembelajaran memang penting dan sangat efektif dalam pembelajaran, karena dapat mempermudah lebih menarik dan efektif. Keterbatasan waktu untuk membuat media menjadi salah satu kendala bagi pendidik, sehingga sering kali guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru jarang menggunakan

¹³ Ika Ainurrohmah, S.Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 21 Oktober 2024

media pembelajaran dalam menyampaikan materi sehingga guru hanya menggunakan dua sumber belajar yaitu buku LKS (Lembar kerja siswa) dan buku paket.¹⁴

Hasil dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidik sangat membutuhkan model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien. Maka, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang disertai dengan model pembelajaran yang bisa menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Media yang dikembangkan peneliti yaitu media Komik Digitak Berbasis *Flipbook*.

Alasan peneliti memilih komik digital berbasis *flipbook* dalam penelitian ini karena komik dapat digunakan dalam menyampaikan informasi dan pesan, diharapkan dapat lebih mudah dipahami oleh semua kalangan karena peserta didik seolah-olah dihadapkan pada konteks yang sebenarnya. Selain itu, permasalahan lain yang ditemukan yakni peserta didik kurang menyukai buku teks apalagi yang tidak terdapat gambar atau ilustrasi yang menarik di dalamnya, melainkan siswa lebih suka buku bergambar, penuh warna, dan divisualisasikan ke dalam bentuk realistik atau kartun. maka media komik digital berbasis *flipbook* dapat dikatakan lebih menarik daripada buku teks. Berdasarkan dari ketertarikan peserta

¹⁴ Ika Ainurrohmah, S.Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 04 November 2024

didik terhadap media komik digital yang berbasis *flipbook*, maka media komik digital dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran dan akan berdampak terhadap keberhasilan belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media Komik Digital berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media Komik Digital berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media Komik Digital berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk yang berupa media Komik Digital sebagai media pembelajaran berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media Komik Digital berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD/MI.

Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Aspek Tampilan
 - a. Produk ini berupa media berbentuk gambar atau kartun yang menarik dengan warna yang menonjol agar peserta didik lebih fokus dan senang dalam belajar.
 - b. Media Komik Digital berbasis *flipbook* dibuat dan didesain menggunakan Aplikasi Canva.

- c. Media komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi Unsur-unsur Kalimat.

2. Aspek Isi

Media Komik Digital berbasis *flipbook* dikembangkan dengan berpedoman pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS) Kurikulum Merdeka Kelas 4 muatan Bahasa Indonesia materi Unsur-unsur Kalimat.

3. Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media Komik Digital berbasis *flipbook* adalah bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik tentunya sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) yang baik, tepat dan sederhana.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Bagian ini berisi argumentasi mengapa perlu ada perubahan kondisi nyata ke kondisi ideal. Dengan kata lain, penelitian dan pengembangan mengungkapkan mengapa masalah yang ada dan perlu mendesak untuk dipecahkan.¹⁵ Dalam bagian ini diharapkan juga terungkapnya kaitan antara urgensi pemecahan masalah dengan konteks permasalahan yang lebih luas. Maksud dari pengaitan ini yakni untuk menjelaskan bahwa pemecahan suatu masalah yang konteksnya mikro benar-benar dapat memberi sumbangan bagi pemecahan masalah lain yang konteksnya lebih luas.

¹⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, 67

Bagi Sekolah dapat memberikan saran dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga tersebut, sedangkan bagi guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berbasis komik digital sebagai media pembelajaran. Sebagai masukan untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dapat memberi kesempatan kepada Guru untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Bagi Guru dengan hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan tambahan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi guru khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Komik Digital berbasis *Flipbook*. Bagi Siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan media belajar tambahan yang dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada siswa, yaitu dengan media yang menarik seperti media pembelajaran Komik Digital berbasis *Flipbook* yang dibuat oleh guru sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas dan motivasi bagi siswa. Bagi Peneliti Penelitian ini dapat menambah pengetahuan wawasan dan saran dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata dan menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar. Serta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan literature dan referensi bagi lembaga Universitas Islam

Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan media pembelajaran Komik Digital berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur-unsur Kalimat kelas IV MI/SD.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi, keterbatasan dan pengembangan penelitian ini adalah :

1. Asumsi

Asumsi dari penelitian ini adalah media komik digital berbasis *flipbook* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar siswa, di desain menarik agar peserta didik semangat belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran ini adalah :

a. Objek pengembangan pembatasan media komik digital berbasis *flipbook* kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger.

b. Penilaian validitas media komik digital berbasis *flipbook* dilakukan dengan menggunakan uji coba lapangan yaitu siswa di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger.

G. Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi istilah pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran

Suatu usaha menciptakan produk kemudian kelayakan dari produk tersebut diuji cobakan untuk mengetahui kelayakan dari produk tersebut. Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah media Komik Digital berbasis *Flipbook* yang diimplementasikan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur-unsur kalimat yang diuji cobakan untuk peserta didik kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2. Komik digital

Komik Digital adalah cerita bergambar yang disajikan melalui media elektronik, seperti situs web atau aplikasi seluler. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atas pesan melalui media elektronik. Media Komik digital ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva.

3. Media berbasis *Flipbook*

Flipbook adalah software yang memiliki fungsi membuka setiap halaman layaknya sebuah buku dan mengubah *file pdf* menjadi sebuah buku fisik. *Flipbook* membuat peserta didik tertarik dalam belajar karena *flipbook* memiliki tampilan yang lebih beragam dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Mata pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu pelajaran kurikulum yang ada di MI NU Nurul Fattah Puger Jember.

Kesimpulan dari definisi diatas maka yang dimaksud dengan judul Pengembangan media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger adalah menciptakan produk berupa media Komik Digital berbasis *Flipbook* yang berisi tentang materi unsur-unsur kalimat yang dicetak menjadi Komik digital sehingga nantinya akan dibuat proses pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan. Media komik digital berbasis *flipbook* ini akan dibuat dan di desain menggunakan aplikasi *canva*. Hasil produk berupa media Komik Digital berbasis *Flipbook* yang dibuat oleh peneliti kemudian di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media Komik Digital Berbasis *Flipbook*. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

J E M B E R

BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi hasil kajian pustaka yang mengungkapkan 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.

Beberapa penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan pengembangan :

1. Penelitian pertama, adalah penelitian yang dikemukakan oleh Akramunnisa (2022) dengan judul “Pengembangan media komik

digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri Mannuruki”¹⁶

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan terhadap media komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita rakyat yang dapat diakses melalui personal computer dan smartphone baik secara offline ataupun online. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development*

¹⁶ Akramunnisa, “Pengembangan media komik digital berbasis flipbook pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri Mannuruki” (Skripsi Muhammadiyah Makassar) 2022

(*R&D*). Hasil penelitiannya yakni media pembelajaran yang digunakan guru di sekolah sampai saat ini belum bervariasi, pemanfaatan kurang efektif dan efisien menjadi penyebab kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik dalam membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media 97,33% dan kelayakan terhadap materi teks cerita rakyat mencapai 100% respon guru mendapat hasil 88,57% dan hasil dari respon peserta didik memperoleh 88,25% dengan kriteria sangat layak.

Persamaan dari penelitian ini sama-sama menggunakan media komik digital berbasis *Comic Flipbook* dan sama-sama menggunakan metode penelitian *R&D*. Sedangkan perbedaannya kelas yang diteliti dan lokasi sekolah yang diteliti.

2. Penelitian kedua, adalah penelitian yang dikemukakan oleh Lailatul Munawaroh (2023) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran Flipbook untu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD anak saleh Malang”.¹⁷

Penelitian ini bertujuan menjelaskan design pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran PAI pada siswa kelas IV SD anak saleh Malang. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)*. Hasil Penelitian pengembangan media pembelajaran tesis ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis buku digital atau *flipbook*. Produk yang dihasilkan berupa

¹⁷ Lailatul Munawaroh, “Pengembangan media pembelajaran Flipbook untu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD anak saleh Malang”. (Skripsi) 2023

flipbook. Aplikasi yang digunakan yaitu apk *flipbook*. Materi yang dikembangkan pada *flipbook* ini adalah materi sejarah kebudayaan islam fokus pada sejarah Ulul azmi. Penerapan pembelajaran dilakukan pada jenjang MI/SD kelas IV.

Persamaan dari penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang berbeda, penelitian ini menggunakan mata pelajaran PAI, sedangkan peneliti menggunakan bahasa Indonesia.

3. Penelitian ketiga, adalah penelitian yang dikemukakan oleh Lutfia Romadhoni (2023) dengan judul “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi di Madrasah Ibtidaiyah Baitul Ridlo Umbulsari Jember”.¹⁸

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk, mengetahui kelayakan media dan mengetahui keefektifan pengembangan media di Madrasah Ibtidaiyah Baitul Ridlo Umbulsari Jember. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) metode penelitian dan pengembangan memuat model penelitian dan pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba produk. Hasil penelitian ini terdapat penyajian data yang berisi profil sekolah, sarana dan prasarana sekolah, dan keberadaan guru/pegawai, kemudian terdapat

¹⁸ Lutfia Romadhoni, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi di Madrasah Ibtidaiyah Baitul Ridlo Umbulsari Jember”. (Skripsi) 2023

juga sejarah singkat madrasah ibtida'iyah Baitul Ridho Umbulsari, letak geografis MI Baitul Ridho Umbulsari, visi dan misi, identitas madrasah, dan terakhir identitas kepala madrasah.

Persamaan dari penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Sedangkan perbedaannya pada tujuannya, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca, sedangkan peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

4. Penelitian keempat, adalah penelitian yang dikemukakan oleh Tia Dita Latifa Yuwono (2021) dengan judul “Pengembangan Comic Book Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru”.¹⁹

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap comic book materi sumber daya alam kelas IV. Metode penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model *Borg and Gall*. Hasil penelitian menghasilkan produk komik materi sumber daya alam yang valid digunakan dalam pembelajaran. Tingkat kevalidan ini didasarkan pada penilaian yang dilakukan oleh ahli desain dan ahli materi. Hasil validasi desain mendapatkan skor 94% dengan kategori “Sangat Baik” dan mendapatkan skor 90% dengan kategori “Sangat Baik” pada materi.

¹⁹ Tia Dita Latifa Yuwono, “Pengembangan Comic Book Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru”. (Skripsi) 2021

Persamaan pada penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Sedangkan perbedaannya pada model penelitian. Penelitian ini menggunakan model *Borg and Gall*, sedangkan peneliti menggunakan model *ADDIE*.

5. Penelitian kelima, adalah penelitian yang dikemukakan oleh Dwi Shinta Nuriyah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII SMP Negeri 02 Genteng Banyuwangi”.²⁰

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII SMP Negeri 02 Genteng Banyuwangi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, model penelitian yang digunakan adalah *4-D (Four-D)*. Adapun prosedur-prosedurnya mengacu pada beberapa tahap yang dikembangkan oleh Thiagarajan, antaranya: *Define (pendefinisian)*, *Design (Perancangan)*, *Development (Pengembangan)*, *Dissemination (Penyebaran)*. Hasil penelitian validasi yang dilakukan oleh tiga validator ahli terhadap media pembelajaran berbasis komik digital pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat di Indonesia diantaranya yaitu, ahli materi, ahli desain

²⁰ Dwi Shinta Nuriyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII SMP Negeri 02 Genteng Banyuwangi”. (Skripsi) 2022

dan ahli bahasa. Perolehan presentase ahli materi yaitu sebesar 85,71 % yang dapat dikategorikan sangat valid. Rata-rata presentase hasil ahli desain memperoleh 88,75 % yang dapat dikategorikan sangat valid. Rata-rata presentase hasil validasi ahli bahasa memperoleh 90% yang dapat dikategorikan sangat valid.

Persamaan pada penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Sedangkan perbedaannya pada model penelitian. Penelitian ini menggunakan model penelitian *4-D (Four-D)*. Sedangkan peneliti menggunakan model penelitian *ADDIE*.

6. Penelitian keenam, adalah penelitian yang dikemukakan oleh Nurul Khairun Nisa (2019) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang”.²¹

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang. Jenis metode penelitian ini yang di gunakan adalah *Research and Development (R&D)*, model pengembangan yang digunakan adalah model *Borg & Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan

²¹ Nurul Khairun Nisa, “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang”. (Skripsi) 2019

ajar elektronik *flipbook* berbasis mind mapping sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 100%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 90,625% dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 93,75%. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji-t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,050$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest.

Persamaan pada penelitian ini pada Jenis penelitian sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Sedangkan perbedaannya pada model pengembangan penelitian Nurul menggunakan Borg & Gall, sedangkan model pengembangan peneliti menggunakan model *ADDIE*.

Tabel 2.1
Tabel Perbedaan dan Persamaan
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Akramunnisa (2022)	Pengembangan media komik digital berbasis <i>flipbook</i> pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri Mannuruki	- Kelas yang diteliti - Lokasi sekolah yang diteliti	Persamaan dalam penelitian ini, sama-sama menggunakan media komik digital berbasis <i>Comic Flipbook</i> dan sama-sama

				menggunakan metode penelitian <i>R&D</i>
2.	Lailatul Munawaroh (2023)	Pengembangan media pembelajaran <i>Flipbook</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD anak saleh Malang	Perbedaan terletak pada mata pelajaran yang berbeda, penelitian ini menggunakan mata pelajaran PAI, sedangkan peneliti menggunakan bahasa Indonesia.	Persamaanya sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>
3.	Lutfia Romadhoni (2023)	Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi di Madrasah Ibtidaiyah Baitul Ridlo Umbulsari Jember	Perbedaan pada tujuannya, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca, sedangkan peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.	Persamaanya sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>
4.	Tia Dita Latifa Yuwono (2021)	Pengembangan Comic Book Materi Sumber Daya Alam Kelas	Perbedaan pada model penelitian. Penelitian ini menggunakan	Persamaanya sama-sama menggunakan metode

		IV SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru	model <i>Borg and Gall</i> , sedangkan peneliti menggunakan model <i>ADDIE</i> .	penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>
5.	Dwi Shinta Nuriyah (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII SMP Negeri 02 Genteng Banyuwangi	Perbedaan pada model penelitian. Penelitian ini menggunakan model penelitian <i>4-D (Four-D)</i> . Sedangkan peneliti menggunakan model penelitian <i>ADDIE</i> .	Persamaanya sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>
6.	Nurul Khairun Nisa (2019)	Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang	Model pengembangan penelitian Nurul menggunakan <i>Borg & Gall</i> , sedangkan model pengembangan peneliti menggunakan model <i>ADDIE</i>	Jenis penelitian sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan secara etimologi berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Jadi pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.²² Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Penelitian dan pengembangan ini juga merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan diuji coba keefektifan produk yang telah dibuat. Pengembangan bukan hanya sekedar menciptakan produk, tetapi juga mempertanggungjawabkan produk yang telah diciptakan.²³

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran perasaan, dan kemauan Peserta Didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada

²² Punaji Setyosari, “*Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*” (Jakarta : Prenamedia Group, 2013) hlm277.

²³ Sugiono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*”,(Bandung, Alfabeta,2015),407

dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan Peserta Didik untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.²⁴

Melalui penggunaan media dalam pembelajaran pendidik diharapkan lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Adanya media tentu juga akan mempermudah peserta didik dalam menerima materi pelajaran, media pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien tentu akan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Secara tidak langsung penggunaan media pembelajaran yang baik juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan media tidak hanya dilihat dari kecanggihannya saja, tetapi juga dilihat dari fungsi dan keefektifan pada saat digunakan. Pada proses pembelajaran media harus mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dan menarik motivasi peserta didik dalam belajar. Umumnya media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang

²⁴ Asnawir, dkk. "Media Pembelajaran" (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11

harus dapat direalisasikan dalam bentuk nyata. Simpulan dari media pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan pendidik sangat mempengaruhi motivasi, minat dan cara belajar peserta didik.²⁵

Dari penjelasan diatas maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu, menyalurkan, menyampaikan. Pesan materi dari pendidik kepada peserta baik berupa alat, gambar, tulisan dan lain sebagainya. Sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang di sampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan suatu proses yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk dengan memberikan stimulus kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

a. Fungsi media pembelajaran

Sebuah media pembelajaran tentunya harus memiliki sebuah fungsi bagi proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan. Jika seorang pendidik menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka

²⁵ Ani Widyawati, Anti Kolonial Prodojosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter peserta Didik SMP", Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol 1 No 1 (April 2015), hal.25

proses pembelajaran akan berjalan efektif sehingga media pembelajaran dapat berfungsi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu :²⁶

1. Fungsi atensi, media pembelajaran merupakan inti yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada materi yang disampaikan. Seringkali pada awal proses pembelajaran peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Media gambar khususnya dapat membantu dan mengarahkan peserta didik kepada materi yang disampaikan. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat materi yang disampaikan akan semakin besar.

2. Fungsi afektif, dimana media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengugah emosi dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang menggunakan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar

²⁶ Irwandani, Siti Juariah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran". Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni. Vol 5 No 1 (April 2016), hal. 34

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris, memberikan konteks untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah atau lambat dalam menerima dan memahami isi materi yang disampaikan dengan teks atau secara verbal.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran diatas maka dapat di simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana atau alat bantu ajar untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Memanfaatkan media pembelajaran memiliki kegunaan yaitu lebih menarik minat peserta didik, materi pelajaran lebih mudah dipahami dan memudahkan pendidik dalam

menyampaikan materi pelajaran.²⁷ Berikut beberapa manfaat media pembelajaran diantaranya :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dengan mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bermacam-macam, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga dan waktu.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

c. Syarat memilih media pembelajaran

Media merupakan bagian yang menyatu dalam proses pembelajaran. Pemilihan media haruslah

²⁷ M Haris Syarifudin, Meini Sondang, "Pengembangan E Komik sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi", Jurnal IT-Edu, Vol 1 No 1 (Januari 2016), h.32

disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan tepat.²⁸ Penentuan media pembelajaran, sebaiknya memperhatikan syarat-syarat tertentu sebagai bahan pertimbangan. Syarat-syarat memilih media pembelajaran diantaranya :

1. Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Memilih media harus disesuaikan dengan ketersediaan bahan medianya.
3. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan biaya pengadaan.
4. Media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar. Maksudnya, pemilihan media benar-benar digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.

2. **Komik digital**

a. Pengertian Komik Digital

Komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan dimana tempat masing-masing komik tersebut berada. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. Scod Mc Cloud berpendapat bahwa komik memiliki

²⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h. 18

arti gambar-gambar serta lambang atau simbol lain yang ter-
 jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu,
 untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan
 estetis dari pembacanya.²⁹ Media digital adalah setiap media
 yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin.
 Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan,
 dimodifikasi dan dipelihara pada perangkat elektronik digital.
 Perkembangan media digital dan pengaruhnya yang luas
 terhadap masyarakat mengarah kepada awal era baru ke
 masyarakat tanpa kertas, dimana semua media diproduksi dan
 dikonsumsi di komputer.

Dapat disimpulkan dari pemaparan diatas komik digital
 dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar serta lambang-
 lambang lain yang disusun secara berdampingan dan dalam
 urutan urutan baca tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan
 informasi atau mencapai tanggapan keindahan dari
 pembacanya yang dikodekan kedalam format yang dapat
 dibaca oleh mesin.

3. Flipbook

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar
 dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh
 informasi, menyesuaikan informasi, dan sebagainya. Multimedia

²⁹ Heru Dwi Waluyanto, "Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran",
 Jurnal Nirmala, Vol. 7, No. 1, Januari 2005, hlm. 51.

juga menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Diharapkan salah satu media pembelajaran mampu menciptakan suasana kondusif dan menarik dengan menggunakan *Flipbook*. Dengan memanfaatkan media pembelajaran *flipbook* diharapkan proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih aktif.

Flipbook adalah *software* yang memiliki fungsi membuka setiap halaman layaknya sebuah buku dan mengubah file .pdf menjadi sebuah buku fisik. Dengan demikian, media komik digital berbasis media *Flipbook* mampu memberikan tampilan yang sangat menarik bagi peserta didik karena melalui penggunaan media *Flipbook* diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengajar dan memiliki minat yang baru dengan membangkitkan motivasi belajar serta mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

1) Pengertian Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua

anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia.³⁰

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

³⁰ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) disekolah dasar", Jurnal Vol.3 No.1 September 2020

Standar kompetensi mata pelajaran 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. Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah 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.

2) Tujuan Bahasa Indonesia

Tujuan dari suatu pembelajaran menjadi dasar acuan dalam kegiatan pembelajaran. Begitu juga tujuan pembelajaran dalam Bahasa Indonesia guru memberikan pembelajaran dengan harapan siswa dapat mencapai tujuan umum pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.

2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk mencapai beberapa tujuan yang harus dimiliki siswa yakni kemampuan berbahasa, sikap berbahasa, pengetahuan tentang ilmu kebahasaan bahasa Indonesia, kesadaran diri atas pentingnya karya sastra bagi pengembangan diri, dan sikap positif siswa terhadap karya sastra.³¹

³¹ Dwi Hasqi Purwasih, *Peningkatan kemampuan berbicara, menulis FKIP*, UMP 2018

3) Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di MI/SD mencakup empat aspek yaitu mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini dijabarkan dalam Standar Kompetensi Lulusan Bahasa Indonesia yang meliputi :

a. Mendengarkan atau menyimak, memahami wawasan lisan berbentuk perintah, penjelasan, petunjuk, pesan, pengumuman, berita, deskripsi berbagai peristiwa dan benda disekitar, serta karya sastra berbentuk dongeng, puisi, cerita, drama, pantun, dan cerita rakyat.

b. Berbicara, menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam kegiatan perkenalan, tegur sapa, percakapan sederhana, wawancara, percakapan telepon, diskusi, pidato, deskripsi peristiwa dan benda di sekitar, member petunjuk, deklamasi, cerita, pelaporan hasil pengamatan, pemahaman isi buku dan berbagai karya sastra untuk berbentuk dongeng, pantun, drama, dan puisi.

c. Membaca, menggunakan berbagai jenis membaca

untuk memahami wacana berupa petunjuk, teks panjang, dan berbagai karya sastra untuk anak berbentuk puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita, dan drama.

- d. Menulis, melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, serta berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi, dan pantun.

4) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah seseorang yang telah melalui proses belajar, hasil belajar bisa berupa nilai-nilai atau perubahan sikap. Hasil belajar juga memiliki istilah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.³²

Hasil belajar memiliki makna yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, psikomotorik, maupun efektif sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Nawawi dalam K. Brahim (2007 : 39)

³² Thobroni, M & Mustafa, A. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: ArRuzz Media

mengatakan bahwa hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran, atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar, anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.³³

5) Materi Unsur-unsur Kalimat

Teks disusun atas beberapa kalimat. Kalimat adalah gabungan dua kata atau lebih, baik lisan maupun tulisan yang disusun sesuai pola tertentu sehingga memiliki arti.

Kalimat yang baik dan benar memiliki ciri-ciri tertentu, yaitu mengandung unsur-unsur subjek (S), predikat (P), objek (O), dan keterangan (K), atau disingkat menjadi pola S-P-O-K. Dari gabungan unsur-unsur kalimat tersebut, akan membentuk suatu kalimat yang memiliki makna.

Dalam sebuah kalimat, unsur yang harus ada adalah S dan

³³ Ahmad Susanto, "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar", (Jakarta : Prenamedia, 2013), 5.

P, jadi, kalimat sudah dapat dikatakan baik apabila didalamnya terdapat unsur subjek (S) dan predikat (P).

Setiap unsur dalam kalimat memiliki ciri khas, berikut penjelasannya:

a. Subjek

Subjek (S) merupakan unsur pertama dalam kalimat. Penempatan subjek yang tidak tepat dapat mengubah makna kalimat. Subjek juga sering disebut sebagai unsur inti sebuah kalimat, biasanya berupa kata-kata benda dan terletak sebelum unsur predikat. Subjek merupakan bagian yang berfungsi untuk menunjukkan pelaku dalam kalimat. Umumnya, subjek terbentuk dari kata benda (nominal) serta diletakkan diawal kalimat. Dalam kalimat subjek umumnya kata benda berupa manusia. Berikut ciri-ciri subjek:

1. Jawaban atas pertanyaan *apa* atau *siapa*
2. Berupa kata benda
3. Dapat diikuti kata *itu*
4. Dapat diawali kata *bahwa*
5. Tidak dapat diawali kata depan, seperti *dari, dalam, di, ke, kepada, dan pada*.

b. Predikat

Predikat merupakan unsur kalimat yang

berfungsi menerangkan hal yang sedang dilakukan subjek pada kalimat. Predikat biasanya menggunakan kata kerja, baik kata kerja transitif maupun intransitif. Namun demikian, umumnya predikat berupa kata kerja transitif. Letak predikat diantara subjek dan objek. Bersama subjek, predikat merupakan unsur yang harus ada dalam kalimat efektif. Berikut ciri-ciri predikat:

1. Bisa berdiri sendiri dalam kalimat perintah.
2. Dapat berupa kata kerja transitif maupun intransitif.
3. Jawaban atas pertanyaan *mengapa* dan *bagaimana*.
4. Dapat berupa kata *ialah* atau *adalah*.
5. Dapat diikuti kata-kata *telah*, *sudah*, *sedang*, *belum*, *akan*, *ingin*, *hendak*, dan *mau*.
6. Ingkaran dapat diwujudkan dengan kata *tidak*.

c. Objek

Objek adalah sesuatu yang dikenai tindakan oleh subjek. Objek biasanya terletak setelah predikat. Dengan kata lain, objek merupakan keterangan berkaitan predikat atau sesuatu yang menderita. Posisi objek harus selalu dibelakang predikat. Akan tetapi, pada kalimat pasif objek menjadi subjek. Dengan posisinya dibelakang predikat, objek tidak didahului oleh preposisi. Umumnya, objek diisi oleh kata benda

atau nomina. Adapun ciri-ciri objek sebagai berikut:

1. Terletak dibelakang predikat.
2. Dapat diawali kata *bahwa*.
3. Dapat berubah menjadi subjek dalam kalimat pasif.
4. Tidak didahului preposisi.
5. Dapat berupa kata benda.

d. Keterangan

Keterangan adalah unsur yang memperjelas atau menerangkan seluruh fungsi dalam kalimat. Keterangan pada suatu kalimat terletak dibagian akhir. Unsur keterangan biasanya dijadikan pelengkap kalimat. Keterangan bisa diisi oleh frasa, kata, atau anak kalimat. Keterangan dapat ditandai dengan kata *depat ke, di, dari, pada, dalam, kepada, terhadap, untuk, oleh, dan tentang*. Adapun ciri-ciri keterangan sebagai berikut:

1. Memberikan keterangan terhadap jenis kata lain, seperti kata bilangan, kata sifat, dan kata kerja.
2. Tidak dapat digunakan untuk menerangkan kata atau kata ganti benda.
3. Biasanya terletak diawal atau di akhir kalimat.

4. Bisa digunakan di semua jenis kalimat.³⁴

Contoh kalimat SPOK :

- Bu Guru Menerangkan Pelajaran Dengan Jelas
S P O K
- Vina Membaca Buku Di Perpustakaan
S P O K



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁴ Eri Dwi Astuti, *Buku Pendamping Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Kelas IV SD/MI Kurikulum Merdeka.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan metode *Research and Development* (R&D). Pengembangan ini membentuk produk berupa media pembelajaran berbasis komik digital serta menguji keefektifan produk tadi. Produk ini tidak selalu berbentuk benda (hardware). Setara alat tulis, buku, indera pembelajaran lainnya. Namun, bisa juga berbentuk software (perangkat lunak). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali dengan adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk.³⁵

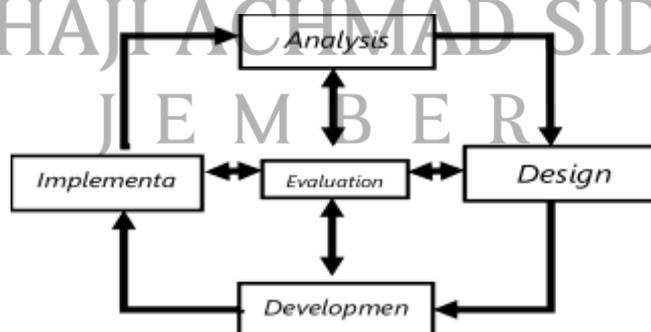
Metode penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Reiser & Mollenda. Model *ADDIE* adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam menghasilkan perangkat yang efektif, dinamis dan bermanfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* terdiri dari lima langkah atau tahapan pengembangan, yaitu (1) *Analysis* (analisa), (2) *Design* (desain/perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4)

³⁵ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2016), 297

Implementation (implementasi/eksekusi), (5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).³⁶

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan *ADDIE* dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerja yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model *ADDIE* sangat sederhana tetapi implementasinya sistematis. Model *ADDIE* adalah model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar bisa digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring/online.

Model *ADDIE* muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik.



Gambar 3.1
Tahapan Model *ADDIE*

³⁶ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2015), 214.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan media untuk kegiatan belajar mengajar, yang dilakukan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi yang telah dipaparkan dalam media tersebut. langkah-langkah dalam pengembangan yang digunakan berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang terdapat dalam penelitian terdiri dari 10 tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, Desain produk, validasi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal.³⁷

a. Tahap analisis (*Analysis*)

Tahap ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap analisis masalah (*problem analyze*) dan analisis kebutuhan (*need analyze*).

1. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi kinerja atau proses pembelajaran, artinya dalam tahap ini mulai untuk memunculkan kinerja dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dan berkaitan dengan materi pembelajaran, dalam hal ini berkenaan dengan media Komik Digital berbasis *flipbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV materi Unsur-unsur kalimat.

2. Analisis Kebutuhan

³⁷ Prof. Dr. Sugiyono, ‘Metode penelitian kuantitatif, kaulitatif, dan R&D’ (Bandung: Afabeta, 2022), 393-444.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan produk yang dibutuhkan oleh siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam menerima pembelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur-unsur kalimat dengan pengembangan media Komik Digital berbasis *flipbook* dan siswa juga membutuhkan media lain yang menunjang. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas IV. Wawancara guru kelas IV dilakukan dengan tiga kali wawancara dan menggunakan wawancara tidak terstruktur.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini menetapkan format media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, membuat rancangan isi media pembelajaran berbasis komik digital yang meliputi kegiatan-kegiatan pada setiap submateri yang tercantum dalam media pembelajaran. Penyusunan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran adalah media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 3.2
Gambar Desain Media *Komik Digital Berbasis Flipbook*
Pada Aplikasi Canva

c. Tahap pengembangan (*development*)

Pengembangan merupakan suatu proses mewujudkan desain yang telah di tulis menjadi sebuah kenyataan. Tahapan ini merupakan tahap

pengembangan media komik digital, setelah media siap selanjutnya

melakukan konsultasi kepada validator yaitu, ahli materi dan ahli media. Setelah melakukan validasi selanjutnya pada tahap ini juga

melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator untuk

mendapatkan produk media komik digital yang baik dan sesuai yang

diinginkan. Data yang telah diperoleh dari hasil validasi media

selanjutnya dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori

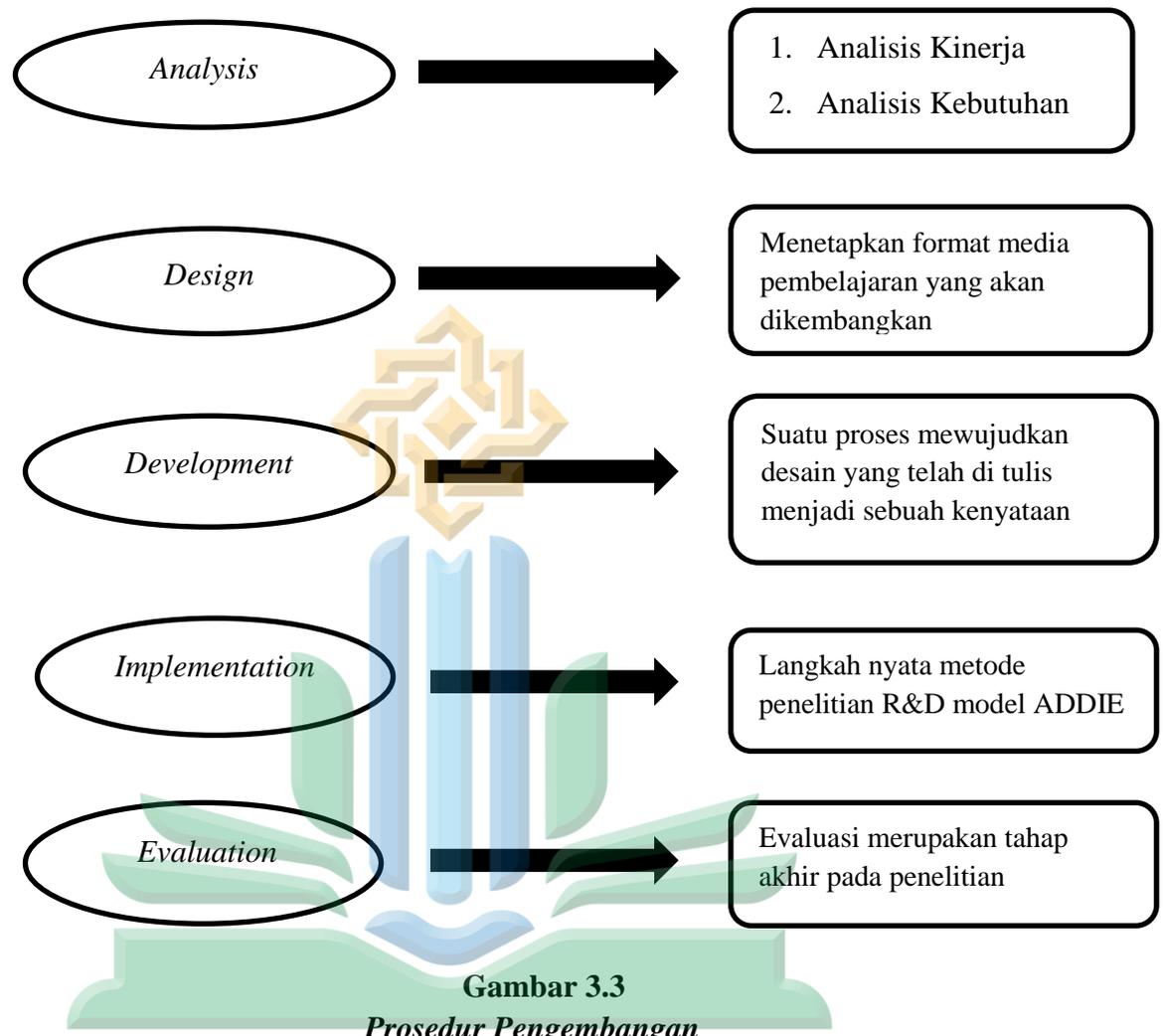
kelayakan dari media yang telah dikembangkan (media komik digital berbasis *flipbook*).

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan suatu langkah nyata metode penelitian R&D model ADDIE. Implementasi kelayakan media komik digital berbasis *flipbook* dilakukan dengan uji coba terbatas yaitu melakukan penerapan media komik digital berbasis *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur-unsur kalimat. Selanjutnya peneliti juga melakukan penyebaran lembar penilaian kemampuan memahami materi Unsur-unsur kalimat yang akan diisi oleh guru ketika anak mencoba produk media komik digital berbasis *flipbook* sesuai dengan indikator yang dicapai oleh anak. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kemampuan anak pada saat memahami materi Unsur-unsur kalimat dengan menggunakan media komik digital berbasis *flipbook*.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir pada penelitian ini yaitu langkah penilaian kelayakan terdapat media komik digital berbasis *flipbook* yang dilakukan oleh pakar ahli media dan pakar ahli materi dan penilaian terhadap kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran Unsur-unsur kalimat pada peserta didik sehingga mendapat kesimpulan layak atau tidak layak media komik digital berbasis *flipbook* yang telah dikembangkan.



C. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk, dimana penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui keunggulan serta kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk. Media pembelajaran komik digital yang telah disusun akan divalidasi oleh tim ahli dengan tujuan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan. Setelah divalidasi dan diperbaiki akan dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas IV

MINU Nurul Fattah Puger Jember. Uji coba yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri atas penilaian ahli media, ahli materi dan bahasa, dan guru.

a) Penilaian ahli media yaitu dosen yang ahli media pembelajaran dan paham terkait pengembangan pembelajaran program studi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

b) Penilaian ahli materi dan bahasa yaitu dosen ahli materi yang paham terkait pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dosen ahli bahasa yang paham terkait penulisan tata letak serta bahasa yang baik digunakan. Dengan tanda titi (.) koma (,) yang sesuai kaidah KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

c) Pengguna yang dimaksud yaitu guru kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember dengan beberapa siswa. Jumlah siswa tersebut berperan untuk memberikan penilaian sebagai respon siswa terkait media Komik Digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Data kualitatif ini diperoleh ketika peneliti mengumpulkan data untuk kebutuhan analisis, sedangkan untuk kuantitatif yang diperoleh dari uji coba ahli, produk atau bahan ajar.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media Komik Digital berdasarkan komentar validator ahli. Setelah itu, data tersebut akan dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kesesuaian penggunaan media Komik Digital berbasis *Flipbook* sebagai media pembelajaran.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa nilai penilaian dari validator ahli yaitu dosen ahli materi, dosen ahli media, peserta didik kelas IV, dan Guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media Komik Digital Berbasis *Flipbook*.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di MINU Nurul Fattah Desa Grenden, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur-unsur Kalimat.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar kegiatan penelitian menjadi mudah dan sistematis.³⁸ Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu :

a. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah teknik yang dilakukan melalui pengamatan yang cermat dan pencatatan yang sistematis.³⁹

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MINU Nurul Fattah Puger Jember, yang dilakukan dengan bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran, situasi dan kondisi dari sarana dan prasarana yang ada di lembaga tersebut.

Observasi adalah kegiatan dari sebuah pengamatan pada suatu objek yang dicermati secara langsung oleh

³⁸ Sugiyono, "Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development". (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 156.

³⁹ Suharsimi Arikunto, "Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan", (Jakarta: Bina Aksara). 1993

peneliti dilapangan, dan merangkum secara rinci mengenai apa saja gejala yang diteliti oleh peneliti.⁴⁰

Observasi juga merupakan suatu proses yang sangat kompleks tersusun dari proses biologis dan psikologis, yang terpenting didalam pelaksanaan observasi ini ialah mengutamakan sebuah pengamatan dan ingatan peneliti.⁴¹

Observasi ini dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang mana bertujuan guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik serta keterlaksanaan kegiatan dalam pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara adalah pemerolehan data melalui Tanya jawab secara lisan. Wawancara ini dilaksanakan semi structural. Dalam hal ini penelitoi melakukan wawancara kepada Guru kelas IV MINU Nurul Fattah Puger Jember. Hal ini bertujuan untuk mengetahui data kualitatif yang mana dapat meliputi keadaan peserta didik di sekolah.

⁴⁰ Wardani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

⁴¹ Hardani, S.Pd.,M.Si, et al., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitaif*, (Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu, 2020), 123

Adapun beberapa data yang didapat peneliti dalam kegiatan wawancara disekolah sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah Madrasah (Husni Mubarak, S.S.)

Tahap awal peneliti melakukan wawancara terhadap kepala madrasah terlebih dahulu, karena kepala madrasah adalah seseorang yang lebih mengetahui lebih dalam mengenai hal-hal yang ada disekolah serta yang terjadi dilembaga.

2. Wali Kelas atau Guru Kelas (Ika Ainurrohmah S. Pd)

Tahap kedua peneliti memilih guru kelas menjadi narasumber selanjutnya. guru kelas memiliki peran yang sangat penting terhadap peserta didik karena guru menjadi orang tua kedua bagi peserta didik disekolah, guru kelas juga lebih mengetahui kondisi dan pelaksanaan pembelajaran pada peserta didik. dalam wawancara terhadap guru kelas peneliti mendapatkan beberapa informasi berupa latar belakang peserta didik, prestasi peserta didik, jumlah peserta didik dan kendalakendala yang ada didalam kelas saat kegiatan pembelajaran.

3. Peserta didik Kelas IV

Tahap selanjutnya adalah peserta didik kelas IV yang menjadi subjek dalam penelitian ini, dalam kegiatan wawancara terhadap peserta didik ini peneliti mendapatkan sebuah informasi tentang pada saat pembelajaran menggunakan media dan yang tidak menggunakan media

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan perangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴² Jenis angket yang dibuat oleh peneliti adalah jenis angket terbuka dan angket tertutup yang dibuat dalam bentuk checklist yang nantinya diisi dengan responden. Peneliti menggunakan angket terbuka dan tertutup karena angket terbuka responden dapat memberikan jawaban bebas sesuai dengan kehendak, angket ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi dan ide-ide baru. Sedangkan angket tertutup responden harus memilih jawaban dari pilihan yang telah disediakan, angket ini memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND* (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.

Angket ini dibuat bertujuan untuk mengetahui tanggapan, kritik, saran dan masukan tentang pengembangan media Komik Digital berbasis *Flipbook* dari beberapa responden yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas IV.

d. Dokumentasi

Dokumentasi ialah catatan peristiwa masa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang.⁴³ Dokumentasi yang didapat peneliti berupa hasil nilai validasi ahli, hasil angket respon pengguna, dan dokumen-dokumen lain yang dibutuhkan untuk menguatkan dan menunjang penelitian.

Dokumentasi dalam penelitian ini dilaksanakan guna mendukung ketika penelitian berlangsung. dalam dokumentasi ini juga berupa foto-foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas, dan data yang tertulis serta beberapa fakta kejadian yang menjadi sebagai bukti. Adapun beberapa dokumentasi yang diperoleh ketika kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu, Daftar peserta didik kelas IV, Hasil validasi, Nilai

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D)*. (Bandung: Alfabeta), 2016, h.329

pre-test peserta didik, Nilai Post-test peserta didik, Angket respon peserta didik dan guru, Dokumentasi foto kegiatan.

e. Test

Tes yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media Komik Digital Berbasis Flipbook. Berikut ada dua jenis tes yang dilakukan yaitu:

1) Pre-tes

Pre-tes dilakukan untuk mengetahui capaian hasil pembelajaran siswa yang berupa nilai. Kemudian nilai tersebut diolah menjadi data kuantitatif sebagai penilaian media Komik Digital berbasis *Flipbook* layak atau tidak digunakan.

Secara teknik *pre-tes* dilakukan sebelum mendapat perlakuan yaitu guru mengajar belum menggunakan media pembelajaran Komik Digital berbasis *Flipbook*.

2) Post-tes

Post-tes dilakukan untuk mengetahui hasil pencapaian siswa setelah menggunakan pengembangan media Komik Digital berbasis *Flipbook*. Secara teknik peneliti memberikan

post-tes setelah ada perlakuan, kemudian peneliti membandingkan atau melihat grafik hasil *pre-tes* dan *post-tes* yang sudah dilakukan.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan juga untuk mengukur hasil produk yang dikembangkan. sedangkan analisis data kualitatif diperoleh dari instrument angket dan divalidasi dengan menggunakan:

a. Analisis Data Kualitatif

Dalam menganalisis data kualitatif yaitu dengan cara memberikan gambaran atau deskripsi dari informasi yang diperoleh sebelumnya. Analisis data kualitatif yaitu proses mencari serta menyiapkan data yang didapatkan dari hasil observasi, serta wawancara sehingga mudah dipahami serta diinformasikan kembali.

b. Analisis Kuantitatif

1) Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau kevalidan media Komik Digital. Hasil kelayakan diperoleh dari jawaban angket validator

ahli media dan materi. Hasil angket yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kelayakan

Σx = Jumlah skor yang didapat

Σxi = Jumlah skor maksimal atau ideal.

Tahap selanjutnya adalah pemberian makna dan pengambilan keputusan tentang kualitas produk media Komik Digital.

Tabel 3.1
Presentase Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	81-100%	Sangat baik	Sangat layak
2	61-75%	Baik	Layak
3	41-50%	Cukup	Cukup layak
4	21-40%	Kurang baik	Kurang layak
5	0-20%	Sangat kurang baik	Sangat kurang layak

Berdasarkan tabel 3.1 di atas media Komik Digital yang dibuat oleh peneliti jika sudah memenuhi syarat dari beberapa aspek kelayakan materi, kelayakan media, dan kelayakan penggunaan, maka dikategorikan sangat layak.

2) Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan berisi hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil dari rata rata nilai *pretest* dan *posttest* akan digunakan untuk mengukur efektifitas relatif produk yang dikembangkan. Hasil keefektifan produk diukur dengan menggunakan rumus sebagai berikut :⁴⁴

$$ER = \frac{X_2 - X_1}{\left(\frac{X_2 + X_1}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan :

ER : Efektifitas relatif

X₁ : Mean atau rata-rata nilai *pretest*

X₂ : Mean atau rata-rata nilai *posttest*

Hasil yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan tabel keefektifan sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kriteria Keefektifan

Interval skor	Kriteria keefektifan
ER > 85	Sangat efektif
70 < ER ≤ 85	Efektif
55 < ER ≤ 70	Cukup efektif
ER ≤ 55	Tidak efektif

⁴⁴ Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jember: LPM PK, 2014), 321.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah MI NU Nurul Fattah

1) Sejarah Madrasah

Awal mula berdirinya MI NU Nurul Fattah Grenden Puger, tidak ubahnya seperti lembaga- lembaga pendidikan pada umumnya. Meski bukan lembaga pendidikan yang dananya selalu disubsidi oleh pemerintah, lambat laun sekolah ini menjadi pilihan masyarakat Desa Grenden .

MI NU Nurul Fattah berada di lingkungan budaya Agama yang beraneka ragam. Hal ini menambah referensi Madrasah untuk memperkaya siswa akan budaya di lingkungan terdekatnya. Keberadaan TK DEWI MASITHO 42 menjadi potensi lain yang bisa dimanfaatkan Madrasah untuk menambah wawasan siswa MI NU Nurul Fattah.

Keberagaman daerah asal dan profesi orang tua siswa pun memberikan dukungan terhadap proses belajar mengajar. Oleh karena itu, warga masyarakat khususnya warga Grenden secara gotong royong membangun madrasah yang berbasis agama islam ala ahlussunnah, dimana keinginan masyarakat setempat memang ingin mempertahankan ajaran Islam yang berpaham Ahlussunnah Waljama'ah.

Disamping itu memang jarak sekolah dasar cukup jauh untuk dijangkau warga dusun sehingga berdirilah Madrasah Ibtida'iyah tahun 2017 dengan nama MI NU Nurul Fattah yang berada dalam naungan Kementerian Agama Kabupaten Jember dengan landasan ke-NU-an.⁴⁵

2) Visi dan Misi Madrasah

Visi madrasah adalah mewujudkan peserta didik yang berprestasi akademik maupun non akademik, religius dan qur'ani.

Adapun *prestasi* indikatornya yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum secara efektif, intensif, dan efisien, mengupayakan pelatihan tambahan guna pemacu prestasi siswa dibidang akademik maupun non akademik, dan ikut serta dalam perlombaan akademik maupun non akademik yang diselenggarakan tingkat lembaga, desa, kecamatan hingga kabupaten.

Religius indikatornya yaitu, dapat mengucapkan salam terhadap guru dimanapun tempatnya, bersalaman jika bertemu dengan guru yang berjenis kelamin sama, biasa berkata dengan nada rendah terutama dengan yang lebih tua, melaksanakan sholat dhuha dan sholat dhuhur secara berjamaah, selalu berdo'a sebelum dan sesudah belajar, dan berani berkata jujur.

Terakhir *qur'ani* indikatornya yaitu, membiasakan diri membaca Al-qur'an dan menghafal surat-surat pendek, melaksanakan daily qur'an setiap

⁴⁵ Sejarah berdirinya MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017

pagi dengan menggunakan metode jilid yanbu'a, dan melaksanakan tadarus Al-qur'an bagi jilid 5,6 dan Al-qur'an yang dimulai rutin setiap hari pukul 06.30-07.00.

Misi madrasah adalah merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran serta berupaya mengaitkan dengan budaya dan lingkungan sekitar, mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik, mengembangkan program madrasah yang membentuk ide dan gagasan cepat tanggap terhadap perubahan yang terjadi untuk merancang inovasi, terutama upaya pembentukan karakter berbudaya lingkungan, membangun lingkungan madrasah yang membentuk peserta didik memiliki sikap religius melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di madrasah, mencetak lulusan yang mampu membaca Al-qur'an dengan tartil serta makhraj yang benar, mencetak lulusan yang kompeten dalam melakukan sholat dhuha dan sholat 5 waktu.⁴⁶

3) Letak Geografis

MI NU Nurul Fattah Grenden Puger merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Kabupaten Jember Adapun lokasi MI NU Nurul Fattah Grenden Puger terletak

⁴⁶ Visi dan misi MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017

pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

Adapun batas – batas dari lokasi MI NU Nurul Fattah Grenden Puger adalah sebelah utara berbatasan dengan Jalan Desa sebelah barat berbatasan dengan rumah warga karangsono, sebelah timur berbatasan dengan rumah warga krajan II .⁴⁷

4) Identitas MI NU Nurul Fattah

Adapun nama lembaga MI NU NURUL FATTAH, alamat Dusun Krajan II Rt.03 Rw.10, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember, Propinsi Jawa Timur, Kode pos 68164, no. Telepon 081231388856.

Nama yayasan YANUFAT, status sekolah swasta, NSM (1112350904138), NIS / NPSN (69993532), tahun didirikannya 2017, status tanah milik sendiri, luas tanah 770 M2, nama Kepala Sekolah Bapak Husni Mubarak, S.S, masa kerja Kepala Sekolah selama 5 tahun.⁴⁸

⁴⁷ Letak Geografis MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017

⁴⁸ Identitas MI NU Nurul Fattah, 2017

5) Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat di MI NUR NURUL FATTAH belm memadai. Di antaranya, belum tersedianya LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran yang dipasang di beberapa kelas, ruang perpustakaan dan lab Komputer.

Prasarana yang terdapat di MI NU Nurul Fattah yaitu terdapat kantor guru, ruang kepala sekolah, dan ruang tata usaha. Kemudian terdapat juga ruang kelas yang berjumlah 6 kelas, aula, masjid, kamar mandi guru dan peserta didik yang masing-masing, dan juga terdapat tempat parkir guru dan peserta didik. Di MI NU Nurul Fattah ini masih belum terdapat perpustakaan dan laboratorium computer.⁴⁹

6) Data pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kegiatan belajar mengajar di MIS NU Nurul Fattah di selenggarakan pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 06.30 – 12.10 WIB, menyadari sangat pentingnya tenaga kependidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar – benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan. Jumlah tenaga seluruhnya ada 11 orang guru dan 1 orang Tenaga Kependidikan.

⁴⁹ Sarana dan Prasarana MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017

Adapun Daftar Nama Guru MI NU Nurul Fattah tahun 2024/2025 adalah Husni Mubarak, S.S pendidikan terakhir S.1 berjabatan sebagai kepala sekolah. Ika Ainurrohmah, S.Pd. pendidikan terakhir S.1 berjabatan sebagai bendahara. Vika Arivatur Ramadhani, S.Pd, pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai kurikulum. Mutammimah, S.Pd. pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Bahrus Syafaat, Hum, pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Nurul Mutmainah, S.Pd, pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Mahdur Roji, S.Pd, pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Sandi Pratama, S.Pd, pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Siti Wafilatun Nafi'ah, S.Pd., pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai Operator/TU. Siti Aisyah, S.Pd., pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Hamalatur Rizqi, pendidikan terakhir MAN, berjabatan sebagai guru. Maimun Syazali, pendidikan terakhir MAN, berjabatan sebagai guru. Durrotun Nafisah, pendidikan terakhir MAN, berjabatan sebagai guru. Ulfa Fitriyana, pendidikan terakhir MAN, berjabatan sebagai guru.⁵⁰

7) Peserta Didik

Di MI NU Nurul Fattah Grenden Puger pada tahun pelajaran 2024/2025, jumlah siswa secara keseluruhan adalah 113 siswa, yang terdiri dari 58 laki-laki dan 55 perempuan.⁵¹

Adapun kelas I terdapat 15 jumlah peserta didik, 8 laki-laki dan

⁵⁰ Data Pendidik dan Kependidikan MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017

⁵¹ Data Peserta Didik MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017

7 perempuan. Kelas II terdapat 17 jumlah peserta didik, 9 laki-laki dan 8 perempuan. Kelas III terdapat 22 jumlah peserta didik, 12 laki-laki dan 10 perempuan. Kelas IV terdapat 21 jumlah peserta didik, 9 laki-laki dan 12 perempuan. Kelas V terdapat 20 jumlah peserta didik, 12 laki-laki dan 8 perempuan. Kelas VI terdapat 18 jumlah peserta didik, 8 laki-laki dan 10 perempuan. Maka, jika dijumlah semuanya peserta didik MI NU Nurul Fattah mulai dari kelas I sampai kelas VI berjumlah 113 peserta didik.

8) **Karakteristik Madrasah**

Madrasah sebagai satuan pendidikan memiliki tugas mengembangkan kurikulum operasional berdasarkan kerangka dasar kurikulum dan struktur kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Panduan Pengembangan KOM memberikan cara menyusunnya. Salah satunya adalah cara menganalisis karakteristik madrasah.

Sebelum mengembangkan kurikulum operasional madrasah melakukan analisis karakteristik dan lingkungan belajar dengan menampung aspirasi anggota komunitas, dan menjadikan visi dan misi sebagai arahan yang disepakati oleh seluruh warga madrasah. Analisis karakteristik madrasah penting untuk dilakukan agar mendapatkan gambaran utuh kondisi dan kebutuhan madrasah dan seluruh warganya. Hasil analisis karakteristik akan menjadi landasan dalam proses perumusan visi, misi, dan tujuan madrasah.

Dalam perkembangannya, kurikulum pada madrasah dari waktu

kewaktu senantiasa mengalami perkembangan dan perubahan seiring dengan kemajuan zaman.⁵²

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* atau bisa disingkat menjadi (R&D). Tahap penyajian data uji coba pada penelitian pengembangan ini dilakukan pada beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan peserta didik kelas IV dengan jumlah 20 peserta didik. Peserta didik kelas IV ini digunakan oleh peneliti sebagai subyek atau sasaran utama dalam mengembangkan media Komik Digital Berbasis *Flipbook* tentang materi unsur-unsur kalimat SPOK. Pengembangan media Komik Digital Berbasis *Flipbook* ini berpacuan pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS) bab II muatan Bahasa Indonesia. Model penelitian dalam mengembangkan media Komik Digital Berbasis *Flipbook* ini menggunakan jenis model penelitian ADDIE yang di dalamnya terdapat lima tahapan analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Tahapan dari model penelitian ADDIE sebagai berikut :

1. Hasil Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama dalam penelitian ADDIE adalah analisis, dimana pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan observasi atau wawancara pada guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember pada tanggal

⁵² Karakteristik MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017

04 November 2024. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan peneliti menggali informasi untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta didik kelas IV pada saat proses pembelajaran, bagaimana penerapan penggunaan media Komik Digital Berbasis *Flipbook* jika diterapkan pada peserta didik kelas IV.

a. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti pada analisis kebutuhan ini adalah menganalisis bahan ajar yang biasanya digunakan saat proses pembelajaran berlangsung dan ketersediaan bahan ajar yang lain yang mendukung. Informasi yang didapatkan oleh peneliti mengenai metode pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru kelas IV adalah metode ceramah dan tanya jawab. Sedangkan bahan ajar atau media yang biasanya digunakan adalah buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Metode bahan ajar seperti yang disebutkan di atas itulah yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang aktif sebab peserta didik sering merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

Kurangnya bahan ajar dan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang identiknya suka bermain dan melihat

gambar-gambar yang menarik. Sehingga peneliti melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran berupa Komik Digital Berbasis *Flipbopok* pada materi unsur-unsur kalimat SPOK. Dalam hal ini peneliti memilih untuk unsur-unsur kalimat sebagai materi yang digunakan untuk mengembangkan media Komik Digital. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV peneliti mendapatkan informasi bahwasanya guru memang jarang sekali menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan waktu guru dalam pembuatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sehingga efeknya pembelajaran di dalam kelas sering kali berlangsung tidak efektif dan tidak ada kemenarikan peserta didik dalam pembelajaran dan suasana pembelajaran menjadi pasif. Ketika proses pembelajaran berlangsung guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, dan memanfaatkan media seadanya seperti hanya terpacu pada buku pegangan guru dan LKS (Lembar Kerja Siswa).⁵³ Berikut ucap Ibu Ika Ainurrohmah, S.Pd., selaku guru kelas IV :

“Pada proses pembelajaran berlangsung saya memang jarang menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi. Saya lebih sering menggunakan buku paket dan LKS saja. Sebenarnya saya ingin pembelajaran di kelas ini menjadi lebih aktif peserta didiknya, tapi saya sebagai guru merasa kesulitan dalam membuat media pembelajaran

⁵³ Ika Ainurrohmah, S.Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 25 Juli 2024

yang cocok digunakan. Selain keterbatasan waktu untuk membuat, saya juga bisa dibilang kurang kreatif dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga membuat anak-anak bosan dalam proses pembelajaran karena kendala tidak adanya media dan model pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan.”⁵⁴

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh guru kelas IV, maka peneliti menciptakan media pembelajaran yang menarik yaitu media Komik Digital tentang unsur-unsur kalimat SPOK mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai dasar pengembangan produk pada penelitian ini. Media Komik Digital ini dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, dan menarik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Analisis Karakteristik Peserta didik

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik ini peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana gaya belajar yang disukai dan apa yang menjadi kendala peserta didik dalam memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh oleh peneliti mengenai peserta didik kelas IV adalah menyukai

⁵⁴ Ika Ainurrohmah, S.Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 25 Juli 2024

pembelajaran dengan gaya belajar berkelompok dan visual. Sedangkan kendala yang sering dialami oleh peserta didik dalam memahami materi adalah ada sebagian peserta didik yang tidak mendengarkan ketika guru menjelaskan materi, materi terlalu banyak, dan sulit untuk dipahami.

c. Analisis Materi

Analisis materi bertujuan untuk mengetahui materi yang cocok digunakan dalam produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan dengan mengidentifikasi materi yang cocok dengan produk Media Komik Digital melalui wawancara kepada guru kelas yaitu Ibu Ika Ainurrohmah selaku guru Kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Analisis materi digunakan untuk mengetahui konsep-konsep materi yang dianggap cocok untuk menerapkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan daya tarik belajar dan hasil belajar belajar pada siswa. Materi yang digunakan dalam Media Komik Digital ini adalah materi Unsur-unsur kalimat SPOK yang terdapat pada muatan Bahasa Indonesia .

Materi unsur-unsur kalimat SPOK merupakan materi dasar yang dalam mempelajari materi bahasa Indonesia pada tahap lebih lanjut. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi unsur-unsur kalimat SPOK

perlu dikuasai agar lebih mudah dalam mempelajarinya. Penerapan unsur-unsur kalimat SPOK sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu peneliti memilih materi ini untuk dikembangkan ke dalam Media Komik Digital sesuai dengan pemetaan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 4.1
Pemetaan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
3. Mampu menyusun kalimat yang baik dan benar sesuai kaidah tata bahasa Indonesia dengan pola SPOK.	3.3 Agar siswa dapat memahami kata-kata baru dan menulis kalimat tunggal dengan pola SPOK yang jelas dan benar.

2. Hasil Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran sekaligus membuat produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

a. Menyusun Tujuan Pembelajaran

Pada tahap Menyusun Tujuan Pembelajaran, media Komik Digital pada pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), dan indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada kurikulum yang berlaku, serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi yang digunakan yaitu pada “bab II dibawah atap materi unsur-unsur kalimat SPOK.”

Capaian Pembelajaran yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka, sedangkan Tujuan Pembelajaran yang digunakan adalah Tujuan Pembelajaran 3.3 yang sesuai dengan materi unsur-unsur kalimat SPOK pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pada tahap ini, peneliti menyusun Kurikulum Merdeka atau Kurmer, serta soal *Pretest* dan *Posttest* yang disesuaikan dengan materi unsur-unsur kalimat SPOK pada pembelajaran bahasa Indonesia.

b. Pembuatan Media Komik Digital Berbasis Flipbook

Di bawah ini adalah langkah-langkah dalam membuat media Komik Digital :

1. Menyiapkan 23 percakapan beserta soal evaluasi yang sesuai dengan materi unsur-unsur kalimat SPOK yang nantinya digunakan sebagai isi dari media Komik Digital.
2. Download dan install aplikasi Canva di Handpone (HP) sebagai alat pembuatan dan desain media Komik Digital.
3. Buka aplikasi Canva di Hanphone (HP) atau Laptop untuk membuat dan mendesain Komik.
4. Desain Komik dengan latar belakang warna dan gambar yang menarik.
5. Setelah desain latar belakang selesai, selanjutnya sisipkan gambar tokoh dan kolom percakapan.

6. Selanjutnya sisipkan 23 percakapan pada masing-masing kolom percakapan yang terkait dengan materi unsur-unsur kalimat SPOK.
7. Setelah di edit menjadi Komik, kemudian diunduh menjadi file pdf.
8. Kemudian tahap terakhir dijadikan *Flipbook* di Google Chrome dan Komik Digital Berbasis *Flipbook* sudah jadi berupa link.
9. Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* siap dipaparkan.

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV dan peserta didik maka peneliti mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru kelas IV. Maka dari itu kesempatan (*Opportunity*) dari pengembangan media pengembangan Komik Digital ini adalah lembaga madrasah kurang tersedianya media pembelajaran sehingga guru dan peserta didik memang benar-benar membutuhkan pengembangan media. Kemudian peneliti mengambil langkah Strategi (*Treatmeant*) dengan mengembangkan media Komik Digital melalui aplikasi Canva.

Pada hasil pengembangan ini peneliti harus melakukan beberapa tahapan. Tahap-tahap tersebut adalah :

1) Bentuk Produk

Media Komik Digital adalah suatu media pembelajaran yang sebenarnya dapat dibuat dan dikembangkan oleh semua orang. Karena media Komik Digital ini dibuat menggunakan

aplikasi Canva. Pembuatan media ini juga dibuat dengan berdasarkan pada materi kelas IV materi tentang Unsur-unsur kalimat SPOK. Media ini dibuat dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing, dosen ahli media, dan dosen ahli materi yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan ahli produk.

2) Komponen-komponen Media Komik Digital

Alat pembuatan media Komik Digital

- Hanphone (HP)/Laptop
- Aplikasi Canva
- Google Chrome

Langkah-langkah Pembuatan Media Komik Digital

- a. Menyiapkan 23 percakapan beserta soal evaluasi yang sesuai dengan materi unsur-unsur kalimat SPOK yang nantinya digunakan sebagai isi dari media Komik Digital.
- b. Download dan install aplikasi Canva di Handpone (HP) sebagai alat pembuatan dan desain media Komik Digital.
- c. Buka aplikasi Canva di Hanphone (HP) atau Laptop untuk membuat dan mendesain Komik.
- d. Desain Komik dengan latar belakang warna dan gambar yang menarik.

- e. Setelah desain latar belakang selesai, selanjutnya sisipkan gambar tokoh dan kolom percakapan.
- f. Selanjutnya sisipkan 23 percakapan pada masing-masing kolom percakapan yang terkait dengan materi unsur-unsur kalimat SPOK.
- g. Setelah di edit menjadi Komik, kemudian diunduh menjadi file pdf.
- h. Kemudian tahap terakhir dijadikan *Flipbook* di Google Chrome dan Komik Digital Berbasis *Flipbook* sudah jadi berupa link dan siap digunakan.

Gambar 4.1
Gambar Desain Media Komik Digital Berbasis Flipbook



3) Validasi

Validasi produk ini dilakukan oleh 3 ahli validasi yaitu 2 dosen dan 1 guru kelas. Untuk ahli validasi media dilakukan oleh Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd., validasi materi dilakukan oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, S.Pd, M.Pd., ahli validasi pembelajaran adalah guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember Ibu Ika Ainurrohmah, S.Pd. Angket validasi yang dilakukan oleh 3 validator ini dibuat dengan tujuan mengetahui kelayakan dari media Komik Digital yang dibuat oleh peneliti pada muatan Bahasa Indonesia khususnya pada materi Unsur-unsur Kalimat SPOK.

a) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli media yaitu Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd. angket validasi media akan disertakan di lampiran. Hasil validasi media disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.2
Hasil Validasi Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Desain media sesuai dengan nama media “ <i>Komik Digital Berbasis Flipbook</i> ”	4	4	100%
2	Desain media sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia	4	4	100%

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
3	Desain dan warna media cocok dan menarik	4	4	100%
4	Media pembelajaran sudah menggunakan bahasa sesuai EYD	3	4	75%
5	Media ini memiliki tampilan yang sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran	4	4	100%
6	Bahasa yang digunakan media mudah dipahami oleh peserta didik	3	4	75%
7	Ukuran media komik digital sudah sesuai	4	4	100%
8	Ukuran dan jenis font yang digunakan menarik dan sesuai	4	4	100%
9	Penyajian media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi unsur-unsur kalimat SPOK	3	4	75%
10	Petunjuk penggunaan media komik digital ini mudah dipahami	4	4	100%
Jumlah		37	40	
Presentase		92,5%		

Sumber : Data diolah sendiri

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

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Keterangan :

P = Presentase Skor

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Berdasarkan skor yang diperoleh dari angket ahli validasi media di atas yakni 92,5 %. Maksud dari skor

92,5 % adalah berarti media Komik Digital dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena sudah memenuhi syarat dari kelayakan media kriteria yang sudah ditetapkan oleh ahli validasi media yaitu Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd. Media Komik Digital ini dapat dikatakan layak sebagaimana hasil yang sudah tercantum di dalam angket di atas tentunya sudah melewati beberapa tahap revisi berdasarkan saran, masukan, serta bimbingan dari dosen ahli media dengan tujuan agar media yang peneliti buat lebih baik dan lebih sempurna dari pada sebelumnya. Di antaranya saran dari ahli media yang perlu direvisi ketika peneliti menunjukkan hasil medianya adalah pemilihan warna, desain dan background dari media yang harus dicocokkan dengan nama media, dan juga pemilihan font pada media.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli media yaitu Bapak Erisy Syawiril Ammah, S.Pd, M.Pd. angket validasi media akan disertakan di lampiran. Hasil validasi media disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.3
Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Materi pada media ini sesuai dengan kurikulum	4	4	100%
2	Media Komik Digital relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.	4	4	100%
3	Materi pada media ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%
4	Materi pada media ini sesuai dengan isi materi	4	4	100%
5	Kelengkapan materi	3	4	75%
6	Mendorong peserta didik untuk memahami dan membedakan unsur-unsur kalimat SPOK dengan jelas	3	4	75%
7	Materi pada media mudah dipahami oleh peserta didik	3	4	75%
8	Kemenarikan media <i>Komik Digital Berbasis Flipbook</i>	4	4	100%
9	Penggunaan kata pada media ini efektif dan mudah dipahami	3	4	75%
10	Kesesuaian media dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik kelas IV	4	4	100%
Jumlah		36	40	
Presentase		90%		

Sumber : Data diolah sendiri

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

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Keterangan :

P = Presentase Skor

Σx = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

Σxi = Jumlah skor ideal dalam satu item

Berdasarkan skor yang terdapat pada hasil angket validasi materi di atas menunjukkan hasil skor senilai 90%.

Maksud dari skor 90% ini berarti media Komik Digital sudah dikatakan layak untuk ditetapkan dan digunakan sebagai alat atau media pembelajaran. Dikatakan layak karena media Komik Digital sudah mencapai kriteria kelayakan yang telah ditetapkan oleh ahli validasi materi dengan mempertimbangkan beberapa aspek yang telah ditentukan. Di antara aspek-aspek tersebut adalah penggunaan materi pada media Komik Digital yang sudah sesuai dengan materi dan juga tujuan pembelajaran. Tidak hanya itu, media Komik Digital juga telah teruji sudah menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Oleh karena itu, media Komik Digital dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah suatu kegiatan uji coba produk media Komik Digital kepada peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Tahap implementasi ini dilaksanakan apabila sudah mendapatkan izin dari dosen pembimbing dan juga validator. Untuk itu tahap implementasi ini dilaksanakan pada tanggal 18 November 2024.

Sebelum melaksanakan implementasi atau uji produk kepada peserta didik kelas IV, peneliti harus melakukan beberapa hal terlebih dahulu.

Hal-hal tersebut terdiri dari :

- a. Melakukan kegiatan perizinan terlebih dahulu kepada kepala sekolah dengan memberikan surat izin resmi dari kampus untuk melakukan penelitian di MI NU Nurul Fattah Puger Jember.
- b. Menyampaikan tujuan serta maksud dari penelitian kepada guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember.
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran

Pada penelitian pengembangan ini yang harus dicapai dalam menggunakan media Komik Digital adalah menyesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.

Tidak hanya itu, tujuan pembelajaran dari penelitian pengembangan ini juga menyesuaikan dengan kondisi dan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember.

- d. Melakukan wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember yang berkaitan dengan materi Unsur-unsur Kalimat SPOK dengan menggunakan media Komik Digital.

- e. Membuat lembar angket respon untuk mengetahui pendapat dan penilaian peserta didik terhadap penggunaan media Komik Digital.

Sebelum peneliti melakukan penelitian di dalam kelas, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan kegiatan observasi. Tujuan dari kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah agar mengetahui bagaimana kondisi peserta didik kelas IV dan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik pada materi unsur-unsur kalimat SPOK. Sebelumnya, peneliti mengenalkan kepada peserta didik mengenai media Komik Digital yang nantinya akan digunakan selama proses penelitian.

1. Angket Respon Guru Kelas IV

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan lembar angket respon kepada guru kelas IV dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan peneliti berupa media Komik Digital.

Berdasarkan angket validasi pembelajaran yang sudah peneliti skor menunjukkan pada angka presentase 96% dengan kategori layak. Jumlah keseluruhan dari skor yang didapatkan adalah 27, sedangkan skor keseluruhan adalah 28. Adapun tanggapan dari ahli pembelajaran yang merupakan guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger

Jember ini adalah media Komik Digital sangat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu menumbuhkan semangat yang lebih baik dari pada sebelumnya. Karena media ini tidak bersifat membosankan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik kelas IV.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Pengoperasian media Komik Digital sangat mudah untuk diterapkan oleh peserta didik	4	4	100%
2	Materi pada media ini sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	3	4	75%
3	Desain, warna, background, dan gambar yang digunakan media menarik	4	4	100%
4	Tampilan media Komik Digital menarik	4	4	100%
5	Materi yang digunakan mencakup semua bahasan	4	4	100%
6	Mendorong peserta didik untuk memahami dan membedakan unsur-unsur kalimat SPOK	4	4	100%
7	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik	4	4	100%
Jumlah		27	28	
Presentase		96%		

Sumber : Data diolah sendiri

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

$$P = \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Keterangan :

P = Presentase Skor

Σx = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

Σxi = Jumlah skor ideal dalam satu item

Hasil skor sesuai dengan angket validasi pembelajaran di atas yaitu dengan skor 96%. Maksud dari skor 96% tersebut berarti media Komik Digital dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dikatakan layak tersebut sebab media Komik Digital sudah mencapai nilai kelayakan yang sudah memenuhi beberapa aspek yang telah dicantumkan dalam angket. Di antaranya adalah, media Komik Digital mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi tentang unsur-unsur kalimat SPOK, tidak hanya itu peserta didik juga lebih mudah dalam memahami informasi maupun materi yang disampaikan oleh guru.

Pada saat kegiatan proses pembelajaran dimulai, peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian lanjut dengan pembacaan doa. Setelah itu, peneliti melanjutkan dengan perkenalan sebelum berlanjut pada sesi memperkenalkan dan mengimplementasikan media Komik Digital. Sebelum mengimplementasikan media Komik

Digital, peneliti mengajak peserta didik untuk mengulang dan mengingat kembali materi yang telah disampaikan pada hari sebelumnya tentang unsur-unsur kalimat SPOK.

Agar peneliti mengetahui hasil dari pemahaman yang didapatkan oleh peserta didik setelah melakukan percobaan menggunakan media Komik Digital, maka peneliti mengadakan *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik kelas IV. Kegiatan *pretest* dan *posttest* ini dilakukan oleh peneliti selain untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik tentang materi unsur-unsur kalimat SPOK juga digunakan untuk mengetahui keefektifan dari media Komik Digital Berbasis *Flipbook*.

Tabel 4.5
Hasil *Pretest* Peserta Didik Kelas IV

No	Nama	Skor		Presentase
		1	2	
1	Abdullah Rizqi	70	100	70%
2	Abi Alwafi Affandi	70	100	70%
3	Afkarina Nur Laily	80	100	60%
4	Ahmad Ro'is Rafael	80	100	60%
5	Bahurafa Ahmad Zakky	70	100	70%
6	Brindan Arisman Putra	80	100	80%
7	Cinta Luqyana Baiti Khoiriyah	80	100	80%
8	Damar Raka Siwi	80	100	80%
9	Indra Wahyu Hidayat	70	100	70%
10	Moh. Imam Alfaro R	80	100	80%

No	Nama	Skor		Presentase
		1	2	
11	Mohammad Rio Aldiansyah Saputra	80	100	80%
12	Muhammad Faizal Azril Ardiansyah	70	100	70%
13	Muhammad Shofwan	80	100	60%
14	Muhammad Zidni Khusni Mubarok	80	100	80%
15	Rohmad Alghifari	80	100	80%
16	Satria Maulana Ainul Yaqin	70	100	60%
17	Sheftin Alisia Dwi Handika	70	100	70%
18	Shello Cahyo Diamond	70	100	70%
19	Siddatul Hubbi Fillah	70	100	70%
20	Wahdah Aulaya	80	100	80%
Jumlah		1.510	2.000	
Presentase				75%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Berdasarkan hasil *pretest* yang dikerjakan oleh peserta didik berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal, dapat disimpulkan nilai rata-rata keseluruhan adalah 75%. Kegiatan *pretest* ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang. Kegiatan *pretest* ini dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui nilai dari pengetahuan peserta didik pada materi unsur-unsur kalimat

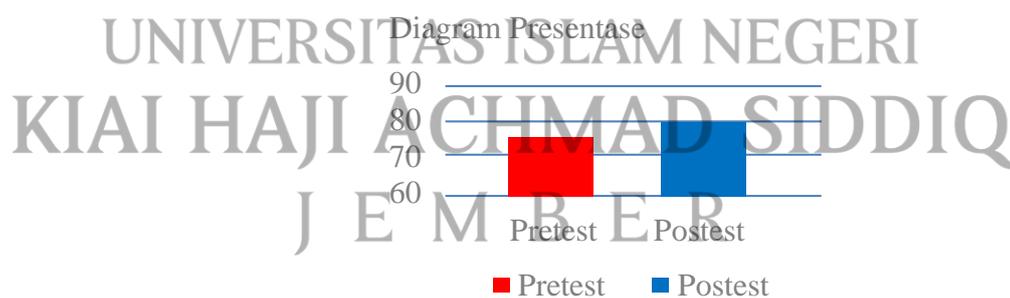
SPOK sebelum menggunakan bantuan media Komik Digital.

Tabel 4.6
Hasil Postest Peserta Didik Kelas IV

No	Nama	Skor		Presentase
		1	2	
1	Abdullah Rizqi	80	100	80%
2	Abi Alwafi Affandi	80	100	80%
3	Afkarina Nur Laily	80	100	80%
4	Ahmad Ro'is Rafael	80	100	80%
5	Bahurafa Ahmad Zakky	80	100	80%
6	Brindan Arisman Putra	80	100	80%
7	Cinta Luqyana Baiti Khoiriyah	80	100	80%
8	Damar Raka Siwi	80	100	80%
9	Indra Wahyu Hidayat	80	100	80%
10	Moh. Imam Alfaro Ramadhan	80	100	80%
11	Mohammad Rio Aldiansyah Saputra	80	100	80%
12	Muhammad Faizal Azril Ardiansyah	80	100	80%
13	Muhammad Shofwan	80	100	80%
14	Muhammad Zidni Khusni Mubarok	80	100	80%
15	Rohmad Alghifari	80	100	80%
16	Satria Maulana Ainul Yaqin	80	100	80%
17	Sheftin Alisia Dwi Handika	80	100	80%
18	Shello Cahyo Diamond	80	100	80%

19	Siddatul Hubbi Fillah	80	100	80%
20	Wahdah Aulaya	80	100	80%
Jumlah		1.600	2.000	
Presentase				80%

Berdasarkan hasil *postest* yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV, sesuai dengan hasil pada tabel di atas maka rata-rata dari keseluruhan nilai yang didapat adalah 80%. Kegiatan *postest* ini dilakukan dengan memberikan 5 butir soal yang per butirnya bernilai 20 yang dikerjakan oleh peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil *pretest* dan *postest* yang sudah terlaksana dan sudah ditemukan hasil rata-ratanya, maka dapat disimpulkan bahwa nilai bahasa Indonesia peserta didik kelas IV mengenai materi unsur-unsur kalimat SPOK mengalami kenaikan dari rata-rata 75% menjadi 80%.



Gambar 4.2
Diagram Peningkatan Hasil *Pretest* dan *Postest*
Pemahaman Peserta Didik Kelas IV

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji produk berupa media Snake Domino yang telah diujikann kepada peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah, maka dapat diketahui bahwa penggunaan pengembangan media Komik Digital yang dibuat oleh peneliti mendapatkan respon dan tanggapan yang baik dan positif dari peserta didik maupun guru kelas IV. Hal ini dapat diketahui dari ketertarikan peserta didik dalam belajar menggunakan media Komik Digital, motivasi belajar lebih meningkat dari pada sebelumnya, dan hasil pemahaman peserta didik yang mengalami perubahan lebih baik dan bisa dikatakan meningkat dari sebelum menggunakan media Komik Digital.

Berdasarkan data dan informasi yang didapatkan oleh peneliti dapat diketahui pendapat dan saran dari peserta didik kelas IV. Saran tersebut adalah agar *font* yang tercantum dalam penggunaan media Komik Digital harus diperbesar lagi ukurannya dengan tujuan agar dapat terbaca dengan jelas.⁵⁵

Media Komik Digital juga mendapat saran dari ahli media dan ahli materi, ahli media menyarankan supaya menyesuaikan soal SPOK dengan materi yang telah disisipkan.⁵⁶ Sedangkan saran dari ahli materi adalah Sesuaikan penulisan sesuai dengan tingkatan jenjang.⁵⁷

Adapun segala bentuk kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan peserta didik kelas IV dapat

⁵⁵ Peserta didik kelas IV, diwawancarai oleh penulis, Jember 19 November 2024

⁵⁶ Aminulloh, S.Pd., M.Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 15 November 2024

⁵⁷ Erisy Syawiril Ammah, S.Pd, M.Pd., diwawancarai oleh penulis 16 November 2024

dijadikan sebagai perbaikan terhadap media Komik Digital yang dibuat oleh peneliti agar lebih baik dan lebih sempurna dari pada sebelumnya.

C. Analisi Data

1. Analisi Pengembangan Produk

Dalam mengembangkan media Komik Digital dilakukan lima tahapan pada model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Dalam mengembangkan media ini, peneliti melakukan tahapan sesuai dengan langkah-langkah dalam model pengembangan ini.

Tahap Analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada Ibu Ika Ainurrohmah, S.Pd., selaku wali kelas IV dan siswa kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Tahap desain ialah kegiatan perencanaan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Tahap ini dilakukan dengan cara menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran yang akan di isi oleh validator ahli dan menyusuna angket respon tentang kemenarikan media pembelajaran yang akan di isi oleh siswa. Tahap Pengembangan merupakan kegiatan pembuatan dan uji coba produk. Dimana peneliti menguji kelayakan media Komik Digital kepada dosen ahli media. Validator ahli media yaitu Bapak Aminulloh, M.Pd. berdasarkan informasi yang diperoleh bawahnya Bapak Aminulloh M.Pd sudah berpengalaman menjadi ahli media.

Oleh karena itu penelitian ini memilih Bapak Aminulloh M.Pd sebagai validator media Komik Digital.

Tahap Implementasi adalah kegiatan menerapkan produk atau menggunakan produk. Pada tahap ini pengembangan media Komik Digital sudah dilakukan revisi dan divalidasi oleh validasi ahli. Tahap evaluasi pada tahap ini yaitu tahap evaluasi bertujuan untuk melihat keberhasilan produk.

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd., untuk validator ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Erisy Syawiril Ammah, S.Pd, M.Pd., adapun hasil validasi yang diperoleh dari dua Validator ahli Media dan ahli Materi tersebut disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.7
Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kategori
1	Validator I	92,5%	Sangat valid
2	Validator II	90%	Sangat valid
3	Validator III	96%	Sangat valid

Berdasarkan hasil analisis diatas dari kedua Validasi ahli media dan materi diperoleh persentase sebesar sangat layak. Hal tersebut membuktikan bahwa media Komik Digital pembelajaran bahasa Indonesia materi unsur-unsur kalimat SPOK sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh para ahli.

Saran dan komentar dari validator dijadikan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki produk atau revisi agar dapat digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih sempurna dan memenuhi kriteria pengembangan.

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan produk diperoleh dari hasil *Pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Soal *Pretest* terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang masing-masing soal bernilai 10 dan *posttest* terdiri dari 5 soal evaluasi yang masing-masing soal bernilai 20.

Nilai hasil pretest dan posttest tersebut dicari rata-ratanya dan dihitung dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$ER = \frac{X_2 - X_1}{\left(\frac{X_2 + X_1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{80 - 75}{\left(\frac{80 + 75}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{5}{\left(\frac{155}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{5}{77,5} \times 100\%$$

$$ER = 0,0645 \times 100$$

$$ER = 64,5\% = 64\%$$

Setelah perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa keefektifan produk mendapatkan hasil 64% kemudian, hasil tersebut dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan didapatkan

hasil kriteria efektif yang artinya pengembangan Media Komik Digital pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur kalimat SPOK cukup efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka.

D. Revisi Produk

Setelah proses validasi dilakukan, kemudian produk divalidasi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator ahli media dan materi. Adapun perumusan Media Komik Digital sebelum dan sesudah revisi disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.8
Hasil Revisi Media Komik Digital pembelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur-unsur Kalimat SPOK

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan	Validator
		<ol style="list-style-type: none"> Memperbaiki cover identitas kelas, semester dan sub bahasan. yang awalnya cover kurang lengkap, peneliti mengubah cover yang berisi tentang identitas kelas, semester dan sub bahasan. Sebelumnya tidak ada evaluasi dan Rubrik Penilaian, kemudian 	Ahli Media

		ahli media menyarankan ditambahkan evaluasi dan Rubrik Penilaian.	
--	---	---	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Media Komik Digital

Hasil penelitian dan pengembangan media Komik Digital Berbasis *Flipbook*, dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengembangan secara etimologi berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, fikiran, pengetahuan dan sebagainya).⁵⁸ Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Dan secara istilah, pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.⁵⁹ Sedangkan, kata media sebagai bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara atau pengantar. Jadi media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁶⁰

⁵⁸ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989) hlm 414.

⁵⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta : Prenamedia Group, 2013) hlm277.

⁶⁰ Asnawir, dkk. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11

Menurut Nana Sudjana mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.⁶¹ Komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan dimana tempat masing-masing komik tersebut berada. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. Scod Mc Cloud berpendapat bahwa komik memiliki arti gambar-gambar serta lambang atau simbol lain yang terjuxtaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.⁶² Perkembangan media digital dan pengaruhnya yang luas terhadap masyarakat mengarah kepada awal era baru ke masyarakat tanpa kertas, dimana semua media diproduksi dan dikonsumsi di komputer. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain, membuat, serta mengembangkan produk berupa media Komik Digital adalah aplikasi *Canva* yang dapat digunakan dengan menginstall pada komputer atau laptop.

Flipbook adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat

⁶¹ Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo 2013). Hal 37

⁶² Heru Dwi Waluyanto, "Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran", *Jurnal Nirmala*, Vol. 7, No. 1, Januari 2005, hlm. 51.

bergerak atau beranimasi. Penggunaan media *Flipbook* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa. Penggunaan *Flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.⁶³

Proses penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti adalah model ADDIE yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Tahap pertama dalam penelitian ADDIE adalah analisis (*Analysis*), dimana pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan observasi atau wawancara pada guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember pada tanggal 04 November 2024. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan peneliti menggali informasi untuk mengetahui bagaimana kondisi siswa kelas IV pada saat proses pembelajaran, bagaimana penerapan penggunaan media Komik Digital Berbasis *Flipbook* jika diterapkan pada siswa kelas IV.

Perancangan (*Design*) pada tahap ini, dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran sekaligus membuat produk yang dikembangkan. Pengembangan (*Development*) berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV dan siswa, maka peneliti mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa dan guru kelas IV. Maka dari itu kesempatan dari pengembangan media pengembangan komik digital ini adalah lembaga madrasah kurang tersedianya media pembelajaran

⁶³ D. R. Ramdania. "Penggunaan media flash flip book dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa". Bandung. UPI. Artikel Ilmiah Tugas Akhir. (2013).

sehingga guru dan peserta didik memang benar-benar membutuhkan pengembangan media. Kemudian peneliti mengambil langkah Strategi dengan mengembangkan media Komik Digital melalui aplikasi Canva. Implementasi adalah suatu kegiatan uji coba produk media komik digital kepada siswa kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Tahap implementasi ini dilaksanakan apabila sudah mendapatkan izin dari dosen pembimbing dan juga validator. Untuk itu tahap implementasi ini dilaksanakan pada tanggal 18 November 2024. Sebelum melaksanakan implementasi atau uji produk kepada siswa kelas IV. Evaluasi (*Evaluation*) berdasarkan hasil uji produk berupa media komik digital yang telah diujikann kepada siswa kelas IV di MI NU Nurul Fattah, maka dapat diketahui penggunaan pengembangan media komik digital yang dibuat oleh peneliti mendapatkan respon dan tanggapan yang baik dan positif dari peserta didik maupun guru kelas IV. Hal ini dapat diketahui dari ketertarikan peserta didik dalam belajar menggunakan media Komik Digital, motivasi belajar lebih meningkat dari pada sebelumnya, dan hasil pemahaman siswa yang mengalami perubahan lebih baik dan bisa dikatakan meningkat dari sebelum menggunakan media komik digital.

Sebelum dilakukannya uji coba produk pada media ini dilakukan terlebih dahulu uji validitas produk yang akan diuji kepada dua validator ahli yaitu ahli validasi media, ahli validasi materi, respon guru kelas IV dan respon peserta didik kelas IV. Apabila masih terdapat revisi pada media Komik Digital Berbasis *Flipbook*, maka peneliti terus akan

melakukan revisi. Akan tetapi, Komik Digital Berbasis Flipbook sudah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang akan diuji cobakan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024/2025, Guru kelas mengatakan model dan media pembelajaran memang penting dan sangat efektif dalam pembelajaran, karena dapat mempermudah lebih menarik dan efektif. Keterbatasan waktu untuk membuat media menjadi salah satu kendala bagi pendidik, sehingga sering kali guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi sehingga guru hanya menggunakan dua sumber belajar yaitu buku LKS (Lembar kerja siswa) dan buku paket.

Selanjutnya menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa penyebab hasil belajar siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan diantaranya adalah tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu membuat siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Usaha lain yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan.

Dokumentasi dalam penelitian ini dilaksanakan guna mendukung ketika penelitian berlangsung. dalam dokumentasi ini juga berupa foto-foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas, dan data yang tertulis serta beberapa fakta kejadian yang menjadi sebagai bukti. Adapun beberapa dokumentasi yang diperoleh ketika kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu, Daftar peserta didik kelas IV, Hasil validasi, Nilai pre-test peserta didik, Nilai Post-test peserta didik, Angket respon peserta didik dan guru, Dokumentasi foto kegiatan.

Dapat disimpulkan dari pemaparan diatas komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan urutan baca tertentu dengan ujuan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Kemudian dijadikan *Flipbook* supaya meningkatkan berfikir kreatif siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa.

Kelayakan Media Komik Digital sebelum dilakukannya uji coba produk pada media ini dilakukan terlebih dahulu uji validitas produk yang akan diuji kepada dua validator ahli yaitu ahli validasi media, ahli validasi materi, respon guru kelas IV dan respon peserta didik kelas IV. Apabila masih terdapat revisi pada media Komik Digital maka peneliti terus akan melakukan revisi. Akan tetapi, jika media sudah tidak ada revisi dari beberapa validator, maka media Komik Digital sudah dinyatakan valid dan

layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang akan diuji cobakan kepada peserta didik. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain, membuat, serta mengembangkan produk berupa media Komik Digital Berbasis *Flipbook* adalah aplikasi Canva yang dapat digunakan dengan menginstall pada *Handphone* (HP), Komputer, atau Laptop.

Adapun tanggapan dari ahli pembelajaran yang merupakan guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember ini adalah media Komik Digital sangat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu menumbuhkan semangat yang lebih baik dari pada sebelumnya. Karena media ini tidak bersifat membosankan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik kelas IV.

Kelayakan media Komik Digital melalui aplikasi Canva pada materi unsur-unsur kalimat SPOK yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dari hasil validasi ahli media dengan skor 92,5%. Maksud angka 92,5% adalah dapat dinyatakan bahwa media Komik Digital layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat atau media pembelajaran. Media Komik Digital ini dapat digunakan dengan beberapa revisi yang didapatkan oleh peneliti dari validator materi dan validator media. Adapun analisis saran dan kritik mengenai kevalidan dari media Komik Digital tersebut digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk merevisi media Komik Digital agar lebih baik dan lebih sempurna.

Penilaian hasil validasi ahli ini dilakukan oleh dua validator ahli yaitu ahli validasi media dan ahli validasi materi. Penilaian ahli validasi media

dilakukan oleh bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd., aspek kelayakan yang dinilai oleh ahli validasi media adalah desain tampilan, desain, gambar, dan desain isi dengan skor nilai diperoleh sebesar 92,5 % dengan kategori “sangat layak”. Dikatakan layak karena sudah sesuai dengan syarat kelayakan berdasarkan aspek penilaian pada angket respon. Produk yang peneliti buat juga mendapatkan kritik dan saran dari ahli media agar pemilihan ditambahkan soal dan ditambahkan rubrik penilaian.

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti setelah merevisi hasil dari ahli media adalah melakukan validasi ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, S.Pd, M.Pd.,. Aspek yang dinilai adalah kesesuaian materi pada media, pemilihan kosa kata bahasa pada media, dan kesesuaian materi dengan pencapaian dan tujuan pembelajaran. Hasil dari ahli validasi materi mendapatkan skor sebesar 90% dengan kategori “Sangat layak”. Namun, peneliti mendapat saran dari ahli validasi materi agar materi dileaskan dengan detail, menyesuaikan penulisan sesuai dengan tingkatan jenjang, dan gunakan bahasa yang sederhana.

Dapat disimpulkan produk media Komik Digital berbasis *Flipbook* sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat atau media pembelajaran. Media Komik Digital ini dapat digunakan dengan beberapa revisi yang didapatkan oleh peneliti dari validator materi dan validator media. Adapun analisis saran dan kritik mengenai kevalidan dari media Komik Digital tersebut digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk merevisi media Komik Digital agar lebih baik dan lebih sempurna.

Keefektifan berisi hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil dari rata rata nilai *pretest* dan *posttest* akan digunakan untuk mengukur efektifitas relatif produk yang dikembangkan. Keefektifan produk Media Komik Digital diperoleh dari hasil *Pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Soal *Pretest* terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang masing-masing soal bernilai 10 dan *posttest* terdiri dari 5 soal evaluasi yang masing-masing soal bernilai 20. Hasil validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor 96%. Hasil dari ahli validasi dan juga respon mendapatkan nilai rata-rata 92,5% dengan kategori sangat valid atau dikatakan layak, karena hasil skor yang diperoleh memiliki rata-rata 90% ke atas.

Setelah perhitungan, dapat diketahui bahwa. Keefektifan produk mendapatkan hasil 64% kemudian, hasil tersebut dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan didapatkan hasil kriteria efektif yang artinya pengembangan Media Komik Digital pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur kalimat SPOK cukup efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka.

Hasil dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidik sangat membutuhkan model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien. Maka, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang disertai dengan model pembelajaran yang bisa menciptakan suasana pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Media yang dikembangkan peneliti yaitu media Komik Digital Berbasis *Flipbook*.

Berdasarkan hasil observasi ini dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang mana bertujuan guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik serta keterlaksanaan kegiatan dalam pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran.

Dapat disimpulkan hasil dari keefektifan produk media Komik Digital Berbasis *Flipbook* oleh soal Pretest dan Posttest dengan kategori efektif yang artinya pengembangan Media Komik Digital pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur kalimat SPOK cukup efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Diharapkan agar peserta didik lebih aktif dan serius dalam melaksanakan kegiatan belajar di dalam kelas dengan menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia dengan sebaik dan semaksimal mungkin.

- b. Diharapkan agar peserta didik lebih disiplin dan tertib dalam mengikuti kegiatan pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar dan memahami materi lebih dalam dan lebih baik.

2. Diseminasi Produk

Produk media *Komik Digital* ini dapat digunakan bukan hanya untuk kelas IV yang ada dijenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah saja, akan tetapi bisa dan boleh digunakan oleh semua jenjang yang ada kaitannya dengan materi yang ada pada media *Komik Digital* melalui aplikasi *Canva* pada unsur-unsur kalimat SPOK. Namun yang perlu diperhatikan adalah pengimplementasian media *Komik Digital* ini dapat digunakan dengan syarat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media *Komik Digital* yang dikembangkan oleh peneliti di kelas

IV pada materi tentang unsur-unsur kalimat SPOK ini sudah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori sangat baik. Sehingga disarankan agar media *Komik Digital* ini tidak hanya digunakan atau diterapkan pada materi unsur-unsur kalimat SPOK, tetapi juga bisa digunakan untuk mata pelajaran lain yang sesuai.

- b. Media *Komik Digital* ini diuji cobakan hanya di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember dengan hasil uji coba valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, saran dari

penggunaan media *Komik Digital* ini agar tidak hanya digunakan di kelas dan lembaga yang dijadikan peneliti sebagai tempat penelitian, akan tetapi bisa digunakan oleh semua kelas dan semua lembaga.

- c. Untuk semua pihak yang ingin atau akan mengembangkan media *Komik Digital* ini diharapkan agar mendesain media yang lebih menarik lagi agar dapat memusatkan perhatian peserta didik dalam belajar, sehingga hasil belajar lebih meningkat.

Kesimpulan dari kajian diatas maka yang dimaksud dengan judul Pengembangan media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger yaitu :

- Pengembangan media ini menciptakan produk berupa media Komik Digital berbasis *Flipbook* yang berisi tentang materi unsur-unsur kalimat yang dicetak menjadi Komik digital sehingga nantinya akan dibuat proses pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan. Media Komik Digital berbasis *Flipbook* ini akan dibuat dan di desain menggunakan aplikasi *canva*. Hasil produk berupa media Komik Digital berbasis *Flipbook* yang dibuat oleh peneliti kemudian di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media Komik Digital Berbasis *Flipbook*.

Pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

- Kelayakan dari media Komik Digital ini diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd., untuk validator ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Erisy Syawiril Ammah, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi hasil media mendapatkan skor 92,5% dan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 90%. Maka dari itu media ini dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
- Keefektifan dari media ini diperoleh dari hasil *Pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Soal *Pretest* terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang masing-masing soal bernilai 10 dan *posttest* terdiri dari 5 soal evaluasi yang masing-masing soal bernilai 20. Setelah perhitungan, dapat diketahui bahwa keefektifan produk mendapatkan hasil 64% , kemudian hasil tersebut dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan didapatkan hasil kriteria efektif yang artinya pengembangan Media Komik Digital pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur kalimat SPOK cukup efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Nizar Rangkuti, “Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan Penelitian Pengembangan” (Bandung: Citapustaka Media, 2015), 214.
- Ahmad Susanto, “*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*”, (Jakarta : Prenamedia, 2013), 5.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana, 2013).
- Akramunnisa, “Pengembangan media komik digital berbasis flipbook pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri Mannuruki” (Skripsi Muhammadiyah Makassar) 2022
- Aminulloh, S.Pd., M.Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 15 November 2024
- Ani Widyawati, Anti Kolonial Prodojosantoso, “Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter peserta Didik SMP”, *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol 1 No 1 (April 2015), hal.25
- Asnawir, dkk. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11
- Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: Darul Sunnah, 2012), h.54.
- Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. “Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergatif Berbasis Pendekatan Kontekstual”. *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 5 No 2, (Desember 2018), h. 185-186.
- D. R. Ramdania. “Penggunaan media flash flip book dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Bandung. UPI. Artikel Ilmiah Tugas Akhir. (2013).
- Dwi Hasqi Purwasih, *Peningkatan kemampuan berbicara, menulisFKIP, UMP 2018*
- Dwi Shinta Nuriah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII SMP Negeri 02 Genteng Banyuwangi”. (Skripsi) 2022
- Ega Rima Wati, “Ragam Media Pembelajaran”, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h. 18

- Endang Sri Wahyuni, *Model Pembelajaran Masteri Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 65.
- Eri Dwi Astuti, *Buku Pendamping Pembelajaran Bahasa Indonesia, Kelas IV SD/MI Kurikulum Merdeka*.
- Erisy Syawiril Ammah, S.Pd, M.Pd., diwawancarai oleh penulis 16 November 2024
- Hardani, S.Pd.,M.Si, et al., “Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif”, (Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu, 2020), 123
- Heru Dwi Waluyanto, *Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*, Jurnal Nirmala, Vol. 7, No. 1, Januari 2005, hlm. 51.
- Irwandani, Siti Juariah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran”. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni. Vol 5 No 1 (April 2016), hal. 34
- Lailatul Munawaroh, “Pengembangan media pembelajaran Flipbook untu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD anak saleh Malang”. (Skripsi) 2023
- Lutfia Romadhoni, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi di Madrasah Ibtidaiyah Baitul Ridlo Umbulsari Jember”. (Skripsi) 2023
- M Haris Syarifudin, Meini Sondang, “Pengembangan E Komik sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi”, Jurnal IT-Edu, Vol 1 No 1 (Januari 2016), h.32
- Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jember: LPMPK, 2014), 321.
- Muhammad Ali, *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) disekolah dasar*, Jurnal Vol.3 No.1 September 2020
- Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo 2013). Hal 37
- Ninik Sumiarsi, “Analisis Kompetensi Pedagogik dan Pengembangan Pembelajaran Guru SD Negeri 041 Tarakan”, Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan, Vol 3 No 1 (2015), h. 100

- Novia Miftahul Janah & Umi Fariyah. “Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA di SMAN Rambipuji Jember,” *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan*, 2, no. 2 (2021): 99-116
- Nurul Khairun Nisa, “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang”. (Skripsi) 2019
- Prof. Dr. Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kaulitatif, dan R&D* (Bandung: Afabeta, 2022), 393-444.
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta : Prenamedia Group, 2013) hlm277.
- Riska, Dwi N dan M. Syaichudin. “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung”, *Jurnal Pendidikan*. 2018 hal 123-125.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara). 1993
- Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kaulitatif, dan R&D* (Bandung: Afabeta, 2022), 393-444.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. (Bandung: Alfabetha, 2019), h. 156.
- Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D”. (Bandung: Alpabeta), 2016, h.329
- Thobroni, M & Mustafa, A. 2011. Belajar dan Pembelajaran. Jogjakarta: ArRuzz Media
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, 67
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989)hlm 414.
- Tia Dita Latifa Yuwono, “Pengembangan Comic Book Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru”. (Skripsi) 2021
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
https://jdih.kemdibud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun_no_mor020. (diakses 25 Februari 2023, 18.09 WIB)

Wardani, “Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif”, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Vol 3 No 1 (Januari 2018), h. 172

Yayasan Pendidikan Islam Al-Atsari (YPIA) Yogyakarta, Indonesia, thn 2023. no. 6469

Yosep, “Sikap Guru Kepada Murid”, *Jurnal Terampil, Pendidik : Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No.1 Juni 2015, h.69.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Siti Nur Lailatul Nikmah
NIM : T20194108
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institutsi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul “ **Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember**” adalah hasil penelitian karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 18 November 2024
Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


Siti Nur Lailatul Nikmah
NIM.T20194108



LAMPIRAN-LAMPIRAN

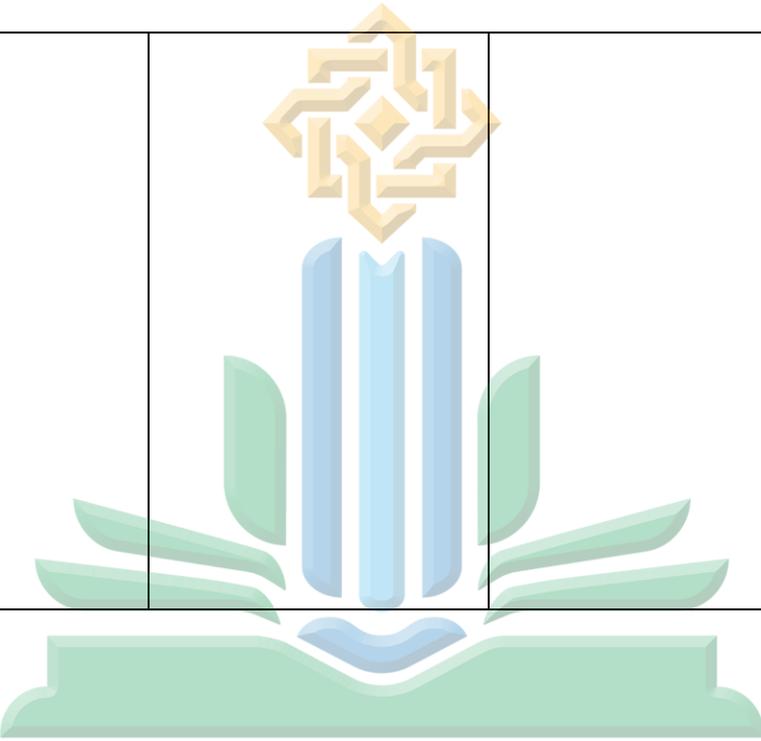
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	RUMUSAN MASALAH	TUJUAN PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Aplikasi Canva, Materi Unsur-unsur kalimat SPOK. 	<ol style="list-style-type: none"> Tinjauan media Komik Digital Berbasis Flipbook Tinjauan materi Unsur-unsur kalimat SPOK. 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana pengembangan media Komik Digital berbasis Flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember? Bagaimana kelayakan pengembangan media Komik Digital berbasis Flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger 	<ol style="list-style-type: none"> Menghasilkan produk yang berupa media Komik Digital sebagai media pembelajaran berbasis Flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Mengetahui kelayakan pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran berbasis 	<ol style="list-style-type: none"> Observasi ke sekolah dan kelas, wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas dan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 04 Ampel Wuluhan Jember Primer <ol style="list-style-type: none"> Guru kelas IV Peserta didik kelas IV Sekunder <ol style="list-style-type: none"> Skripsi Buku Jurnal Artikel 	<ol style="list-style-type: none"> Metode penelitian pengembangan (<i>Research and Development</i>) Model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Development, Design, Implementation, and Evaluation</i>) Lokasi penelitian di MI NU Nurul Fattah Puger Jember Desain penelitian <ol style="list-style-type: none"> Jenis data - Data

			<p>Jember?</p> <p>3. Bagaimana keefektifan pengembangan media Komik Digital berbasis Flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember?</p>	<p>Flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember.</p> <p>3. Mengetahui keefektifan pengembangan media Komik Digital berbasis Flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember.</p>		<p>kualitatif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Data kuantitatif b. Instrumen pengumpulan data <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Wawancara - Angket - Dokumentasi - Test c. Analisis data : Analisis data deskriptif dengan menghitung presentase pada angket. d. Validator
--	--	--	--	---	--	---

						<p>produk :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahli validasi media - Ahli validasi materi <p>e. Subjek penelitian :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru kelas IV - Peserta didik Kelas IV
--	--	--	---	--	--	---

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 3

**HASIL WAWANCARA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
MELALUI APLIKASI CANVA
PADA MATERI UNSUR-UNSUR KALIMAT SPOK
MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kondisi peserta didik ketika proses pembelajaran dimulai?	Kondisi anak-anak ketika proses pembelajaran seperti pada umumnya. Awal pembelajaran dimulai tertib dengan mengikuti pembiasaan doa yang biasa dilakukan, akan tetapi biasanya dipertengahan pembelajaran dimulai agak tidak bisa focus, entah karena sudah mulai merasa bosan, atau memang ada sebagian yang tidak faham materinya.
2.	Apa saja yang Ibu persiapkan sebelum memulai proses pembelajaran?	Biasanya mempersiapkan media jika dibutuhkan, membaca sekilas materi yang akan diajarkan.
3.	Media pembelajaran jenis apa yang biasanya Ibu gunakan untuk menyampaikan materi?	Biasanya saya hanya sering menggunakan buku LKS, tapi pernah juga sesekali menggunakan media audio dan <i>Handphone</i> sebagai pendukung.
4.	Metode pembelajaran apa yang biasanya Ibu gunakan dalam proses pembelajaran ?	Metode ceramah dan Tanya jawab.
5.	Apakah ada kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung ?	Kendalanya terkadang ada saja peserta didik yang usil pada teman lainnya, sehingga membuat susunan kelas menjadi gaduh dan tidak kondusif dan efektif.

6.	Apakah sampai saat ini sekolah memfasilitasi kebutuhan guru dan peserta didik dengan baik ?	Sejauh ini fasilitas masih kurang memfasilitasi. Jadi, terkadang guru dan peserta didik menggunakan sarana lain seadanya yang bisa digunakan.
7.	Bagaimana sikap Ibu dalam mengatasi kondisi kelas yang kurang efektif ?	Sikap yang saya lakukan ketika anak-anak sudah mulai tidak kondusif yaitu dengan memberikan <i>ice breaking</i> .
8.	Sebelumnya, apakah pernah menggunakan media Komik Digital atau sejenisnya ?	Belum pernah, biasanya saya hanya menggunakan buku <i>LKS</i> dan <i>HP</i> jika dibutuhkan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK KELAS IV MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Unsur-unsur kalimat <i>SPOK</i> ?	Terkadang suka kalau paham materinya, jadi kadang suka kadang tidak suka.
2.	Apa yang membuat kalian kesulitan ketika mempelajari materi unsur-unsur kalimat <i>SPOK</i> ?	Tidak terlalu kesulitan jika paham materinya, apalagi membuat kalimat <i>SPOK</i> , kami tidak terlalu sulit memahaminya.
3.	Biasanya, media apa yang sering digunakan guru ketika pembelajaran dimulai ?	Biasanya hanya menggunakan buku <i>LKS</i> , tapi pernah juga memakai <i>HP</i> milik Ibu guru sesekali.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5

Surat Izin Penelitian

**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://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email turbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9279/In.20/3.a/PP.009/11/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

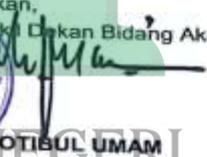
Yth. Kepala MI NU Nurul Fattah
Dusun Krajan II RT.03 RW.10 Grenden Puger

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194108
Nama : SITI NUR LAILATUL NIKMAH
Semester : Semester sebelas
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Husni Mubarak, S.S

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Oktober 2024
Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

Surat Selesai Penelitian



MIS NU NURUL FATTAH
NSM : 111235090413/ NPSN : 69993532
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Alamat: Dusun Krajan II RT.03 RW.10 Grenden-Puger. Kode Pos 68164 e_mail: minu.nurulfattah@gmail.com



SURAT KETERANGAN
Nomor: 421.5/084/MINU/XII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HUSNI MUBAROK, S.S
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Lembaga : MI NU Nurul Fattah
Alamat : Dusun Krajan II RT.03 RW.10 Grenden-Puger
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:
Nama : Siti Nur Lailatul Hikmah
NIM : T20194108
Jenjang : S1
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH

Telah selesai melakukan penelitian di MI NU Nurul Fattah pada tanggal 26 November 2024, guna untuk memperoleh data dan menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER " selama 30 hari (tiga puluh) hari di MI NU Nurul Fattah.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Jember, 26 November 2024

Mengetahui,
Kepala Madrasah

KIAI HAJI ACHMAD SIDIQ
J E M B E R



HUSNI MUBAROK, S.S

Lampiran 7

Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Siti Nur Laifatul Nikmah
Instansi	: MI NU Nurul Fattah
Tahun Penyusun	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/IV
Bab II	: Dibawah Atap
Materi Pelajaran	: Unsur-unsur Kalimat SPOK
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">▪ Peserta didik mampu memahami isi teks yang dibacakan.▪ Peserta didik mampu menyampaikan pendapat dengan kalimat yang jelas.▪ Peserta didik mampu mencari informasi dan mempresentasikannya.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Bergotong Royong Pelajar Indonesia memiliki kemampuan bergotong-royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan sukarela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan dan menyimpulkannya.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">▪ Buku Siswa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Dibawah Atap, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Citra Emi Setyowati▪ Laptop▪ ProyektorMedia Komik Digital	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">▪ Peserta didik reguler	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">▪ 20 Peserta Didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">▪ Model pembelajaran tatap muka	

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Capaian Pembelajaran :

Menyimak

- Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.

Membaca

- Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.

Menulis

- Menulis kata-kata yang sering ditemui menggunakan pengetahuannya tentang kombinasi semua huruf.
- Melalui kegiatan membuat kalimat, peserta didik menggunakan kosakata baru dalam kalimat dengan benar sesuai ketentuan Bahasa Indonesia.
- Melalui kegiatan menulis pengalaman, peserta didik dapat menggunakan struktur deskripsi dengan baik.
- Mengembangkan kategori yang lebih terperinci (misalnya membandingkan objek dan ciri-cirinya) berdasarkan pemahamannya terhadap tulisan dan gambar dalam satu teks naratif dan informasional.
- Menuliskan kalimat dengan unsur subjek, predikat, objek, dan keterangan, menggunakan kombinasi kata benda dan kata sifat yang sesuai dengan konteks topic bahasan.
- Mengerjakan LKPD

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang memahami isi teks yang dibacakan
- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menyampaikan pendapat dengan kalimat yang jelas
- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang mencari informasi dan mempresentasikannya

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa sajakah tugas harian yang biasanya dilakukan dirumah?
- Apa yang dilakukan orang-orang di dalam gambar?
- Tugas mana yang pernah kalian lakukan atau menjadi tugas harian kalian di rumah?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

1. Guru memasuki kelas dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan salam
2. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin doa sebagai pembuka pembelajaran
3. Guru mempersiapkan media pembelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik.
4. Guru memberikan apersepsi dengan mereview topik-topik yang berkaitan dengan materi unsur-unsur kalimat SPOK yang pernah dipelajari oleh peserta didik.
5. Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan profil pelajar Pancasila berupa dimensi bergotong royong.
6. Peserta didik menyimak penjelasan Guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran
7. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar, seperti merapikan tempat duduk, mengeluarkan buku pelajaran dan alat tulis

Kegiatan Inti (40 Menit)

1. Guru menunjukkan media Komik Digital Berbasis Flipbook yang ditampilkan di proyektor
2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mengidentifikasi komik digital berbasis flipbook
3. Setelah membaca dan mengidentifikasi gambar, guru menjelaskan materi isi dari media komik digital
4. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengajukan pendapat dan pertanyaan untuk melakukan diskusi interaktif.
5. Peserta didik mengerjakan latihan soal dan tugas mengenai unsur-unsur kalimat SPOK
6. Setelah mengerjakan tugas dari guru, peserta didik mengumpulkan tugas kepada guru untuk di nilai.
7. Guru memberikan penugasan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan bersama orang tuanya berkaitan dengan pembuatan kalimat SPOK setara dan bertingkat.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Menyimpulkan pembelajaran bahwa dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.
3. Guru menyampaikan informasi tentang topik pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

E. ASESMEN

- Tertulis

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan :

- Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi berbagai media atau website resmi dibawa naungan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi tentang unsur-unsur kalimat SPOK.

Kegiatan Remedial :

- Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :

Membuat Kalimat SPOK

The worksheet contains three large, empty rectangular boxes for writing sentences. Each box is accompanied by a small illustration: the first box has an illustration of two children playing with blocks; the second box has an illustration of a child reading a book; the third box has an illustration of a child sleeping in a bed. The text 'UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER' is overlaid on the page.

B. BUTIR SOAL.

Berilah tanda silang (x) pada pilihan jawaban di bawah ini dengan benar !

1. Vika membantu Ibu memasak di dapur.

Manakah objek dari kalimat di atas!

- a. Membantu
- b. Di dapur
- c. Vika
- d. Memasak

2. Dani bermain basket di lapangan.

Manakah keterangan dari kalimat di atas!

- a. Bermain
- b. Basket
- c. Dani
- d. Lapangan

3. Untuk soal nomor 3,4, dan 5!

Hari Keluarga

Hari minggu ini adalah hari keluarga untuk beraktivitas dengan hobi secara bebas. Ibu memasak makanan di dapur, Ayah membaca koran di depan rumah, sedangkan aku dan adikku bermain bola di halaman belakang, dan yang terpenting hari ini nenek sudah sembuh dari stroke dan kembali dari rumah sakit.

Apa saja subjek dari kalimat di atas?

- a. Keluarga, ibu, ayah, aku dan adik, nenek
- b. Ibu, ayah, nenek, keluarga
- c. Memasak, Koran, stroke
- d. Dapur, rumah sakit

4. Carilah apa saja predikat pada kalimat di atas?

- a. Minggu, bermain, hobi
- b. Aktivitas, memasak, membaca, bermain, sembuh
- c. Sembuh, bermain, nenek

- d. Dapur, adik, bola
5. Tentukan kata keterangan pada kalimat di atas!
- Keluarga, ibu, ayah
 - Hobi, makanan, Koran
 - Membaca, bermain, stroke
 - Minggu, dapur, depan rumah, halaman belakang, rumah sakit
6. Urutkan kalimat-kalimat berikut agar menjadi paragraf yang padu!
- (1) Sinta dan Rani pergi ke taman bermain.
 - (2) Mereka bermain ayunan dan perosotan dengan gembira.
 - (3) Sinta dan Rani adalah sahabat yang akrab.
 - (4) Seseekali, mereka membeli es krim untuk dinikmati bersama.
- Urutan yang tepat adalah
- (3)-(1)-(2)-(4)
 - (1)-(2)-(4)-(3)
 - (3)-(1)-(4)-(2)
 - (1)-(2)-(3)-(4)
7. Subjek pada kalimat "Aku membaca buku di perpustakaan", adalah....
- Buku
 - Membaca
 - Aku
 - Di perpustakaan
8. Sebuah kalimat yang lengkap harus memiliki unsur....
- Subjek dan objek
 - Subjek, predikat, objek, dan keterangan
 - Predikat dan objek
 - Objek dan keterangan
9. Para siswa kelas 4 naik kereta ke Yogyakarta.
- Predikat dari kalimat di atas adalah

- a. Kereta
- b. Naik
- c. Siswa
- d. Yogyakarta

10. Pilihlah salah satu predikat yang ada dibawah ini!

- a. Buku
- b. Menyiram
- c. Pohon
- d. Menulis

C. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Buku Siswa : Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021,
Bahasa Indonesia: Di Bawah Atap, SD Kelas IV, Penulis : Eri Dwi Astuti, S.S.

D. DAFTAR PUSTAKA

Buku Siswa : Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021,
Bahasa Indonesia: Di Bawah Atap, SD Kelas IV, Penulis : Eri Dwi Astuti, S.S.

Jember, 18 NOVEMBER 2024

Mengetahui,

Wali Kelas

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

(Ika Ainarrohmah, S.P.d)

NIP.

(Siti Nur Lahanah M)

NIM. 12069108

Lampiran 8

Angket Validasi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama komponen : Media Komik Digital
Sasaran : Aminulloh, S. Pd., M. Pd
Peneliti : Siti Nur Lailatul Nikmah
Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran
Bahasa Indonesia Di Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger
Jember

Petunjuk Penelitian:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli media mengenai media Komik Digital Berbasis Flipbook. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Sangat tidak sesuai / sangat tidak baik

2 = Kurang sesuai / kurang baik

3 = Sesuai / baik

4 = Sangat sesuai / sangat baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain media sesuai dengan nama media "Komik Digital Berbasis Flipbook"				✓
2	Desain media sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia				✓
3	Desain dan warna media cocok dan menarik				✓
4	Media pembelajaran sudah menggunakan bahasa sesuai EYD			✓	
5	Media ini memiliki tampilan yang sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran				✓
6	Bahasa yang digunakan media mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
7	Ukuran media komik digital sudah sesuai				✓
8	Ukuran dan jenis font yang digunakan menarik dan sesuai				✓
9	Penyajian media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi unsur-unsur kalimat SPOK			✓	
10	Petunjuk penggunaan media komik digital ini mudah dipahami				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

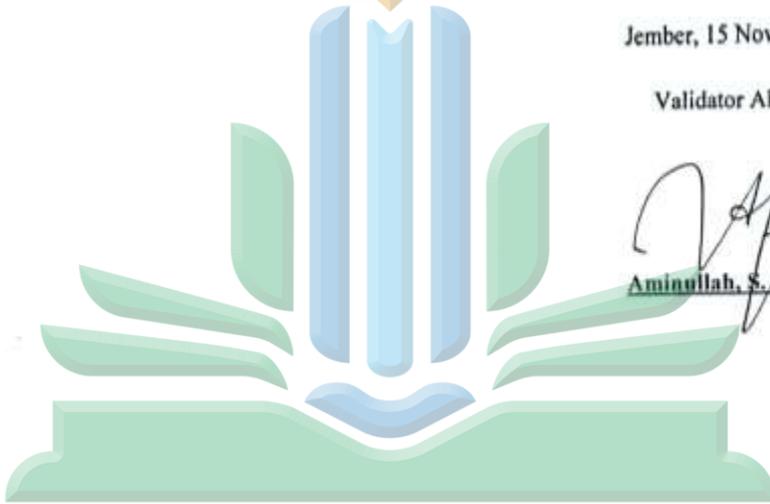
Kolom Saran dan Perbaikan:

1. pastikan memberi materi pd dgn jelas. big part / pepan juga?
2. Sesuai fan soal / latihan spot dgn materi yg jelas & rapi kn, selain tps & bank dgn contoh.

Jember, 15 November 2024

Validator Ahli Media


Aminullah, S. Pd., M. Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9

Angket Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media Komik Digital

Sasaran : Erisy Syawiril Ammah, S.Pd, M. Pd.

Peneliti : Siti Nur Lailatul Nikmah

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran
Bahasa Indonesia Di Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger
Jember

Petunjuk Penelitian :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli materi mengenai materi unsur-unsur kalimat SPOK. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak Dosen akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak Dosen dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak Dosen dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat tidak sesuai / sangat tidak baik

2 = Kurang sesuai / kurang baik

3 = Sesuai / baik

4 = Sangat sesuai / sangat baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Materi pada media ini sesuai dengan kurikulum				V
2	Media Komik Digital relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.				V
3	Materi pada media ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				V
4	Materi pada media ini sesuai dengan isi materi				V
5	Kelengkapan materi			V	
6	Mendorong peserta didik untuk memahami dan membedakan unsur-unsur kalimat SPOK dengan jelas			V	
7	Materi pada media mudah dipahami oleh peserta didik			V	
8	Kemenerarikan media <i>Komik Digital Berbasis Flipbook</i>				V
9	Penggunaan kata pada media ini efektif dan mudah dipahami			V	
10	Kesesuaian media dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik kelas IV				V

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kolom Saran dan Perbaikan

1. Lengkapi materi tentang SPOK mulai dari pengertian yang lebih detail dan berikan contohnya.
2. Sesuaikan penulisan sesuai dengan tingkatan jenjang.
3. Gunakan bahasa yang sederhana.

Jember, 16 November 2024

Validator Ahli Materi


Erisy Syawiril Ammah, M.Pd



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10

Angket Respon Guru Kelas IV

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen	: Komik Digital
Sasaran	: Ika Ainurrohmah, S.Pd.
Peneliti	: Siti Nur Lailatul Nikmah
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember

Petunjuk Penilaian:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu, sebagai ahli pembelajaran. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Ibu dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

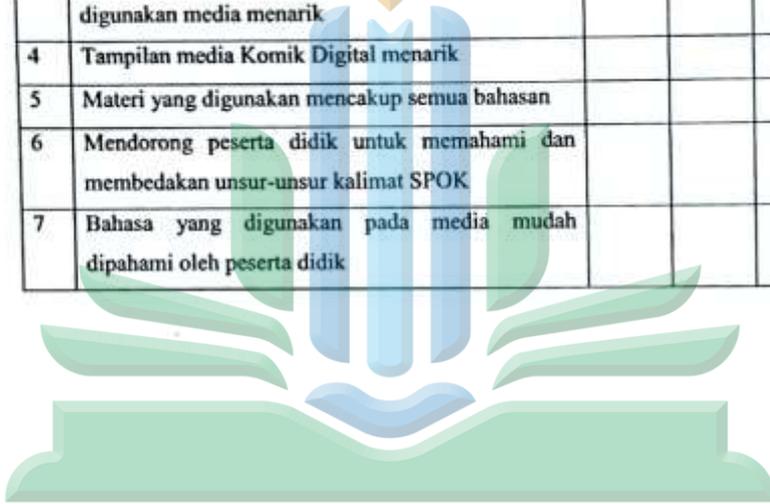
Keterangan Skala Penilaian:

1 = Sangat tidak sesuai / sangat tidak baik
2 = Kurang sesuai / kurang baik
3 = Sesuai / baik
4 = Sangat sesuai / sangat baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

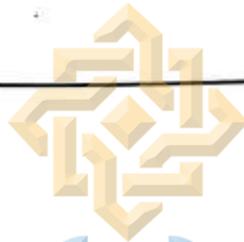
Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoperasian media Komik Digital sangat mudah untuk diterapkan oleh peserta didik				✓
2	Materi pada media ini sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran				✓
3	Desain, warna, background, dan gambar yang digunakan media menarik				✓
4	Tampilan media Komik Digital menarik				✓
5	Materi yang digunakan mencakup semua bahasan				✓
6	Mendorong peserta didik untuk memahami dan membedakan unsur-unsur kalimat SPOK				✓
7	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik				✓



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kolom Saran dan Perbaikan



Jember, 2024

Validator Ahli Pembelajaran

Ika Ainurrohmah, S.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11

Hasil *Pretest* Peserta Didik Kelas IV

No	Nama	Skor		Presentase
		1	2	
1	Abdullah Rizqi	70	100	70%
2	Abi Alwafi Affandi	70	100	70%
3	Afkarina Nur Laily	80	100	60%
4	Ahmad Ro'is Rafael	80	100	60%
5	Bahurafa Ahmad Zakky	70	100	70%
6	Brindan Arisman Putra	80	100	80%
7	Cinta Luqyana Baiti Khoiriyah	80	100	80%
8	Damar Raka Siwi	80	100	80%
9	Indra Wahyu Hidayat	70	100	70%
10	Moh. Imam Alfaro Ramadhan	80	100	80%
11	Mohammad Rio Aldiansyah Saputra	80	100	80%
12	Muhammad Faizal Azril Ardiansyah	70	100	70%
13	Muhammad Shofwan	80	100	80%
14	Muhammad Zidni Khusni Mubarak	60	100	60%
15	Rohmad Alghifari	80	100	80%
16	Satria Maulana Ainul Yaqin	70	100	60%
17	Sheftin Alisia Dwi Handika	70	100	70%
18	Shello Cahyo Diamond	70	100	70%
19	Siddatul Hubbi Fillah	70	100	70%
20	Wahdah Aulaya	60	100	60%
Jumlah		1.510	2.000	
Presentase				75%

60

SOAL EVALUASI MANDIRI

Nama : Wahidh. Aulaja
No. Absen : 21
Kelas : IV Cempak

1. ✓ Vika membantu Ibu memasak di dapur.
Manakah objek dari kalimat di atas!

- a. Membantu
- b. Di dapur
- c. Vika
- d. Memasak

2. Dani bermain basket di lapangan.
Manakah keterangan dari kalimat di atas!

- a. Bermain
- b. Basket
- c. Dani
- d. Lapangan

3. Untuk soal nomor 3,4, dan 5!
Perhatikan kalimat paragraf dibawah ini!

Hari minggu ini adalah hari keluarga untuk beraktivitas dengan hobi secara bebas. Ibu memasak makanan di dapur, Ayah membaca koran di depan rumah, sedangkan aku dan adikku bermain bola di halaman belakang, dan yang terpenting hari ini nenek sudah sembuh dari stroke dan kembali dari rumah sakit.

Apa saja subjek dari kalimat di atas?

- a. Keluarga, ibu, ayah, aku dan adik, nenek
- b. Ibu, ayah, nenek, keluarga
- c. Memasak, Koran, stroke
- d. Dapur, rumah sakit

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
TEMBER

4. Carilah apa saja predikat pada kalimat di atas?

- a. Minggu, bermain, hobi
- b. Aktivitas, memasak, membaca, bermain, sembeli
- c. Sembeli, bermain, nenek
- d. Dapur, adik, bola

5. Tentukan kata keterangan pada kalimat di atas!

- a. Keluarga, ibu, ayah
- b. Hobi, makanan, koran
- c. Membaca, bermain, stroke
- d. Minggu, dapur, depan rumah, halaman belakang, rumah sakit

6. Urutkan kalimat-kalimat berikut agar menjadi paragraf yang padu!

- (1) Sinta dan Rani pergi ke taman bermain
- (2) Mereka bermain ayunan dan petosotan dengan gembira
- (3) Sinta dan Rani adalah sahabat yang akrab
- (4) Sesekali, mereka membeli es krim untuk dinikmati bersama

Urutan yang tepat adalah

- a. (3)-(1)-(2)-(4)
- b. (1)-(2)-(4)-(3)
- c. (3)-(1)-(4)-(2)
- d. (1)-(2)-(3)-(4)

7. Subjek pada kalimat "Aku membaca buku di perpustakaan", adalah

- a. Buku
- b. Membaca
- c. Aku
- d. Di perpustakaan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12

Hasil *Posttest* Peserta Didik Kelas IV

No	Nama	Skor		Presentase
		1	2	
1	Abdullah Rizqi	80	100	80%
2	Abi Alwafi Affandi	80	100	90%
3	Afkarina Nur Laily	80	100	90%
4	Ahmad Ro'is Rafael	80	100	90%
5	Bahurafa Ahmad Zakky	80	100	80%
6	Brindan Arisman Putra	80	100	80%
7	Cinta Luqyana Baiti Khoiriyah	80	100	90%
8	Damar Raka Siwi	80	100	90%
9	Indra Wahyu Hidayat	80	100	80%
10	Moh. Imam Alfaro Ramadhan	80	100	80%
11	Mohammad Rio Aldiansyah Saputra	80	100	80%
12	Muhammad Faizal Azril Ardiansyah	80	100	80%
13	Muhammad Shofwan	80	100	80%
14	Muhammad Zidni Khusni Mubarok	80	100	80%
15	Rohmad Alghifari	80	100	80%
16	Satria Maulana Ainul Yaqin	80	100	90%
17	Sheftin Alisia Dwi Handika	80	100	80%
18	Shello Cahyo Diamond	80	100	80%
19	Siddatul Hubbi Fillah	80	100	90%
20	Wahdah Aulaya	80	100	90%
Jumlah		1.600	2.000	
Presentase				80%

80

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok : kerin, Elha Cinta, Suci.....
Kelas : IV.....

Membuat Kalimat SPOK



Ayaya bermain Di dalam rumah

Ibu memasak di dapur



Ayah membaca koran di depan



Citaya makan es krim



kekak belanja di pasar pagi hari



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 13

Absen Kelas IV

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS IV

MI NU NURUL FATTAH

NO	NAMA
1	Abdullah Rizqi
2	Abi Alwafi Affandi
3	Afkarina Nur Laily
4	Ahmad Ro'is Rafael
5	Bahurafa Ahmad Zakky
6	Brindan Arisman Putra
7	Cinta Luqyana Baiti Khoiriyah
8	Damar Raka Siwi
9	Indra Wahyu Hidayat
10	Moh. Imam Alfaro Ramadhan
11	Mohammad Rio Aldiansyah Saputra
12	Muhammad Faizal Azril Ardiansyah
13	Muhammad Shofwan
14	Muhammad Zidni Khusni Mubarak
15	Rohmad Alghifari
16	Satria Maulana Ainul Yaqin
17	Sheftin Alisia Dwi Handika
18	Shello Cahyo Diamond
19	Siddatul Hubbi Fillah
20	Wahdah Aulaya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14

Dokumentasi

**Penyerahan Surat Izin Penelitian Sekaligus wawancara kepada kepala MI
NU Nurul Fattah Puger Jember**



**Wawancara Kepada Guru Kelas IV Mengenai Kondisi Peserta Didik Kelas
IV**



Wawancara Salah Satu Peserta Didik Kelas IV



Observasi Kegiatan Pembelajaran Peserta Didik Kelas IV



Penjelasan Penggunaan Media Komik Digital



Penggunaan Media Komik Digital



Mengerjakan *Pretest* dan *Posttest*



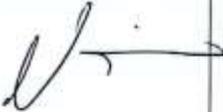
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Peserta Didik dan Guru Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



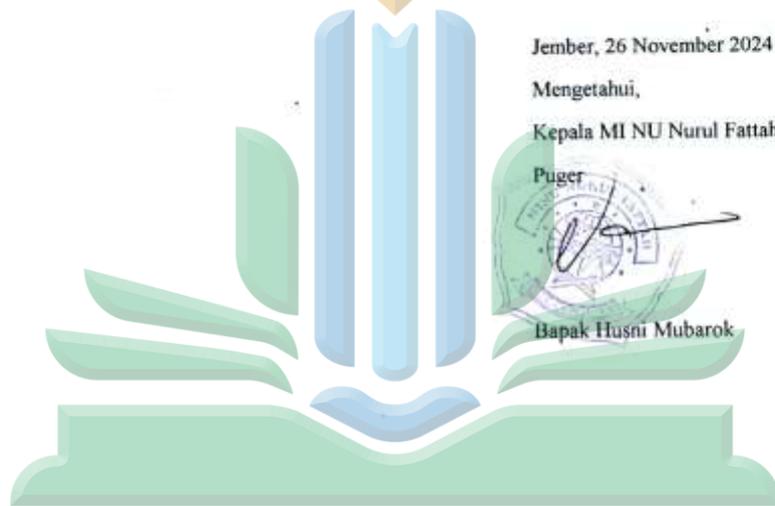
Lampiran 15

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER

No	Tanggal	Kegiatan	TTD
1	21 Oktober 2024	Silaturahmi kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV	
2	22 Oktober 2024	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah MI NU Nurul Fattah Puger Jember	
3	22 Oktober 2024	Wawancara kepada Kepala Sekolah MI NU Nurul Fattah Puger Jember (Bapak Husni Mubarak)	
4	28 Oktober 2024	Observasi kegiatan belajar kelas IV	
5	4 November 2024	Wawancara kepada Guru Kelas IV (Ibu Ika Ainurrohmah, S.Pd.)	
6	18 November 2024	Uji coba produk kepada peserta didik kelas IV	
7	19 November 2024	Wawancara kepada salah satu peserta didik yang bernama	
8	21 November 2024	Wawancara kepada Guru Kelas IV mengenai penggunaan media Komik Digital	
9	21 November 2024	Pengambilan data angket respon peserta didik mengenai penggunaan media Komik Digital pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia	
10	21 November 2024	Pengambilan data angket respon Guru Kelas IV sebagai ahli pembelajaran mengenai	

		penggunaan media Komik Digital pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia	
11	21 November 2024	Dokumentasi dan melengkapi data	
12	26 November 2024	Meminta surat telah menyelesaikan penelitian pada pihak MI NU Nurul Fattah Puger Jember	



Jember, 26 November 2024
Mengetahui,
Kepala MI NU Nurul Fattah
Puger


Bapak Husni Mubarak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS



Nama : Siti Nur Lailatul Nikmah
NIM : T20194108
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 29 Maret 2002
Alamat : Dusun Krajan Barat, RT. 004/RW. 002, Desa
Mlokorejo, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
E-mail : atulbanat@gmail.com
Riwayat Pendidikan : SDN Mlokorejo 03
MTS Wahid Hasyim Balung
MA Wahid Hasyim Balung
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER