

**PENGEMBANGAN MEDIA *KOMIK DIGITAL*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI MAJAS KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR ROUDHOH PATRANG JEMBER**

SKRIPSI



**Naila Aufar Sania
NIM : 214101040006**

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id
2025

**PENGEMBANGAN MEDIA *KOMIK DIGITAL*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI MAJAS KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR ROUDHOH PATRANG JEMBER**

SKRIPSI

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



Naila Aufar Sania
NIM : 214101040006

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id
2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA *KOMIK DIGITAL*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI MAJAS KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR ROUDHOH PATRANG JEMBER**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh:

Naila Aufar Sania
NIM : 214101040006



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

Disetujui Pembimbingan:

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id **Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.** digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

NIP : 196806131994022001

PENGEMBANGAN MEDIA *KOMIK DIGITAL*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI MAJAS KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR ROUDHOH PATRANG JEMBER
SKRIPSI

Telah diuji dan diterima Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis
Tanggal : 22 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris

Dr. UBAIDILLAH, M.Pd.I
NIP. 198512042015031002

MUHAMMAD JUNAIDI, M.Pd.I
NIP. 196806131994022001

Anggota :

1. Dr. LAILATUL USRIYAH, M.Pd.I.
2. Dr. Hj. ST. MISLIKHAH, M.Ag.

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

NIP. 197304242000031005

MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2). Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (3), Yang mengajar (manusia) dengan pena (4). Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5). (Q.S. Al-alaq : 1-5) *.



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

* Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), Surah Al-Alaq: 1-5

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi maha penyayang dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridhonya.

Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan saya kasihi:

1. Kedua orangtua saya, Bapak Achmad Rohim dan Ibu Hamilia. Terima kasih atas doa dan dukungannya serta kasih sayang yang tulus, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik dan memotivasi, memberi dukungan hingga saya mampu menyelesaikan bangku perkuliahan ini sampai akhir. Semoga beliau selalu diberi kesehatan dan umur yang barokah, Aamiin.
2. Saudara dan saudari yang sangat penulis banggakan yakni Nia Fitratun Nisa, S.E. dan Adam Ferdian Syah. Terima kasih telah menjadi *support system* dan panutan terbaik bagi penulis.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrahmanirrahim. Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Kesuksesan ini dapat diperoleh karena adanya dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

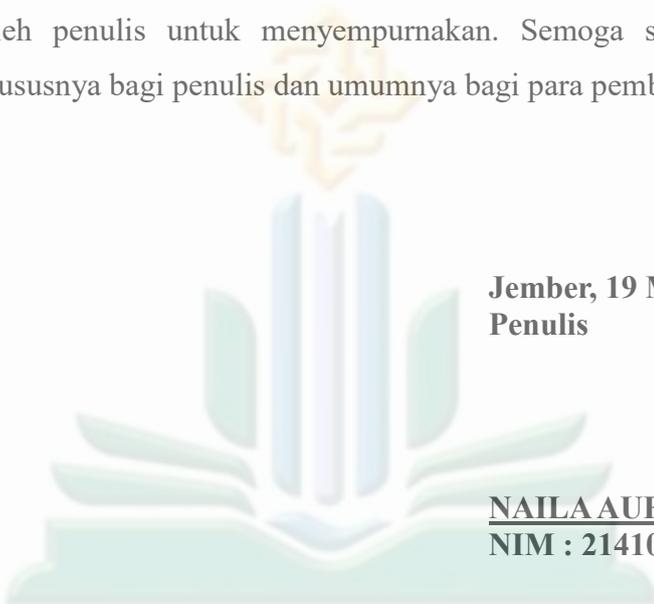
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M., CPEM, selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.s, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M. Pd. I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi M. Pd. I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
5. Bapak Najibul Khair, M. Ag., S. Th. I Selaku Dosen Pembimbing Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
6. Ibu Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag. Selaku Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi, dan pengarahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik.
7. Segenap Dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Ibu Dian Sri Tanjung S.Pd. Selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.

9. Ibu Qurrata A'yun S.E. Selaku guru kelas 5C Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember yang telah bersedia memberikan arahan serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas 5C Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember yang sudah bersedia menjadi objek penelitian dalam penelitian ini.
11. Teman-teman PGMI 2021 khususnya kelas D4 yang telah memberikan semangat dalam penyusunan skripsi.

Selain do'a dan ucapan terimakasih tiada kata yang dapat terucap dari penulis. Semoga Allah SWT berikan balasan yang lebih atas segala semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan oleh penulis untuk menyempurnakan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Jember, 19 Mei 2025
Penulis

NAILA AUFAR SANIA
NIM : 214101040006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Naila AUFAR SANIA, 2025 : *Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember*

Kata Kunci : Media Komik Digital, Bahasa Indonesia

Teknologi digital dalam Pendidikan semakin penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak seperti majas. Media pembelajaran merupakan alat sebagai cara seseorang mengajar atau cara menyampaikan materi dengan cara yang menarik, pengembangan media ini tidak hanya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah : 1) Bagaimana pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh? 2) Bagaimana kelayakan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh? 3) Bagaimana Efektifitas media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh?. Tujuan dari penelitian ini adalah : 1) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana pengembangan komik digital sebagai media pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh 2) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh. 3) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui efektifitas media komik digital sebagai media pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D atau Research and Development. Model yang digunakan pada penelitian ini yakni model ADDIE, analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Pada pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa 1) Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media Komik Digital materi majas, jenis-jenis majas, beserta mengidentifikasi makna penggunaannya dalam kalimat di kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember. 2) Kelayakan media Komik Digital yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak dan valid berdasarkan uji validitas oleh 4 validator dan hasil angket respon peserta didik kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember. Hasil validasi dari para validator memperoleh rata-rata presentase 93% kategori sangat valid dengan rincian, hasil validasi dari ahli materi 96%, hasil validasi dari ahli media 92%, hasil validasi dari ahli bahasa 92% dan dari ahli pembelajaran 90%. Adapun hasil angket uji respon peserta didik pada skala kecil memperoleh presentase sebesar 86,4% dan 91% pada uji skala besar. 3) Keefektifan di peroleh dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*, pemberian soal *pretest* dilakukan sebelum menerapkan media dan di peroleh nilai rata-rata 38,92 dan *Posttest* dilakukan sesudah menerapkan media dan di peroleh nilai rata-rata 86,07 sedangkan uji N-Gain 0,766. Berdasarkan Pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

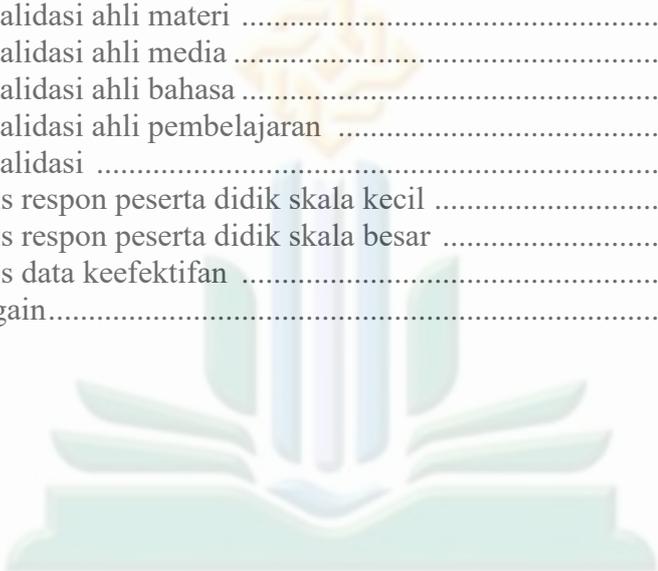
	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Pentingnya penelitian Pengembangan	8
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
G. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	22

BAB III METODE PENELITIAN DAN PEGEMBANGAN	35
A. Model penelitian dan pengembangan	35
B. Prosedur penelitian dan pengembangan	37
C. Uji coba produk	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	58
A. Penyajian data uji coba	58
B. Analisis data	80
C. Revisi produk	92
BAB V KAJIAN DAN SARAN	94
A. Kajian produk yang telah direvisi	94
B. Saran pemanfaatan diseminasi dan pengembangan produk	98
C. Kesimpulan	100
DAFTAR PUSTAKA	102



DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
2.1	Penelitian Terdahulu	21
3.1	Kisi-kisi Instrumen validasi ahli materi	48
3.2	Kisi-kisi Instrumen validasi ahli media	49
3.3	Kisi-kisi Instrumen validasi ahli bahasa.....	50
3.4	Kisi-kisi Instrumen validasi ahli Pembelajaran	51
3.5	Angket respon peserta didik	53
3.6	Skala likert	54
3.7	Kelayakan media	55
3.8	Kriteria gain ternormalisasi	56
3.9	Kriteria penentuan Tingkat keefektifan	57
4.1	Desain Produk Media Pembelajaran	61
4.2	Instrumen angket validasi ahli materi	71
4.3	Instrumen angket validasi ahli media.....	72
4.4	Instrumen angket validasi ahli Bahasa	73
4.5	Instrumen angket validasi ahli pembelajaran	74
4.6	Hasil validasi ahli materi	82
4.7	Hasil validasi ahli media	83
4.8	Hasil validasi ahli bahasa	84
4.9	Hasil validasi ahli pembelajaran	85
4.10	Hasil validasi	87
4.11	Analisis respon peserta didik skala kecil	87
4.12	Analisis respon peserta didik skala besar	88
4.13	Analisis data keefektifan	90
4.14	Uji N-gain.....	91



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
3.1	Gambar model ADDIE.....	37
4.1	Uji Coba Skala Kecil.....	75
4.2	Kegiatan Mengerjakan Quis Setelah Praktek Media Komik Digital	76
4.3	Kegiatan Pendahuluan.....	77
4.4	Kegiatan Inti Pembelajaran	78
4.5	Kegiatan Praktek Media Komik Digital.....	79
4.6	Kegiatan Mengerjakan Quis Setelah Praktek Media Komik Digital	79



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat pernyataan keaslian tulisan	106
Lampiran 2 matrik penelitian	107
Lampiran 3 pedoman wawancara.....	108
Lampiran 4 modul ajar	109
Lampiran 5 surat selesai penelitian	119
Lampiran 6 jurnal kegiatan penelitian.....	120
Lampiran 7 lembar validasi ahli materi	121
Lampiran 8 lembar validasi ahli media.....	123
Lampiran 9 lembar validasi ahli Bahasa	125
Lampiran 10 lembar validasi ahli pembelajaran	127
Lampiran 11 angket respon peserta didik	129
Lampiran 12 soal pretest	135
Lampiran 13 soal posttest	138
Lampiran 14 daftar hadir peserta didik skala kecil	141
Lampiran 15 daftar hadir peserta didik skala besar	142
Lampiran 16 media komik digital	144
Lampiran 17 dokumentasi penelitian	145
Lampiran 18 biodata Penulis.....	146



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca perkembangan pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa keberagaman budaya dan bahasa menjadi tantangan tersendiri dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang. Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan yang menekankan pada interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, pendidik tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memahami materi, mengasah keterampilan, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan di Indonesia mulai menerapkan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. Media pembelajaran digital pun semakin diminati karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Salah satu bentuk media digital yang dapat dikembangkan adalah komik digital, yang mampu menjadi sarana alternatif dalam mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Komik dapat digunakan sebagai karakter kartun yang menggambarkan serta menyajikan cerita dalam bentuk gambar. Komik disusun untuk menghibur pembacanya. Sebagai media bercerita, komik menggunakan gambar untuk menjelaskan alur cerita, dilengkapi dengan balon kata di setiap panelnya. Penggunaan komik akan lebih efektif jika dipadukan dengan metode pembelajaran yang telah dirancang, sehingga media ini dapat mendukung

proses belajar. Dengan demikian, komik dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi yang sulit divisualisasikan menjadi lebih konkret dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, sekaligus mengandung nilai-nilai karakter.¹

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, khususnya dalam Pasal 8, yang menyatakan bahwa seorang guru wajib memiliki kualifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani, serta mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, guru tidak hanya dituntut mentransfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, dan inovatif.²

Sebagai seorang guru ditingkat Sekolah Dasar, kemampuan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Pada tahap ini, peserta didik berada dalam masa perkembangan awal, dimana mereka lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak jika disajikan secara konkret dan menarik. Oleh karena itu, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga harus mampu menyajikannya dengan cara yang inovatif dan produktif guna menarik minat peserta didik serta mendorong mereka untuk aktif dalam pembelajaran.

¹ Siti Nur Aisyah, dkk. "PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL MINAT BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR", *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol.3, No.1 Nopember 2023 hal. 100 <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>

² Sekretariat Negara Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 14 Pasal 8 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*, 2005.

Penggunaan media dalam pembelajaran telah dijelaskan dalam beberapa ayat suci Al-Quran. Salah satunya dalam firman Allah SWT Quran surah An-Naml (27) ayat 29-30.

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوٓأَلِيَ إِنِّيٓ أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ۚ ٢٩ إِنَّهُ مِن سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ ۝ ٣٠
Artinya: dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.” Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, (An-Naml/27:29-30).³

Menurut tafsir Ibnu Katsir, ayat ini menunjukkan bahwa Nabi Sulaiman AS mengirimkan surat kepada Ratu Balqis sebagai bentuk komunikasi resmi yang mengandung pesan penting. Ibnu Katsir menjelaskan bahwa hal ini mencerminkan penggunaan media tulisan sebagai sarana dakwah dan komunikasi yang efektif pada masa itu.⁴ Berdasarkan ayat dan penafsiran tersebut, dapat dipahami bahwa Nabi Sulaiman AS memanfaatkan media tulis (surat) untuk menyampaikan pesan. Peristiwa ini menunjukkan bahwa sejak masa lampau, media sebagai alat penyampaian informasi telah memainkan peran penting. Media berfungsi untuk memperjelas maksud dan tujuan dari pihak pengirim kepada penerima, sehingga meminimalkan kemungkinan terjadinya kesalahpahaman. Dalam konteks pendidikan, peran media serupa sangat penting dalam membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Qurratul A’yun, S.E., selaku wali kelas 5C, dijelaskan bahwa siswa di kelas 5C cenderung kurang tertarik

³ Departemen Agama RI. Al-Qur’an Terjemahan dan Tajwid, (Bandung : PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2014), 379

⁴ Ibnu Katsir, Tafsir Al-Qur’an Al-‘Azhim, Juz 6 (Riyadh: Dar Thayyibah, 1999), hlm. 191.

terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kesulitan dalam memahami materi serta minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dianggap kurang menarik seperti Bahasa Indonesia karena metode pembelajaran masih menggunakan ceramah. Umumnya metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional seperti ceramah sehingga peserta didik kurang meminati pembelajaran dan merasa bosan ketika proses pembelajaran.⁵ Guru perlu mengembangkan dan menyesuaikan diri dalam berbagai situasi. Permasalahan saat ini menjadi masalah bagi siswa karena peran guru yang kurang mengajak peserta didik untuk lebih aktif didalam kelas. Peneliti memilih media ini karena memiliki keunggulan dalam penerapan majas untuk memperindah teks atau kalimat. Dengan demikian, media komik digital dapat menarik perhatian peserta didik, mengurangi rasa bosan, serta memberikan fleksibilitas untuk dipelajari baik dalam maupun di luar pembelajaran formal.⁶

Adapun manfaat menggunakan komik digital dalam lingkungan pendidikan yaitu untuk menyampaikan pembelajaran menggunakan cara yang lebih menarik dengan menggabungkan teks, visual, dan fitur interaktif. Komik juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus menyampaikan teks dan gambar sehingga memudahkan siswa dalam

⁵ Qurratul A'yun, S.E., diwawancara oleh penulis di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember, 23 Oktober 2024

⁶ Aditya Rizki Willya, dkk, "PERAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA DI SEKOLAH DASAR", *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol.2, No.3 Januari 2023 hal. 449, <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>

memahami apa yang diajarkan.⁷ Oleh karena itu, penggunaan komik digital di kelas diharapkan dapat meningkatkan minat dan dorongan siswa dalam pembelajaran. Pengembangan media komik digital ini tidak hanya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam hal ini, komik digital dapat mencakup berbagai elemen pembelajaran, seperti tata bahasa, kosa kata, dan struktur teks, yang disajikan dengan cara yang lebih mudah diakses dan dipahami oleh siswa.⁸

Berdasarkan latar belakang di atas dengan adanya komik digital diharapkan bisa mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sehingga dengan akses yang mudah dan relevan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh?

⁷ Siti Nur Aisyah, dkk. "PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL MINAT BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR", *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol.3, No.1 Nopember 2023 hal.99 <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>

⁸ Pramudya Gunawan, Sujarwo, "PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA", *Journal of History Education and Historiography*, Vol. 6, No. 1 (2022) <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jhi/article/download/17948/8234>

3. Bagaimana Efektifitas media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana pengembangan komik digital sebagai media pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh
2. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh
3. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui efektifitas media komik digital sebagai media pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah inovasi berupa media pembelajaran dalam bentuk komik digital. Media tersebut dirancang khusus untuk menyajikan materi pembelajaran tentang majas secara interaktif dan digital. Adapun uraian spesifikasi dari media pembelajaran ini disajikan sebagai berikut: Media komik digital dikembangkan berbasis kurikulum merdeka dengan capaian pembelajaran : Siswa mampu memberikan penjelasan secara rinci mengenai pengertian majas serta mendeskripsikan fungsi majas dalam memperindah suatu teks atau kalimat:

1. Media komik digital dikembangkan berbasis kurikulum merdeka dengan capaian pembelajaran : Siswa mampu memberikan penjelasan secara rinci

mengenai pengertian majas serta mendeskripsikan fungsi majas dalam memperindah suatu teks atau kalimat.

2. Produk yang dikembangkan berupa media komik digital yang dirancang sesuai pembelajaran yang akan diajarkan pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa akan mempelajari materi majas melalui cerita yang menarik.
3. Media komik digital dilengkapi dengan teks naratif, audio untuk mendengarkan cerita, dan animasi untuk membuat pengalaman belajar lebih hidup. Hal ini dirancang untuk memperindah suatu teks atau kalimat dalam cerita.
4. Peneliti menampilkan barcode melalui proyektor untuk mengakses media komik digital yang telah disiapkan.
5. Peserta didik diminta untuk memindai barcode yang ditampilkan di proyektor, dan setelah dipindai, perangkat siswa akan secara otomatis mengarahkan mereka ke media komik digital tersebut.
6. Selanjutnya, Peserta didik menyimak cerita dalam media komik digital pada saat mendengarkan audio atau animasi yang disediakan oleh peneliti.
7. Setelah itu, peserta didik diminta untuk memindai barcode yang berbeda, yang telah disediakan oleh peneliti untuk mengikuti kuis.
8. Peserta didik menjawab kuis yang relevan sebagai langkah untuk mengukur pemahaman mereka terhadap penggunaan majas dalam media komik digital tersebut

9. Kuis bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa mengenai penggunaan majas dalam konteks cerita yang ditonton dalam komik digital.
10. Setelah kuis selesai, siswa akan menerima umpan balik mengenai jawaban mereka, yang dapat membantu mereka memperbaiki pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari.

E. Pentingnya penelitian Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi belajar secara lebih maksimal melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, manfaat teoritis dari pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital ini adalah sebagai alternatif sumber belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat berperan dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca. Secara teoritis, kehadiran media ini juga diharapkan dapat menjadi inovasi serta sumber inspirasi bagi para pendidik dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

Keberadaan media pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam belajar secara mandiri, serta menumbuhkan sikap kreatif dan efisien dalam memahami materi. Media ini juga dirancang untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, sehingga mengurangi kejenuhan dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Secara khusus, media ini ditujukan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi majas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi guru

Media komik ini diharapkan menjadi tambahan yang berguna bagi para guru sebagai alternatif dalam merancang alat bantu pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

c. Bagi lembaga pendidikan sekolah

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan pihak sekolah dapat melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran di setiap tingkat kelas. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sebuah inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran, sehingga dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan bermutu.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru serta memperkaya pengalaman peneliti dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran, khususnya dalam bentuk komik digital interaktif. Pengalaman ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah.

e. Bagi peneliti lain

Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas pengetahuan serta pemahaman peneliti terhadap objek kajian, sekaligus menjadi dasar yang mendukung penyempurnaan studi lanjutan di masa mendatang.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi dasar yang menjadi landasan dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini antara lain:

- a. Media pembelajaran dirancang agar dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti ponsel, laptop, maupun komputer.
- b. Media yang dikembangkan diharapkan mampu mendukung kemudahan proses pembelajaran bagi guru maupun peserta didik.
- c. Produk ini diharapkan mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- d. Media ini juga dirancang untuk mengintegrasikan kegiatan literasi membaca dengan proses pembelajaran dalam satu waktu yang efektif.

e. Penelitian ini diasumsikan berlangsung di sekolah yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

a. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diujicobakan pada satu sekolah dan terbatas pada satu kelas.

b. Proses pengembangan media membutuhkan waktu yang cukup lama karena memerlukan ketelitian tinggi, khususnya pada tahap penyuntingan.

c. Akses terhadap produk memerlukan koneksi internet, sehingga keterbatasan kuota dapat menjadi kendala.

d. Penerapan media ini masih terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saja.

G. Definisi Istilah

Sebagai langkah pencegahan adanya kesalahan dalam penafsiran yang tercantum dalam judul skripsi ini, peneliti memberikan makna kata dan istilah yang dipakai dalam pembahasan penelitian ini. Berikut adalah penjelasan yang terperinci mengenai makna dan istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tujuan dari penggunaan media ini untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam penerapannya,

media pembelajaran perlu disesuaikan dengan metode yang digunakan serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, materi yang disampaikan berfokus pada majas. Beberapa jenis majas yang dimunculkan dalam media komik antara lain majas metafora, personifikasi, dan hiperbola, yang masing-masing memiliki makna dan ciri khas tersendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis komik digital yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dirancang tidak hanya untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif, tetapi juga untuk memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran. Rencana implementasi media ini ditujukan kepada siswa kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh, Patrang, Jember.

2. Komik Digital

komik merupakan kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dalam bingkai-bingkai tertentu untuk membentuk alur cerita yang menampilkan karakter serta peristiwa tertentu, dengan tujuan untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca. Sementara itu, istilah *digital* merujuk pada bentuk perkembangan teknologi yang memungkinkan penyajian informasi secara elektronik.

Berdasarkan pemahaman tersebut, komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran

berbentuk narasi visual yang memuat materi ajar dan disajikan dalam format digital. Komik ini dirancang untuk digunakan oleh peserta didik sebagai media bantu dalam memahami materi pelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembuatan komik digital dilakukan oleh peneliti menggunakan aplikasi *Canva Premium*, dan hasil akhirnya akan disajikan dalam bentuk file digital yang dilengkapi dengan kode QR guna memudahkan akses siswa.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan sarana utama dalam berkomunikasi, sehingga mempelajari bahasa pada dasarnya berarti mempelajari cara berkomunikasi secara efektif. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang selaras dengan tujuan pembelajaran pada umumnya, yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta sikap peserta didik. Dalam proses pembelajaran, pendidik memegang peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif guna mendorong terjadinya perubahan perilaku yang positif pada siswa. Untuk mencapai hal tersebut, pendidik dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar yang relevan dan menerapkan strategi atau metode pembelajaran yang menarik, agar materi dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah majas. Majas merupakan cara penyampaian ekspresi melalui bahasa yang sering digunakan dalam berbagai karya sastra, seperti puisi, cerpen, maupun novel. Meskipun demikian, penggunaan majas juga dapat

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan acuan oleh peneliti sebagai referensi yang relevan dengan studi ini:

1. Penelitian yang di tulis Rani Parera pada tahun 2021 skripsi yang berjudul pengembangan media komik berbasis digital untuk meningkatkan perkembangan moral pada peserta didik kelas IV SD/MI.⁹

Penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian pengembangan (R&D) yang mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall. Subjek penelitian terdiri dari MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung, dengan instrumen pengumpulan data berupa angket yang akan diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan para pendidik di kedua sekolah tersebut. Tujuan pengumpulan data ini adalah untuk mengukur respons peserta didik terhadap penggunaan media komik. Jenis data yang dikumpulkan bersifat kualitatif, yang kemudian akan dianalisis untuk mengevaluasi kualitas media komik yang akan dikembangkan.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada jenis media yang digunakan, yaitu komik digital. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menggunakan pendekatan penelitian R&D. Namun,

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

⁹ Rani Parera pada tahun 2021 skripsi yang berjudul pengembangan media komik berbasis digital untuk meningkatkan perkembangan moral pada peserta didik kelas IV SD/MI.

perbedaan utama terletak pada materi yang diteliti dan model R&D yang diterapkan. Penelitian ini mengacu pada model Borg & Gall, sedangkan peneliti menggunakan metode ADDIE.

2. Penelitian yang ditulis Lutfia Romadhoni tahun 2023 skripsi yang berjudul pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi di Madrasah Ibtidaiyah Baitul Ridlo Umbulsari Jember.¹⁰

Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji efektivitasnya. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini antara lain observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan analisis yang dilakukan, kecerdasan linguistik siswa pada tingkat sekolah dasar dapat diukur melalui analisis kebutuhan dan pengembangan produk, yang pada akhirnya menghasilkan produk yang mampu meningkatkan kemampuan linguistik siswa dalam menulis narasi pendek. Hasil dari validasi pertama menunjukkan persentase 92%, sedangkan validasi kedua mencapai 100%. Validasi ini hanya memerlukan satu kali revisi oleh ahli, dan hasil akhirnya sangat memuaskan. Terdapat peningkatan sebesar 8% dari validasi pertama ke validasi kedua. Dalam proses validasi ini, juga dilakukan uji efektivitas terhadap media komik cerita. Hasil pre-test menunjukkan nilai 61, sementara angket memperoleh persentase 65%. Setelah post-test dilakukan, nilai meningkat menjadi 83,5, dengan kenaikan sebesar 22,5%.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id
¹⁰ Lutfia Romadhoni tahun 2023 skripsi yang berjudul pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi di Madrasah Ibtidaiyah Baitul Ridlo Umbulsari Jember.

Begitu juga, nilai angket meningkat dari 65% menjadi 87,25%, yang menunjukkan peningkatan sebesar 22,5%.Kesimpulannya, media pembelajaran berbentuk komik cerita terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan linguistik siswa, khususnya dalam menulis narasi, di kelas II MI Baitul Ridlo Umbulsari Jember.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada pengembangan media komik. Namun, perbedaan utama terletak pada bentuk media komik yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan media komik digital yang dapat diakses melalui ponsel, laptop, atau komputer, sedangkan penelitian ini hanya menyajikan komik dalam bentuk cetak.

3. Penelitian yang ditulis Nadya Firdausy tahun 2023 skripsi yang berjudul pengembangan media komik pada pembelajaran tematik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Research & Development (R&D) dan menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Kemudian, teknik analisis data penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif, yakni menganalisis langkah-langkah pengembangan media komik dan data efektifitas media

¹¹ Nadya Firdausy tahun 2023 skripsi yang berjudul pengembangan media komik pada pembelajaran tematik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember.

komik dalam pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk peserta didik kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pengembangan media komik pada pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran terdiri dari lima tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Efektifitas media komik diukur melalui hasil validasi ahli media, materi dan Bahasa memperoleh nilai rata-rata 91% dengan kategori valid dan dinyatakan bahwa media komik layak untuk digunakan. Hasil pengisian angket respon siswa didapatkan sebesar 99% dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 pembelajaran 1 kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember. Analisis data hasil belajar pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan dari peserta didik meningkat dengan rata-rata presentase sebesar 73%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media komik serta lokasi kedua penelitian dilakukan di wilayah yang sama yaitu Jember. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada mata pembelajaran, peneliti menggunakan mata pelajaran bahasa Indonesia sedangkan penelitian ini menggunakan materi pembelajaran tematik.

4. Penelitian yang di tulis Alifil Fauzia Firdauzi Santoso pada tahun 2023 skripsi yang berjudul pengembangan komik cerita anak pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 2 MIN 5 Jember.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Research And Development (R&D), memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah produk dan Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang mana terdapat lima langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi.

Dapat disimpulkan bahwa Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli, ahli yang digunakan analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 91% . Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media komik layak digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil uji coba pengguna kelompok kecil dan kelompok besar adalah 96% dan 97%, sehingga dengan presentase perbandingan ini maka media komik sudah memenuhi kriteria layak digunakan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada media yang digunakan yaitu media komik, selain itu keduanya sama-sama menggunakan mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, perbedaan dari penelitian ini terletak pada kelas yang menjadi subjek, sekolah yang terlibat, dan media komik yang digunakan peneliti

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

¹² Alifil Fauzia Firdauzi Santoso pada tahun 2023 skripsi yang berjudul pengembangan komik cerita anak pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 2 MIN 5 Jember.

menggunakan media komik digital yang bisa di akses melalui handphone, laptop, maupun computer sedangkan penelitian ini hanya disajikan dalam bentuk buku album.

5. Penelitian yang ditulis oleh Arin Iradatul Awaliyah pada tahun 2024 skripsi yang berjudul pengembangan media komik digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi organ pencernaan manusia kelas V di Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember.¹³

Penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah metode penelitian dan pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE, yang mana pada model ini memiliki lima tahapan yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Untuk teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket (kuisisioner). Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan yaitu (1) pada pengembangan ini produk yang dihasilkan yaitu media komik digital yang digunakan pada pembelajaran IPAS materi organ pencernaan manusia di Kelas V Sekolah Dasar Al-Baitul Amien 02 Jember yang dikembangkan menggunakan metode R&D. (2) berdasarkan uji validasi kelayakan media, hasil dari kelayakan media ini yaitu validasi dari ahli media mendapatkan hasil sebesar 94,6% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli materi sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Dan terakhir validasi dari ahli Bahasa yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat layak.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id
¹³ Arin Iradatul Awaliyah pada tahun 2024 skripsi yang berjudul pengembangan media komik digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi organ pencernaan manusia kelas V di Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada media yang digunakan yaitu komik digital dan kelas yang menjadi objek. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada mata pembelajaran dan materi yang digunakan.

Table 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rani Parera	Pengembangan media komik berbasis digital untuk meningkatkan perkembangan moral pada peserta didik kelas IV SD/MI.	<ul style="list-style-type: none"> - Media yang digunakan yaitu media komik digital. - menggunakan pendekatan penelitian R&D. 	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang diteliti Model R&D yang digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall, sementara peneliti menggunakan metode ADDIE.
2.	Lutfia Romadhoni	Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi di Madrasah Ibtidaiyah Baitul Ridlo Umbulsari Jember.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan media komik - Menggunakan jenis penelitian R&D 	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan Media - Pada mata pembelajaran yang diteliti - Subjek yang diteliti
3.	Nadya Firdausy	pengembangan media komik pada pembelajaran tematik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan media komik - Lokasi penelitian dilakukan di wilayah yang sama yaitu Jember. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada mata pembelajaran yang diteliti - Subjek yang diteliti
4.	Alifil Fauzia Firdauzi Santoso	Pengembangan komik cerita anak pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 2 MIN 5 Jember.	<ul style="list-style-type: none"> - Media yang digunakan yaitu media komik - Menggunakan mata pembelajaran Bahasa Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kelas yang menjadi subjek - Sekolah yang terlibat - Media komik yang digunakan peneliti menggunakan media komik digital yang bisa di akses melalui

				handphone, laptop, maupun computer sedangkan penelitian ini hanya disajikan dalam bentuk buku album.
5.	Arin Iradatul Awaliyah	pengembangan media komik digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi organ pencernaan manusia kelas V di Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember.	<ul style="list-style-type: none"> - Media yang digunakan yaitu komik digital - kelas yang menjadi objek. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada mata pembelajaran dan materi yang digunakan.

Berdasarkan pemaparan dari penelitian terdahulu, maka posisi dalam penelitian yang hendak diteliti yakni lebih berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi majas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses, validitas, dan keefektifan dari pengembangan media komik digital yang akan diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. *Novelty* dalam penelitian ini terletak pada media itu sendiri yaitu media komik di digital yang dirancang dengan pendekatan audio visual yang menarik, instrumen penelitian yang menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket serta tes dan subjek penelitian yang berbeda, yakni jenjang Madrasah Ibtidaiyah kelas V MI.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah rangkaian aktivitas yang dilakukan untuk menciptakan media yang digunakan dalam proses

belajar mengajar. Proses ini mengacu pada teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran. Karena media yang dikembangkan adalah media pembelajaran, maka pendekatan dan teori yang digunakan berfokus pada teori pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

Dari penjelasan diatas, Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis dan terencana untuk menciptakan alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Proses ini didasarkan pada teori-teori pendidikan dan pembelajaran, agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran kata media secara harfilah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar.¹⁴ Dengan demikian, media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar agar tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tidak cukup jika hanya memberikan

¹⁴ Fita Fatria, Listari, "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE DRIVE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA", Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol. 2 No. 1 April (2017) <https://media.neliti.com/media/publications/289270-penerapan-media-pembelajaran-google-driv-12fa4a21.pdf>

informasi saja, karena peserta didik memiliki sifat mudah jenuh, sehingga untuk mengajak siswa belajar biasanya guru menggunakan alat peraga untuk memancing minat belajar siswa (Dessiane & Hardjono, 2020).¹⁵ Alat peraga yang dimaksud dapat berupa penggunaan media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi sekaligus pengalaman bagi peserta didik. Penelitian ini memaparkan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran alternatif di Sekolah Dasar.

Media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna. Diera digital, pendidik tidak hanya mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern, media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar memberikan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak merasa tertekan dalam mengikuti pelaksanaan proses belajar-mengajar yang dapat menumbuhkan minat belajar pada peserta didik supaya lebih konsentrasi.¹⁶

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Media Visual

¹⁵ (Dessiane & Hardjono, 2020)

¹⁶ Febi Anita Sari, "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM SISTEM PEMBELAJARAN", *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 2 No. 2, Juli-Desember (2024), Hal. 414-421
<https://entinas.joln.org/index.php/2023/article/download/100/128/205>

Media visual adalah sarana pembelajaran yang menyampaikan informasi atau materi ajar melalui elemen visual yang dirancang secara menarik dan kreatif. Media ini hanya dapat diakses melalui indera penglihatan. Contoh dari media visual antara lain gambar, ilustrasi, foto, poster, dan komik.

2) Media Audio

Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang menyampaikan materi dalam bentuk suara. Penyajian informasi dalam media ini mengandalkan aspek auditori, sehingga hanya dapat direspon melalui indera pendengaran. Contoh media audio meliputi radio, rekaman suara, dan sejenisnya.¹⁷

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur gambar dan suara dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Dengan demikian, media ini dapat dimanfaatkan secara simultan melalui indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya termasuk video, film, televisi, dan perangkat multimedia lainnya.¹⁸

c. Fungsi dan Manfaat media Pembelajaran

¹⁷ Hery Setiyawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V," *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>

¹⁸ Jihan Safitri, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember" (Skripsi, UIN KHAS JEMBER, 2024), 27-28.

Dalam bukunya yang berjudul *Audio Visual Aids to Instruction*, McKown mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi utama, yaitu:

- 1) Mengalihkan fokus dalam pendidikan formal, Media membantu mengubah pendekatan pembelajaran yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret, serta dari yang bersifat teoritis menjadi lebih aplikatif dan praktis.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar, Media berperan sebagai pemicu motivasi eksternal bagi peserta didik karena penyajiannya yang menarik dapat meningkatkan konsentrasi serta minat dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Memperjelas materi ajar, Media turut membantu peserta didik dalam memahami pengetahuan dan pengalaman secara lebih jelas dan mudah dipahami.
- 4) Merangsang semangat belajar, Media mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, yang perlu dipelihara melalui pemberian rangsangan dalam bentuk penyajian materi yang menarik dan sesuai.¹⁹

Selain keempat fungsi tersebut, media pembelajaran juga memiliki manfaat dalam menunjang kelancaran interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, tujuan utama dari

¹⁹ Lutfia Romadhoni, "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI DI MADRASAH IBTHIDAIYAH BAITUL RIDLO UMBULSARI JEMBER", (Skripsi, UIN KHAS JEMBER, 2023).

penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal melalui alat bantu yang tepat guna dan terencana.

2. Media Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Komik dapat diartikan sebagai media berbentuk lembaran yang menyajikan rangkaian gambar bergaya kartun, dilengkapi tokoh-tokoh dan peran yang terstruktur dalam alur cerita yang runtut. Setiap gambar biasanya disertai dengan teks singkat, padat, dan jelas guna mempermudah pembaca dalam memahami jalan ceritanya.²⁰ Komik merupakan salah satu bentuk karya sastra yang mengombinasikan unsur visual dan verbal untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada pembaca. Umumnya, komik menghadirkan sejumlah karakter yang merepresentasikan tokoh-tokoh dalam cerita. Secara umum, komik bisa diklasifikasikan sebagai media visual yang menyajikan narasi bergambar dalam bentuk majalah atau buku, yang cenderung bersifat ringan dan menghibur. Meskipun awalnya berfungsi sebagai sarana hiburan, perkembangan teknologi dan dunia pendidikan telah mendorong pemanfaatan komik sebagai media yang efektif dalam proses pembelajaran.

²⁰ Hasan Sastra Negara. "PENGGUNAAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP UPAYA MENINGKATKAN MINAT MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR (SD/MI)", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 1 Nomor 2 (2014) <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/download/1319/1047>

Namun, penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki perbedaan, yakni isi komik tersebut. Bila digunakan sebagai media pembelajaran, komik tidak hanya berisi cerita, melainkan juga materi pelajaran yang akan disampaikan. Dengan hadirnya berbagai media pembelajaran yang menarik, kemajuan teknologi komputer dan internet saat ini telah membuat hidup menjadi lebih mudah (Gunawan & Sujarwo, 2022).²¹ Komik digital merupakan media pembelajaran yang sangat berguna untuk mempermudah proses belajar mengajar saat ini. Komik digital berkontribusi dalam memberikan gambar yang menarik sehingga dapat mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran yang diinginkan oleh guru. Guru saat ini dihadapkan pada tantangan dalam mengembangkan imajinasinya untuk memilih karakter komik yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar.²²

b. Jenis-jenis komik digital

Komik memiliki berbagai jenis, dan masing-masing jenis tersebut memiliki perbedaan. Berikut adalah beberapa jenis komik beserta perbedaannya:

1) Komik Konvensional (Cetak)

Jenis komik ini merupakan bentuk paling awal yang dikenal masyarakat dan masih banyak digunakan hingga saat ini. Komik

²¹ (Gunawan & Sujarwo, 2022)

²² I Nyoman Urip, Renol, Heri Kusuma Tarupay, M.Hum, "Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar", *Satya-Sastraharing*: Vol. 7. No. 2 (2023) : 100-101 <https://mail.ejournal.iahntp.ac.id/index.php/Satya-Sastraharing/article/download/1110/622/>

cetak mencakup berbagai bentuk seperti komik strip, buku komik, serta komik yang diterbitkan dalam rubrik majalah.

2) Komik Berbasis Digital

Komik digital adalah jenis komik yang disajikan dalam format elektronik atau non-fisik. Dibandingkan dengan komik cetak, komik digital menawarkan berbagai keunggulan, seperti kemudahan akses dan distribusi. Komik digital ini dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis utama, yaitu komik daring (online comic), komik untuk perangkat seluler (mobile comic), dan komik berbasis media baru (new media).

c. Ciri-ciri Media Komik Digital

1) Interaktif

Media komik digital biasanya menyediakan fitur interaktif seperti animasi, suara, dan efek visual yang membuat pembaca dapat berinteraksi langsung dengan isi cerita.

2) Multimedia

Menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, teks, suara, dan video untuk memperkaya pengalaman membaca.²³

3) Mudah Diakses dan Disebarkan

Komik digital dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer, serta mudah didistribusikan melalui internet

²³ Wahyudi, M. Daud Yahya, Jenuri, Catur Budi Susilo, Dina Mayadiana Suwarma, Okta Veza (2023). "Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik." *Journal on Education*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2910>.

4) Dinamis dan Fleksibel

Tampilan dan isi dapat diperbarui atau dimodifikasi dengan mudah tanpa harus mencetak ulang seperti komik cetak.

5) Kualitas Visual yang Tinggi

Media digital memungkinkan penggunaan gambar dengan resolusi tinggi dan efek visual yang lebih menarik dibandingkan media cetak

d. Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital

Kelebihan media komik yaitu:

- 1) Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif menjadikan isi komik lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- 2) Ilustrasi dalam komik berperan penting dalam memperjelas narasi atau dialog, ditambah dengan tampilan visual yang berwarna-warni dan menarik, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam membaca.
- 3) Alur cerita dalam komik biasanya relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka lebih mudah mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman terhadap isi cerita.

Adapun beberapa kelemahan dari penggunaan media komik, yaitu:

- 1) Guru perlu mengembangkan lebih lanjut potensi motivasi membaca yang ditumbuhkan oleh komik. Artinya, komik sebaiknya dijadikan sebagai titik awal untuk memperluas minat

membaca melalui pengintegrasian dengan media lain seperti film edukatif, foto, eksperimen, maupun kegiatan kreatif lainnya.

- 2) kemudahan dan daya tarik visualnya, komik bisa menyebabkan ketergantungan, di mana peserta didik menjadi enggan membaca buku-buku yang tidak disertai gambar, yang pada akhirnya menurunkan minat terhadap bacaan ilmiah atau teks panjang yang bersifat informatif.²⁴

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah proses di mana seseorang menerima atau diberikan pengajaran untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman tentang suatu hal. Dalam hal ini, pembelajaran mencakup aktivitas belajar-mengajar yang berlangsung di lingkungan pendidikan formal, non-formal, maupun informal.

Pembelajaran juga merupakan suatu sistem atau proses yang dirancang dan dilaksanakan secara terencana dengan tujuan untuk mengajarkan peserta didik sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien. Dalam proses ini, terdapat dua konsep

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id
²⁴ Mega Fitrianti Setya Nurman, "Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa kelas III SDN Lubang Buaya 13", (Skripsi, UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA) 2023

yang saling terkait, yaitu kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru.²⁵

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang dan mendesain pembelajaran yang akan dilaksanakannya di kelas. Materi ajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. materi ajar dapat diwujudkan dalam bentuk bahan ajar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Anggela, Masril, & Darvina, 2013)²⁶ yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar dalam hal ini buku ajar yang menarik dalam pembelajaran dapat memudahkan guru menyampaikan materi sehingga siswa dapat mencapai ketuntasan dalam belajar. Oleh karena itulah, Guru harus mampu mendesain pembelajaran yang terencana dengan baik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan terpusat pada siswa.²⁷

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan komponen wajib dalam kurikulum pendidikan dasar yang tercantum dalam standar isi pada jenjang Sekolah Dasar.²⁸ Proses pembelajaran Bahasa Indonesia

²⁵ Siti Maulida Rahmalia, dkk, PERENCANAAN PEMBELAJARAN: PENGERTIAN, FUNGSI DAN TUJUAN, Karimah Tauhid, Volume 3 Nomor 5 (2024), hal 6017. [file:///C:/Users/Lenovo%20Indonesia/Downloads/60140-6023+ARTIKEL+PERENCANAAN+PEMBELAJARAN+PENGERTIAN+FUNGSI+DAN+TUJUAN+\(1\).pdf](file:///C:/Users/Lenovo%20Indonesia/Downloads/60140-6023+ARTIKEL+PERENCANAAN+PEMBELAJARAN+PENGERTIAN+FUNGSI+DAN+TUJUAN+(1).pdf)

²⁶ (Anggela, Masril, & Darvina, 2013)

²⁷ Mohammad Kholil, Lailatul Usriyah. "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 12 No. 1 Desember 2019 <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/index>

²⁸ Muhammad Ali, PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR, *PERNIK Jurnal PAUD*, VOL 3 NO. 1 September 2020, hal 35, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/download/4839/4644/10608>

merupakan perjalanan berkelanjutan yang harus dilalui oleh setiap peserta didik dalam menguasai bahasa nasional, yang umumnya dipelajari sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu. Kompetensi inti dalam pembelajaran ini mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Mayer dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning, pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik menerima informasi melalui kombinasi teks dan visual yang saling mendukung.²⁹

Bahasa adalah kebutuhan esensial bagi setiap individu, sekaligus merupakan unsur penting dalam kebudayaan serta simbol komunikasi dalam memenuhi beragam kebutuhan manusia. Pada dasarnya, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membentuk keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah, fungsi, serta tujuan penggunaannya. Di tingkat Sekolah Dasar, mata pelajaran ini diberikan secara berjenjang mulai dari kelas I hingga kelas VI, dengan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan berdasarkan kategori kelas rendah (kelas I–III) dan kelas tinggi (kelas IV–VI).³⁰

c. Materi Majas

Majas adalah salah satu bentuk gaya Bahasa yang dalam sebuah kalimat untuk mendapatkan suasana yang makin hidup. Jenis-jenis majas yaitu:

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

²⁹ Mayer dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning,

³⁰ Alifil Fauzia Firdauzi Santoso, “Pengembangan Komik Cerita anak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 MIN 5 Jember”, (Skripsi, UIN KHAS JEMBER) 2023

1) Majas Personifikasi

Majas personifikasi merupakan jenis majas yang memberikan sifat-sifat manusia pada objek atau benda yang sebenarnya tidak bernyawa, sehingga benda tersebut seolah-olah memiliki karakteristik seperti manusia. Contohnya “Badai mengamuk dan merobohkan rumah penduduk”, “Setiap musim panen tiba padi merunduk malu seraya menyapa petani”.³¹

2) Majas Metafora

Majas metafora yaitu majas yang memakai perbandingan dua hal secara langsung dalam bentuk singkat. Contohnya “Anak itu dikenal sebagai kutu buku dikelasnya”, “Perpustakaan adalah Gudangnya ilmu”.

3) Majas Hiperbola

Majas hiperbola yaitu majas yang menggunakan ungkapan yang berlebihan dan tidak masuk akal. Contohnya “Orang itu setinggi rumah”, “Sinar matahari membakar kulitku”.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

³¹ Anggraini Wulan Ria, dkk. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAJAS BERBASIS TEKNOLOGI, JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6 (1), 1-8, (2019)
<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/74616520/1182-libre.pdf?1636821961=&response-content>

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D), yaitu metode yang berfokus pada proses penelitian sekaligus pengembangan. Pendekatan ini digunakan untuk menciptakan suatu produk atau inovasi baru. Selain itu, metode R&D juga kerap dimanfaatkan oleh para peneliti untuk mengevaluasi tingkat efektivitas dari produk yang telah dikembangkan sebelumnya.³²

Penelitian dan pengembangan yang sering dikenal dengan metode R&D adalah suatu proses yang dapat digunakan untuk mengembangkan produk atau inovasi produk yang sudah ada, produk tersebut nantinya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil akhir dari proyek ini adalah sebuah media pembelajaran media komik digital untuk pelajaran bahasa Indonesia materi majas di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh patrang jember. Untuk menghasilkan produk berbentuk komik digital, peneliti bekerja keras dan melalui beberapa proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan pada akhirnya akan menghasilkan media yang dapat menginspirasi sekaligus mendorong semangat siswa dalam proses pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan ini mencakup beberapa aspek utama, di antaranya: pertama, pembahasan terkait model penelitian dan pengembangan itu sendiri;

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

³² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal 394.

kedua, tahapan atau prosedur dalam proses pengembangan; ketiga, pelaksanaan uji coba terhadap produk yang dikembangkan; serta keempat, rancangan atau desain dari proses uji coba tersebut.

Jenis Penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan data. Data kualitatif diperoleh dari uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, ahli pembelajaran dan audiens. Ahli materi menilai aspek isi, bahasa, kualitas materi, dan evaluasi. Ahli media menilai grafis, tampilan, dan kesesuaian tulisan. Ahli memberikan penilaian terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media. Audiens memberikan penilaian terhadap kemenarikan media dan kemudahan memahami materi. Data kuantitatif biasanya berupa skor atau penilaian dari hasil uji tersebut, yang digunakan untuk mengukur kelayakan media atau produk yang dikembangkan.³³ Model yang diterapkan dalam penelitian ini ialah model ADDIE yang biasanya berlandaskan pada system yang efisien dan efektif. Model ADDIE memiliki keunggulan yaitu struktur tahapannya yang sederhana dan terstruktur sehingga memudahkan peneliti untuk memecahkan suatu problematika dalam dunia Pendidikan melalui penelitian pengembangan yang dilakukan.

Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dicky and Carey yaitu terdiri dari lima tahap: Analisis, Perancangan,, pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Uji coba dilakukan terhadap siswa kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember. Proses ini juga memastikan bahwa

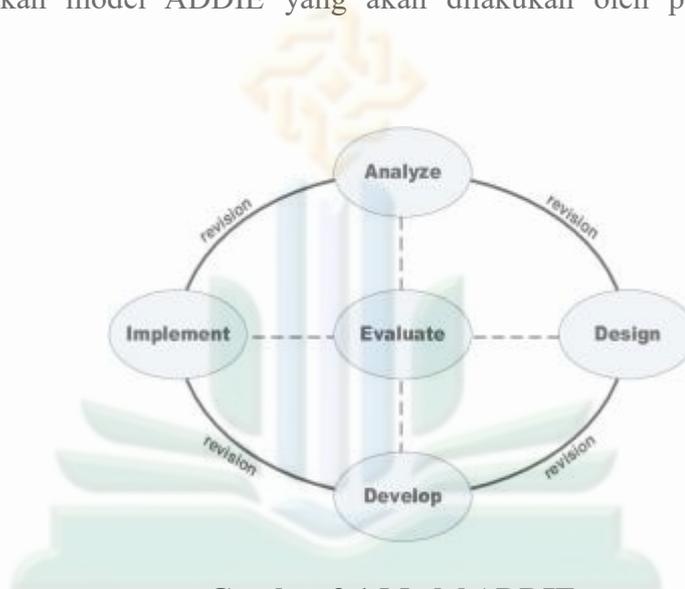
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

³³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 407.

media tersebut memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan, baik dari segi kelayakan, maupun daya tariknya bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal untuk mendukung proses belajar mengajar.³⁴

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut ini merupakan langkah- langkah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model ADDIE

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap analisis ini, peneliti mulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

³⁴ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Literasi Nusantara, 2019), hal 33.

majas karena penyampaian masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Peneliti juga melakukan analisis karakteristik peserta didik kelas 5C dengan gaya belajar visual dan kecenderungan menyukai cerita bergambar. Selain itu, peneliti menganalisis media yang selama ini digunakan, dan menemukan bahwa media pembelajaran yang ada belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang visual, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi, yaitu berupa komik digital yang dapat digunakan untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi majas.³⁵

2. *Design* (Perancangan).

Tahap perancangan dalam penelitian ini, tahapan ini dibagi menjadi dua bagian penting, yaitu penyusunan materi dan desain media.

a. Penyusunan Materi Pembelajaran.

Peneliti menetapkan capaian pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu siswa mampu mengidentifikasi dan memahami jenis-jenis majas dalam kalimat. Setelah itu, peneliti menyusun tujuan pembelajaran secara spesifik, dan mengembangkan isi materi yang sesuai. Materi diambil dari buku Bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Materi kemudian disederhanakan dan dikemas dalam bentuk cerita naratif yang ringan, agar mudah dipahami oleh peserta didik.

³⁵ Lara Julizawati, "Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru", (Skripsi, UIN SUSKA RIAU) 2023

b. Perancangan Media Pembelajaran

Desain awal media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Peneliti mulai dengan menyusun panel-panel komik, menentukan alur cerita, serta membuat tokoh-tokoh karakter komik seperti siswa, guru, dan tokoh imajinatif yang membantu menjelaskan materi majas. Cerita dirancang mengalir dan dialog antar tokoh mengandung penjelasan materi secara kontekstual. Peneliti juga mengatur tata letak teks dan gambar agar tampil menarik dan mudah dibaca oleh siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media komik digital berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini dilakukan secara bertahap dimulai dari pembuatan ilustrasi, penulisan naskah cerita, penyusunan dialog antar tokoh, hingga penyelarasan dengan materi ajar Bahasa Indonesia.

Komik yang sebelumnya disusun dalam bentuk panel digital kemudian diadaptasi ke dalam format video dan diunggah ke platform YouTube. Dalam proses ini, peneliti merekam narasi suara (*voice over*), menambahkan musik latar, memberi animasi transisi antar panel, serta mengatur durasi agar menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kemudian agar media pembelajaran ini lebih mudah diakses oleh peserta didik, peneliti kemudian membuat QR Code (barcode) yang tertaut langsung ke video komik di YouTube. QR Code ini ditampilkan didepan kelas dengan menggunakan proyektor saat pembelajaran berlangsung,

sehingga seluruh siswa dapat mengaksesnya secara mandiri melalui perangkat digital masing-masing seperti smartphone atau tablet. Hal ini bertujuan menanamkan pengetahuan digital pada siswa mengenai cara memanfaatkan teknologi dalam belajar.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media diuji coba terlebih dahulu oleh 4 validator yaitu validator ahli materi, ahli media, ahli Bahasa dan ahli pembelajaran untuk memastikan tampilan visual, audio, dan isi materi. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran, seperti memperjelas suara narator, menyesuaikan kecepatan tayangan, memberi link di bawah barcode disertakan juga tautan sebagai alternatif akses ke komik digital untuk mengantisipasi kendala pemindaian, serta menambahkan subtitle untuk memperkuat pemahaman siswa. Setelah perbaikan dilakukan, media komik digital dinyatakan layak dan siap diimplementasikan di kelas.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini, komik digital mulai diimplementasikan di kelas 5C yang terdiri dari 28 siswa. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara langsung di kelas dengan memanfaatkan video komik digital yang telah diunggah ke platform YouTube. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti memberikan materi yang akan dipelajari, yaitu majas, serta menjelaskan bahwa media yang digunakan berbeda dari biasanya. Peneliti kemudian mengarahkan siswa untuk memindai barcode yang ditayangkan melalui layar proyektor sebagai akses menuju komik digital. Dengan cara

ini, siswa dapat mengakses media pembelajaran tersebut secara mandiri menggunakan perangkat masing-masing. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati respon siswa. Hasilnya, siswa terlihat lebih antusias dan terlibat aktif dalam mengikuti materi. Beberapa siswa bahkan terlihat tersenyum dan tertawa saat menyaksikan alur cerita, terutama pada bagian yang lucu atau menampilkan tokoh yang unik. Mereka juga lebih cepat memahami contoh-contoh majas karena disajikan dalam konteks cerita yang menarik.

Setelah tayangan komik digital selesai, siswa diajak untuk mengikuti kuis yang berisi beberapa pertanyaan terkait isi komik yang telah ditonton. Kegiatan ini dilakukan sebagai bentuk refleksi dan penguatan terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan observasi, bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, terutama bagi siswa yang sebelumnya kurang aktif.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk melihat efektivitas penggunaan komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa. Evaluasi dilakukan dengan cara: 1) Memberikan angket respon kepada siswa untuk mengetahui kesan mereka terhadap media yang digunakan. 2) Mengadakan *pretest-posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa tentang materi majas.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan terbantu dengan media ini. Nilai rata-rata *posttest* juga

mengalami peningkatan dibandingkan *pretest*. Peneliti juga mengamati bahwa penggunaan media komik digital berhasil membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik. Menurut peneliti, media ini sangat relevan dengan dunia siswa karena menggabungkan unsur visual dan cerita yang dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih bersemangat saat belajar.³⁶

C. Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Kriteria tersebut meliputi aspek kelayakan, yang mencakup efisiensi penggunaan, serta kemampuan produk dalam menarik minat peserta didik. Selain itu, uji coba juga dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan dari produk tersebut. Pada tahap ini, proses uji coba mencakup pengumpulan dan pengelompokan data yang nantinya akan dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan terkait kelayakan, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dikembangkan.³⁷

1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini dilakukan proses pengukuran terhadap produk melalui beberapa tahapan evaluasi. Tahap awal adalah uji validasi oleh para ahli, yang melibatkan beberapa validator, antara lain: seorang ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta seorang guru mata pelajaran Bahasa

³⁶ Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D: Teori Dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Institute, 2020), hal 34-38.

³⁷ Tim Penyusun, 'Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq 2021', Buku, 2021

Indonesia yang berperan sebagai ahli pembelajaran. Pemilihan tim ahli tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan harus berasal dari kalangan profesional yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Dalam hal ini, peneliti melibatkan dosen yang dianggap memenuhi kualifikasi untuk melakukan validasi produk. Evaluasi dilakukan melalui instrumen angket serta pemberian kritik dan saran dari para ahli. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, peneliti kemudian melakukan revisi terhadap produk agar memenuhi standar kelayakan sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan, yang dilaksanakan bersama peserta didik kelas 5C. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui tanggapan dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital yang telah dikembangkan.

2. Subjek uji coba

Dalam prosedur pengembangan media pembelajaran ini, terdapat beberapa subjek yang terlibat dalam uji coba, yang masing-masing memiliki peran penting dalam proses validasi dan evaluasi produk.

Subjek-subjek tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Ahli media

Ahli media berperan dalam mengevaluasi aspek pengembangan visual dan teknis dari media pembelajaran. Peneliti menetapkan Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I., sebagai validator media karena beliau

merupakan dosen yang berkompeten dalam bidang media

pembelajaran di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penunjukan ini didasarkan atas keahliannya yang mumpuni dalam bidang tersebut.

b. Ahli Materi

Untuk validasi isi materi, peneliti melibatkan Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd., seorang dosen Bahasa Indonesia di UIN KHAS Jember. Beliau dipilih berdasarkan latar belakang akademis dan keahliannya dalam bidang materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Ahli Bahasa

Sebagai validator dari aspek kebahasaan, peneliti memilih Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd., yang juga merupakan dosen di UIN KHAS Jember. Keputusan ini didasarkan atas kompetensinya dalam bidang linguistik dan pengajaran bahasa.

d. Ahli Pembelajaran

Sebagai representasi praktisi pendidikan di lapangan, peneliti menunjuk Ibu Qurratul A'yun, S.E., guru kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember. Beliau berperan memberikan masukan berdasarkan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran, khususnya terkait penerapan media yang dikembangkan di kelas.

e. Peserta Didik

Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan siswa kelas 5C Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh sebagai subjek pengguna akhir

media. Tanggapan yang diberikan oleh peserta didik mencerminkan persepsi mereka terhadap kualitas dan daya tarik media komik digital yang telah dikembangkan. Total peserta dalam uji coba ini berjumlah 28 siswa.

3. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan Jenis data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli Bahasa dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember sebagai ahli pembelajaran.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diterapkan pada penelitian ini didapat dari hasil skor pengisian angket penilaian produk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan media Komik Digital oleh validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember sebagai ahli pembelajaran.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan media Komik Digital yang telah di kembangkan.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui beberapa tahapan, sebagai berikut.³⁸

a. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan mengamati langsung objek penelitian, serta kegiatan yang berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti yang dilaksanakan pada proses pembelajaran kelas 5C Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember.

b. Wawancara

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data antara lain tentang materi majas, penggunaan media pembelajaran, jumlah dan kualitas sarana dan prasarana, serta jumlah peserta didik dan guru. Wawancara tersebut dilakukan kepada Ibu Qurratul A'yun, S.E selaku wali kelas 5C. Data hasil wawancara dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif dan disajikan secara terstruktur untuk memberikan gambaran yang jelas dalam menjawab rumusan masalah penelitian serta mengevaluasi keberhasilan dari produk yang dikembangkan.

c. Angket

Metode angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Instrumen ini, yang dikenal juga

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id
³⁸ Tiningsih, Emi, "Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A," *Jurnal Education And Development* Vol.8, no. 2 (2020): 399–408, <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729>.

sebagai angket, terdiri atas daftar pertanyaan yang disusun berdasarkan persepsi tertentu untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.³⁹

Analisis data melalui angket ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kelayakan produk berupa Media Komik Digital, serta mengungkap tanggapan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media tersebut.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data pendukung yang dikumpulkan sebagai bukti empiris untuk memperkuat hasil observasi. Bentuk dokumentasi yang dihimpun dapat meliputi dokumen kegiatan, hasil tes formatif peserta didik, serta berbagai dokumen lain yang berfungsi sebagai pelengkap dan pendukung dalam proses penelitian. Dalam konteks penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mendukung jalannya proses penelitian secara menyeluruh. Data dokumentasi dapat berupa foto kegiatan pembelajaran, data tertulis, serta catatan kejadian faktual yang dijadikan bukti dalam penyusunan laporan penelitian.

5. Instrument pengumpulan data

Instrumen merupakan sebuah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini ialah lembar angket validasi pada media Komik Digital pada pelajaran Bahasa Indonesia. validator terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, ahli pembelajaran, dan respon peserta didik.

³⁹Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta : Absoluete Media, 2020), hal 79.

a. Instrumen Penelitian Ahli Materi

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh masukan serta penilaian dari ahli materi terkait aspek penyajian materi dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menunjuk salah satu dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), yaitu Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd., sebagai validator materi. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi ahli materi yaitu:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Nomor
1	Kesesuaian dan kualitas materi	➤ Kesesuaian media Komik Digital dengan Standart isi kurikulum Merdeka	1
		➤ Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik	2
		➤ Kesesuaian materi dengan Tingkat Sekolah Dasar Kelas V	3
		➤ Media Komik Digital Dapat Menjelaskan Macam-macam Majas	4
		➤ Keakuratan contoh gambar audio visual dengan materi	5
2	Keterlibatan dan Motivasi peserta didik	➤ Dapat meminimalisir salah prefrensi yang terjadi pada peserta didik	6
		➤ Kemudahan materi untuk di pahami peserta didik	7
3	Aspek pemanfaatan	➤ Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kopetensi dasar yang diharapkan	8
		➤ Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	9
		➤ Keefektifan media Komik Digital dalam membantu belajar peserta didik	10

b. Instrumen Penilaian Ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data validasi dari ahli media mengenai kesesuaian dan daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I., seorang dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), sebagai validator media. Adapun kisi-kisi lembar angket atau validasi media yang disusun mencakup beberapa aspek berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Nomor
1	Aspek Desain dan Tampilan Media	➤ Kualitas media Komik digital yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	1
		➤ Ketepatan Media Komik digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	2
2	Aspek Kualitas	➤ Ilustrasi, gambar yang jelas, tajam dan mudah dipahami.	3
		➤ Warna yang digunakan mendukung suasana cerita	4
		➤ Penggunaan audio sesuai dengan suasana cerita dan tidak mengganggu alur cerita	5
3	Aspek Pemanfaatan	➤ Media Komik digital dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran bahasa Indonesia.	6
		➤ Media Komik digital memiliki ukuran yang sesuai dan dapat diakses dengan cepat	7
		➤ Media Komik digital memiliki animasi berjalan dengan lancar tanpa ada gangguan teknis	8
		➤ Media mudah digunakan oleh peserta didik kelas V Tingkat	9

		sd/mi	
		➤ Tampilan media Komik Digital menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sd/mi	10

c. Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data validasi dari ahli bahasa terkait kesesuaian serta daya tarik bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memilih Bapak Shiddiq Ardianta, S.Pd., M.Pd., sebagai validator bahasa, yang merupakan dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). Adapun kisi-kisi lembar angket atau validasi bahasa yang disusun mencakup beberapa aspek berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Nomor
1	Kesesuaian dengan EYD	➤ Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	1
		➤ Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik	2
		➤ Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan EYD	3
2	Keefektifan kalimat	➤ Bahasa sajian materi mudah dipahami	4
		➤ Kesesuaian ilustrasi dengan pesan yang disajikan dalam media Komik Digital	5
		➤ Bahasa yang digunakan komunikatif	6
		➤ Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda	7
3	Kesesuaian dengan	➤ Ilustrasi dan warna yang	8

	Tingkat berpikir siswa	digunakan dalam Komik Digital tepat	
		➤ Bahasa yang digunakan tidak berat sehingga siswa mudah tertarik	9
		➤ Ketepatan bahasa yang disajikan dalam Komik Digital	10

d. Instrumen Penilaian Lembar Ahli Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data validasi uji validasi dari guru mengenai kualitas dan kelayakan media. Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu guru yaitu guru kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember yaitu ibu Qurratul A'yun, S.E. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi Ahli Pembelajaran yaitu:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Nomor
1	Kesesuaian dan kualitas materi	➤ Ketepatan Media Komik Digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	1
		➤ Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	2
		➤ Materi yang di sajikan melalui Media Komik Digital sudah sesuai dengan kurikulum	3
2	Keterlibatan dan Motivasi Peserta didik	➤ Media Komik Digital dikelola dengan mudah	4
		➤ Media Komik Digital memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	5

		➤ Media Komik Digital meningkatkan motivasi belajar Peserta didik terhadap materi pembelajaran	6
		➤ Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci	7
3	Desain, Keamanan, dan Kesesuaian dengan Peserta didik	➤ Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci	8
		➤ Media Komik Digital aman digunakan oleh peserta didik	9
		➤ Media Komik Digital disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	10

e. Instrumen Respon Peserta Didik

Instrumen ini berisi pernyataan yang berkaitan dengan pengalaman peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran. Pernyataan yang diajukan mencakup berbagai aspek, seperti minat terhadap penggunaan media tersebut, dan hal-hal relevan lainnya. Instrumen ini digunakan untuk melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar angket ini kemudian disebarkan kepada seluruh peserta didik yang terlibat sebagai subjek penelitian.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Nomor
1	Ketertarikan terhadap Media Komik Digital	➤ Media Komik Digital ini sangat menarik dan menyenangkan	1
		➤ Dengan menggunakan media Komik Digital pembelajaran tidak membosankan	2
		➤ Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Komik Digital	3
2	Kenyaman dan Motivasi dalam Pembelajaran	➤ Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Komik Digital	4
		➤ Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Komik Digital	5
		➤ Saya merasa memahami materi majas beserta macam-macam majas dan cara penggunaannya setelah menggunakan media Komik Digital	6
		➤ Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Komik Digital	7
3	Pemahaman dan Penerapan Materi	➤ Media Komik Digital mempermudah saya memahami materi majas beserta macam-macam majas dan cara penggunaannya	8
		➤ Penggunaan media Komik Digital membantu saya mengingat materi majas beserta macam-macam dan cara penggunaannya	9
		➤ Dengan menggunakan Media Komik Digital membuat saya semangat belajar	10

6. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif yang digunakan untuk mengetahui informasi atau kritik saran yang diperoleh pada saat observasi dan validasi produk kepada validator. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan produk dan mengetahui hasil validasi produk yang telah dikembangkan.

a. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif didapatkan dari hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas 5C Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember, saran dan komentar dari validator ahli untuk revisi produk yang dikembangkan.

b. Analisis data kuantitatif

Data didapatkan dari angket dan hasil evaluasi peserta didik. Data angket dari validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran serta peserta didik menggunakan skala likert.

Tabel 3.6
Skala Likert (Sugiyono, 2019)⁴⁰

Skor	Keterangan
4	Setuju/selalu/sangat positif diberi skor
3	Setuju/sering/positif diberi skor
2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negative diberi skor
1	Sangat tidak setuju/tidak pernah/negative diberi skor

⁴⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020, hal 93-94.

Setelah data yang akan di analisis telah lengkap, maka menghitung data yang telah diperoleh yaitu dengan dianalisis menggunakan rumus presentase dibawah ini:

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

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

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

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item⁴¹

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat ditentukan kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.7
Tabel Kelayakan Media

Persentase	Kualifikasi	Pencapaian
76 – 100%	Sangat baik	Layak
51 – 75%	Baik	Cukup Layak
36 – 50%	Cukup	Kurang Layak
≤ 35%	Kurang baik	Tidak Layak

Jika hasil penilaian pertanyaan menunjukkan tingkat kevalidan antara 81% hingga 100%, maka media pembelajaran dianggap sangat layak. Namun, apabila produk yang telah divalidasi belum mencapai skor maksimum, maka perlu dilakukan tinjauan ulang untuk memastikan bahwa produk tersebut benar-benar memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development*, 2019, hal 467.

7. Analisis Keefektifan

Dalam media komik digital ditentukan berdasarkan hasil soal *preetest*, hasil soal *post-test* dengan angket respon peserta didik.

a. Analisis Hasil Soal *Preetest* dan soal *Post-test*

Analisis soal dilakukan berdasarkan hasil pretest yang terdiri dari soal pilihan ganda, dengan total peserta didik sebanyak 28 orang. Perbandingan hasil antara pretest dan post-test dilakukan dengan menggunakan perhitungan N-Gain Score. Keefektifan pembelajaran dapat diukur melalui selisih antara skor awal (*pretest*) dan skor akhir (*posttest*), yang memungkinkan untuk mengidentifikasi peserta didik dengan peningkatan skor (gain) tinggi serta yang memiliki gain rendah. Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan teknik N-Gain yang menghitung perbedaan skor pretest dan posttest, dinormalisasi terhadap skor maksimal yang dapat dicapai.⁴² Rumus N-Gain sebagai berikut:

$$\text{N-Gain Score} = \frac{\text{skor Post test} - \text{skor preetest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor preetest}}$$

Tabel 3.8
Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

⁴² Dr. Moh. Irma Sukarelawan, dkk. “*N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*”, (Suryacahya, Yogyakarta), 2024.

Tabel 3.9
Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tahapan	Perlakuan
Pretest	Mengukur kemampuan awal siswa
Pemberian Perlakuan	Media pembelajaran komik digital
Posttest	Mengukur kemampuan setelah perlakuan

Penggunaan desain ini sangat relevan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran karena memungkinkan pengukuran langsung terhadap perubahan hasil belajar siswa. Namun, desain ini memiliki keterbatasan karena tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga hasilnya mungkin dipengaruhi oleh faktor eksternal. Meskipun demikian, teknik N-Gain tetap memberikan hasil yang objektif dan bermakna dalam menilai keberhasilan pengembangan media pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, telah menghasilkan produk yang dapat dimasukkan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember, yang terfokus pada kelas 5C yang terdiri dari 28 peserta didik.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan belajar peserta didik yang dilakukan oleh peneliti, dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa Komik Digital yang difokuskan pada materi majas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang, Jember. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melibatkan sejumlah pakar sebagai validator, di antaranya adalah dosen ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta guru kelas yang berperan sebagai praktisi pendidikan. Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5C. Proses pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada lima tahapan inti dalam model ADDIE, yaitu:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan:

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan guna mengidentifikasi pokok-pokok permasalahan yang dialami oleh peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh, Patrang, Jember, khususnya yang berkaitan dengan

penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam menyampaikan materi majas. Dalam tahapan ini dimulai dari observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember untuk mencari informasi yang ada pada lembaga tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 Oktober 2024, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik, akan tetapi terdapat kendala ketika pembelajaran terutama pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini dikarenakan pembelajaran susah untuk dimengerti yaitu kesulitan dalam memahami materi majas yang dianggap abstrak dan sulit dipahami karena memerlukan kemampuan berpikir simbolik dan pemahaman konteks bahasa yang lebih tinggi. Hal ini menyebabkan banyak peserta didik mengalami kebingungan dalam membedakan jenis-jenis majas dan mengidentifikasi makna penggunaannya dalam kalimat, serta kurangnya media yang digunakan pada pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas 5C untuk mengetahui media apa yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 5C yaitu Ibu Qurratul A'yun, S.E., pada tanggal 23 Oktober 2024, bahwa guru menggunakan media seperti media cetak, gambar dan terkadang menggunakan audio visual sebagai tambahan materi pada pembelajaran. Namun, penggunaan media digital masih jarang dilakukan. Oleh karena itu,

peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis digital yang akan meningkatkan kreatifitas dan pemahaman peserta didik melalui media Komik Digital agar peserta didik merasa senang ketika pembelajaran. Media ini akan dibuat sesuai materi yang akan dipelajari serta telah mempertimbangkan karakter peserta didik kelas 5C yang lebih menyukai belajar melalui pendekatan visual dan cerita yang menarik.

2. *Desagn* (Desain)

Tahap kedua dalam pembuatan media Komik Digital adalah merancang media pembelajaran yang fokus pada materi majas, jenis-jenis majas dan mengidentifikasi makna penggunaannya dalam kalimat. Pada media langkah perancangan awal dilihat dalam segi materi dan segi desain yang kemudian dilanjutkan ke tahap mengembangkan.

a. Penyusunan materi pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menyusun materi yang akan diterapkan pada media Komik Digital menggunakan aplikasi Canva Premium. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi kebahasaan yang membahas tentang pengertian majas, jenis-jenis majas, serta cara mengidentifikasi makna majas dalam sebuah kalimat. Materi disajikan secara audiovisual melalui alur cerita dan ilustrasi yang menarik agar memudahkan peserta didik memahami konsep majas secara kontekstual dan menyenangkan

Dalam proses perancangan media Komik Digital, terdapat sejumlah aspek penting yang perlu diperhatikan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik dan mendorong semangat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Aspek-aspek tersebut menjadi dasar dalam mendesain media Komik Digital agar tampil menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik:

1) Desain Produk Media Pembelajaran

Tabel 4.1
Desain Produk Media Pembelajaran

Desain Produk Media Pembelajaran	Indikator
	<p>Bagian cover dari media pembelajaran yang bertujuan membangun minat baca dan memperkenalkan tokoh utama serta tema cerita (petualangan, semangat, dan cahaya matahari sebagai simbol optimisme).</p>
	<p>Siswa mampu mengidentifikasi penggunaan majas hiperbola dalam narasi. Siswa memahami makna simbolik dari matahari yang digambarkan "Matahari muncul seperti raksasa" yang sangat besar.</p>

	<p>Siswa dapat mengenali penggunaan majas hiperbola dalam pikiran tokoh Ardi “Ardi merasa bisa melakukan apa saja” dan mengaitkannya dengan perasaan semangat dan percaya diri yang berlebihan.</p>
	<p>Siswa dapat mengidentifikasi majas personifikasi dalam percakapan antara pohon dan angin, “Kenapa aku harus berdiri sendiri? Tidak ada yang peduli padaku.” Siswa memahami bagaimana alam digambarkan seolah memiliki perasaan.</p>
	<p>Siswa mampu mengenali majas metafora dalam narasi hujan sebagai "kabut gelap" yang menggambarkan suasana hati tokoh.</p>
	<p>Siswa mampu mengidentifikasi majas hiperbola dalam gambaran matahari yang "lebih kuat dan cerah". Siswa memahami simbolisasi kekuatan setelah melewati tantangan</p>

	<p>Siswa dapat mengenali majas metafora dalam ucapan Ardi tentang “bangkit kembali”. Siswa memahami pesan moral tentang ketangguhan menghadapi rintangan</p>
	<p>Siswa dapat mengenali majas personifikasi dalam narasi “Kamu bisa, ardi! Setiap hari adalah kesempatan baru!” dan memahami pentingnya dukungan sosial dalam membangkitkan semangat.</p>
	<p>Siswa mampu mengidentifikasi majas metafora sebagai simbol perjuangan dan harapan. Siswa menyimpulkan bahwa setiap hari adalah kesempatan untuk "bersinar".</p>
	<p>Siswa atau pengguna media dapat mengetahui informasi identitas dan kredibilitas pengembang media pembelajaran. Panel ini berfungsi sebagai penutup dan bentuk pertanggungjawaban karya.</p>



Tabel di atas merupakan desain produk Media Komik Digital bertujuan mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran karena susah untuk dimengerti pada pelajaran Bahasa Indonesia materi majas beserta jenis-jenis majas dan mengidentifikasi makna penggunaannya dalam kalimat. Dengan adanya media Komik Digital ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih semangat belajar dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

2) Ukuran Media Pembelajaran

Media komik digital dirancang dalam bentuk digital. Ukuran Media Komik Digital menggunakan resolusi 1920 x 1080 piksel, ukuran ini dipilih untuk optimalisasi tampilan di layar perangkat seperti tablet dan smartphone, serta mendukung animasi ringan.

3) Bentuk Huruf Media Pembelajaran

Penggunaan bentuk huruf (font) dalam media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keterbacaan dan daya tarik visual, khususnya pada media komik digital. Pemilihan font yang tepat membantu peserta didik fokus memahami isi komik dengan nyaman, tanpa terganggu oleh bentuk huruf yang rumit atau terlalu dekoratif. Dalam media komik digital ini, peneliti menggunakan beberapa jenis font dengan fungsi yang disesuaikan berdasarkan elemen isi komik: Font Funtastic, digunakan untuk judul utama komik. Font ini bersifat tegas namun tetap ramah anak, sehingga sangat cocok digunakan sebagai identitas visual utama komik yang tampil mencolok di bagian depan halaman. Font Amaranth, digunakan untuk bagian identitas media pembelajaran, seperti nama penyusun, nama sekolah, kelas, dan data teknis lainnya. Font ini bersifat semi-formal dan tetap mudah dibaca, menjadikannya pilihan tepat untuk bagian informatif. Font Shantell Sans, digunakan dalam narasi atau cerita dalam panel komik. Karakter huruf yang lembut, santai, namun jelas, membantu peserta didik membaca alur cerita dengan nyaman, tanpa kehilangan kesan ekspresif yang sesuai dengan gaya komik. Font Quiz Lazy Dog, digunakan pada bagian judul Quiz yang terdapat di akhir komik. Font ini memiliki bentuk yang playful dan dinamis,

mendukung suasana kuis yang fun dan interaktif, serta menarik perhatian peserta didik untuk mencoba menjawab pertanyaan.

4) Ukuran Huruf (Font Size)

Narasi dalam Panel Komik (Font Shantell Sans): Ukuran huruf disesuaikan dengan 25,3 pt Ukuran ini memungkinkan teks tetap terbaca jelas tanpa mengganggu visual gambar atau ilustrasi yang menjadi pendukung cerita.

5) Pilihan Warna (*Colour Choice*)

Pilihan warna dalam komik digital ini menggunakan warna-warna bertema earth tone seperti kuning, oranye, hijau, biru laut, coklat, dan abu-abu. Warna-warna ini digunakan untuk menciptakan suasana alam yang hidup dan menenangkan, sejalan dengan pendekatan naratif dalam menjelaskan materi majaz melalui perumpamaan yang berhubungan dengan alam. Pemilihan tone ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih reflektif dan kontekstual.

c. Perancangan Buku Panduan Penggunaan Media Pembelajaran

Setiap produk umumnya dilengkapi dengan buku panduan penggunaan, begitu pula dengan media Komik Digital yang juga disertai panduan untuk mendukung penerapannya dalam kegiatan pembelajaran. Buku panduan ini berisi berbagai informasi penting, seperti profil mata pelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, serta bahan dan alat yang

diperlukan. Selain itu, panduan ini juga mencakup langkah-langkah pembuatan dan tata cara penggunaan media Komik Digital secara sistematis dalam proses pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahapan ini merupakan proses merealisasikan rancangan media pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada fase ini, desain yang telah dirancang dikembangkan menjadi sebuah produk akhir yang siap digunakan dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selanjutnya, produk yang dihasilkan akan dilakukan validasi.

Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran Komik Digital. Media pembelajaran ini akan divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Proses validasi bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, serta menentukan apakah media tersebut dapat langsung diuji coba, perlu diuji coba dengan perbaikan sesuai masukan, atau belum layak untuk diujicobakan. Validasi ini dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai kriteria yang disesuaikan dengan keahlian masing-masing validator. Apabila dalam proses validasi ditemukan kritik maupun saran, maka pengembang perlu melakukan revisi guna menyempurnakan produk. Kegiatan ini merupakan bagian dari tahap pengembangan (*development*) dalam pembuatan media pembelajaran Komik Digital.

a. Pembuatan Media Pembelajaran Komik Digital

- 1) Buka Aplikasi Canva Pro melalui aplikasi atau situs resmi. Klik tombol “Buat Desain”, kemudian pilih “Ukuran Khusus”. Masukkan animasi, gunakan ukuran 1920 x 1080 px agar optimal di layar smartfon
- 2) Membuat Layout Komik, setelah masuk ke kanvas kosong, buat layout komik dengan membagi halaman menjadi beberapa panel. Gunakan elemen pencarian dengan kata kunci "comic panel" atau buat manual dengan garis dan kotak untuk membatasi setiap adegan cerita. Gunakan warna dasar earth tone (seperti krem, hijau muda, coklat terang) agar suasana visual terlihat alami dan lembut.
- 3) Membuat Karakter Utama dengan Character Builder di sisi kiri Canva, klik "Aplikasi", lalu cari dan buka fitur “Character Builder”. Gunakan Character Builder untuk membuat karakter yang sesuai dengan narasi komik. Misalnya, jika ceritanya mengandung unsur pembelajaran tentang majas, buat karakter yang ekspresif dan mudah dikenali anak-anak. Sesuaikan pose, ekspresi wajah, warna pakaian, hingga gaya rambut agar karakter terlihat konsisten dan menarik di setiap panel.
- 4) Menambahkan Elemen Alam untuk Mendukung Cerita untuk menggambarkan proses-proses alam (seperti hujan, angin, tumbuh-tumbuhan, gunung, air mengalir, dll.), gunakan fitur

“Elemen” di Canva. Ketik kata kunci seperti “rainfall”, “tree animation”, “windy day”, “sunrise”, atau “forest scene” dan pilih elemen yang sesuai dengan tone cerita. Tempelkan elemen-elemen ini ke panel komik sebagai latar belakang atau penunjang suasana, agar konsep majaz yang dikaitkan dengan alam menjadi lebih nyata.

- 5) Menambahkan Teks dan Balon Percakapan, Klik menu “Teks” dan tambahkan teks untuk narasi serta dialog karakter. Gunakan balon percakapan (speech bubble) dari menu “Elemen” untuk memberi kesan komik yang dinamis. Gunakan font yang mudah dibaca seperti Shantell Sans. Sesuaikan ukuran teks dengan ukuran panel.

b. Proses Animasi Komik Digital

- 1) Memanfaatkan Fitur Motion di Canva, setelah semua panel dan elemen selesai, pilih panel atau objek yang ingin diberikan efek animasi. Klik objek tersebut, lalu pilih menu “Animasi” di toolbar atas. Canva akan menampilkan berbagai pilihan efek motion. Gunakan animasi seperti “Fade”, “Rise”, “Pan”, atau “Drift” untuk memberi gerakan halus pada karakter atau elemen alam (contoh: daun yang melayang, cahaya matahari yang masuk, air yang mengalir). Atur durasi animasi untuk setiap slide agar tidak terlalu cepat atau lambat (rata-rata 3–5 detik per slide sudah cukup efektif untuk pembelajaran).

- 2) Menyesuaikan Transisi Antar Slide, jika komik terdiri dari beberapa halaman, gunakan fitur “Transisi Halaman” (klik ikon di antara slide) dan pilih efek seperti “Dissolve” atau “Slide” untuk perpindahan antar halaman yang smooth.
 - 3) Preview dan Evaluasi Animasi, klik “Putar” atau “Preview” di bagian atas untuk melihat hasil animasi secara keseluruhan. Perhatikan apakah gerakan sudah natural dan tidak mengganggu fokus utama pembelajaran. Lakukan perbaikan bila perlu.
 - 4) Simpan dan Ekspor. Setelah selesai, klik “Bagikan” lalu “Unduh”. Pilih format MP4. Jika ingin digunakan di media pembelajaran interaktif, ekspor dalam format GIF atau presentasi Canva
- c. Validasi Produk Media Komik Digital

Pada tahap validasi produk yang telah peneliti kembangkan terdapat 4 validator yang akan memberikan saran tambahan serta penilaian sebelum produk di publikasikan. Terdapat 4 validator yaitu, ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran.

Berikut hasil validasi produk pada masing-masing validator :

1) Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd., dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, pada tanggal 10 Februari 2025. Proses validasi media Komik

Digital dilakukan melalui pengisian angket yang menggunakan

skala Likert dengan lima opsi jawaban: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen penilaian tersebut mencakup tiga aspek utama. Tabel di bawah ini menyajikan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 4.2
Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
Kebenaran Konsep						
1.	Kesesuaian media Komik Digital dengan Standart isi kurikulum Merdeka	√				
2.	Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik	√				
3.	Kesesuaian materi dengan Tingkat Sekolah Dasar Kelas V	√				
4.	Media Komik Digital Dapat Menjelaskan Macam-macam Majas	√				
5.	Keakuratan contoh gambar audio visual dengan materi	√				
Aspek Keilmuan Konsep						
6.	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik		√			
7.	Kemudahan materi untuk di pahami peserta didik	√				
Aspek keterlaksanaan						
8.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kopetensi dasar yang diharapkan	√				
9.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		√			
10.	Keefektifan media Komik Digital dalam membantu belajar peserta didik	√				

2) Validasi Media

Validasi oleh ahli media dilakukan oleh Muhammad

Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I., dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Keguruan, pada tanggal 11 Februari 2025. Penilaian terhadap

media Komik Digital dilakukan melalui pengisian angket yang menggunakan skala Likert dengan lima kategori pilihan, yaitu: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Tabel berikut menyajikan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media terhadap kelayakan media yang dikembangkan.

Tabel 4.3
Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Kualitas media Komik Digital yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	√				
2.	Ketepatan Media Komik Digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran.		√			
3.	Ilustrasi, gambar yang jelas, tajam dan mudah dipahami.	√				
4.	Warna yang digunakan mendukung suasana cerita	√				
5.	Penggunaan audio sesuai dengan suasana cerita dan tidak mengganggu alur cerita	√				
6.	Media Komik Digital dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran bahasa Indonesia.		√			
7.	Media Komik digital memiliki ukuran yang sesuai dan dapat diakses dengan cepat		√			
8.	Media Komik Digital memiliki animasi berjalan dengan lancar tanpa ada gangguan teknis	√				
9.	Media mudah digunakan oleh peserta didik kelas V Tingkat sd/mi		√			
10.	Tampilan media Komik Digital menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sd/mi	√				

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa dilaksanakan oleh Shiddiq Ardianta, S.Pd., M.Pd., dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, pada tanggal 12 Februari 2025. Proses penilaian terhadap aspek kebahasaan dalam media Komik Digital

dilakukan melalui pengisian angket dengan menggunakan skala Likert yang terdiri atas lima pilihan jawaban: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Tabel berikut menyajikan hasil validasi yang diberikan oleh ahli bahasa terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 4.4
Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	√				
2.	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik		√			
3.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan EYD		√			
4.	Bahasa sajian materi mudah dipahami	√				
5.	Kesesuaian ilustrasi dengan pesan yang disajikan dalam media Komik Digital	√				
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif	√				
7.	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda	√				
8.	Ilustrasi dan warna yang digunakan dalam Komik Digital tepat	√				
9.	Bahasa yang digunakan tidak berat sehingga siswa mudah tertarik		√			
10.	Ketepatan bahasa yang disajikan dalam Komik Digital		√			

4) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi oleh ahli pembelajaran dilakukan oleh Qurratul

A'yun, S.E., guru di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh, Patrang,

Jember, pada tanggal 17 Februari 2025. Penilaian terhadap

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

media Komik Digital dilaksanakan melalui pengisian angket

yang menggunakan skala Likert dengan lima pilihan respons, yaitu: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Tabel di bawah ini menyajikan hasil validasi yang diberikan oleh ahli pembelajaran terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 4.5
Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Ketepatan Media Komik Digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	√				
2.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.		√			
3.	Materi yang di sajikan melalui Media Komik Digital sudah sesuai dengan kurikulum		√			
4.	Media Komik Digital dikelola dengan mudah		√			
5.	Media Komik Digital memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	√				
6.	Media Komik Digital meningkatkan motivasi belajar Peserta didik terhadap materi pembelajaran	√				
7.	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci		√			
8.	Media Komik Digital aman digunakan oleh peserta didik		√			
9.	Media Komik Digital disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	√				
10.	Media Komik Digital mudah digunakan oleh peserta didik	√				

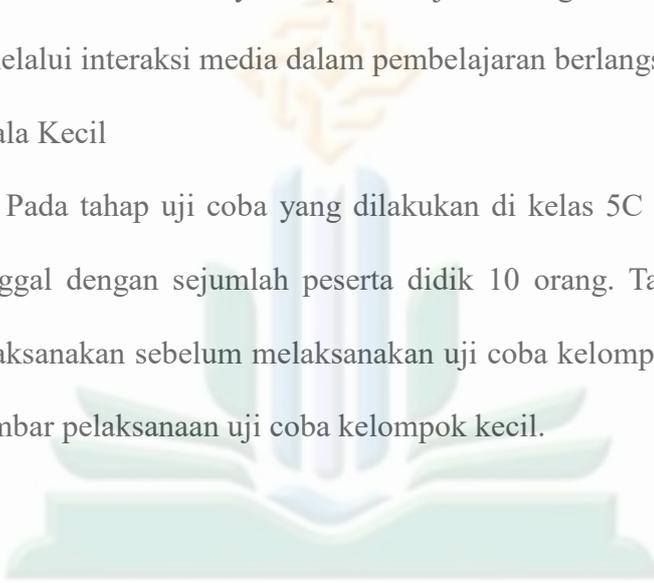
4. *Implementasion* (Implementasi)

Implementasi merupakan kegiatan uji coba pada produk yang akan dikembangkan pada media Komik Digital Produk yang dinyatakan layak digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id oleh para validator, lalu akan diterapkan pada proses pembelajaran. Tujuan

dari uji produk ini yaitu agar mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan serta suasana ketika proses pembelajaran. Media ini diterapkan pada kelas 5C ketika pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember. Kegiatan implementasi dilaksanakan dua kali uji coba, yaitu dalam skala kecil, dan uji coba skala besar, uji skala kecil dilakukan pada hari Jum'at, 07 Maret 2025. Dan untuk uji coba skala besar dilakukan pada hari Jum'at, 14 Maret 2025 pada kelas 5C. Pada saat implementasi, peserta didik memperhatikan dan menyimak pembelajaran dengan baik, serta berperan aktif melalui interaksi media dalam pembelajaran berlangsung.

a. Skala Kecil

Pada tahap uji coba yang dilakukan di kelas 5C pada hari Jum'at tanggal dengan sejumlah peserta didik 10 orang. Tahap uji coba ini dilaksanakan sebelum melaksanakan uji coba kelompok besar. Berikut gambar pelaksanaan uji coba kelompok kecil.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Gambar 4.1
Uji Coba Skala Kecil



Gambar 4.2
Kegiatan Mengerjakan Quis Setelah Praktek Media Komik Digital

Proses penelitian diawali dengan peneliti yang membuka pembelajaran, menanyakan kabar dan memberi *ice breaking* dan

menyampaikan kepada peserta didik bahwa materi yang akan dipelajari yaitu materi majas beserta jenis-jenis majas dan mengidentifikasi makna penggunaannya dalam kalimat. Kemudian peserta didik diminta untuk mendengarkan kemudian menscan barcode yang telah di sediakan untuk mencoba media Komik Digital. Setelah selesai diimplementasikan peserta didik mengisi angket respon penggunaan media Komik Digital.

b. Skala Besar

Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025 pada kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember, dengan jumlah peserta didik 28 orang. Sebelum melaksanakan pembelajaran peserta didik telah dikondisikan agar mendengar dan melihat penjelasan secara maksimal, sebelum masuk pada materi, peneliti memberikan *ice breaking* agar peserta didik fokus ketika menerima materi.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, peneliti menyiapkan kelas, serta menyiapkan media yang akan digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemudian menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari pada hari ini, berikut gambar kegiatan.



Gambar 4.3
Kegiatan Pendahuluan

2) Kegiatan Inti

Kegiatan ini, peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari beserta media yang akan digunakan agar mempermudah proses belajar. Dan peneliti mengadakan quis untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap penggunaan majas dalam media komik digital. Berikut merupakan kegiatan mengajar dengan menggunakan media Komik Digital.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Gambar 4.4
Kegiatan Inti Pembelajaran



Gambar 4.5
Kegiatan Praktek Media Komik Digital



Gambar 4.6
Kegiatan Mengerjakan Quiz
Setelah Praktek Media Komik Digital

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, peserta didik diajak untuk mengingat kembali materi yang telah dijelaskan dan dipelajari sebelumnya, dengan harapan peserta didik dapat memahami materi majas beserta jenis-jenis majas dan mengidentifikasi makna penggunaannya dalam kalimat. Pada tahap implementasi, peserta didik menunjukkan respon positif terkait media Komik Digital, media tersebut membantu mereka memahami pelajaran, serta membuat kegiatan lebih menyenangkan, setelah menggunakan media ini, peserta didik mengisi angket respon penggunaan media Komik Digital.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE. Dalam penelitian ini, tahap evaluasi bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan pengembangan media dengan cara mengumpulkan respon dari peserta didik terhadap penggunaan Komik Digital yang telah dikembangkan. Data respon peserta didik diperoleh melalui angket yang disebar oleh peneliti setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran.⁴³

B. Analisi Data

Analisis data merupakan menganalisis kelayakan media yang dikembangkan peneliti, dibuktikan dengan hasil kevalidan para ahli yakni, ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran dari guru kelas, serta respon peserta didik kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Raudhoh Patrang Jember. Validator materi oleh bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd. M.Pd. selaku dosen pelajaran Bahasa Indonesia. Validator media oleh bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen di UIN Khas Jember. Validator Bahasa oleh bapak Shiddiq Ardianta S.Pd. M.Pd. selaku dosen Bahasa di UIN Khas Jember. Validator ahli pembelajaran yaitu ibu Qurratul A'yun, S.E. selaku guru kelas di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember.

⁴³ Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D: Teori Dan Praktek*, hal 34-38.

1. Analisis Data Hasil Validasi

Pada tahap ini, media yang telah selesai akan divalidasi oleh satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu dosen ahli bahasa dan satu guru ahli pembelajaran. Validasi dilakukan guna mengetahui kevalidan media yang telah dibuat, dengan menambahkan saran serta masukan dari validator yang akan digunakan sebagai dasar revisi media. Berikut ini adalah hasil validasi yang telah dilakukan.

a. Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang terdapat pada media pembelajaran, sebelum diuji coba kepada peserta didik. Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yaitu bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd. M.Pd. Pada tanggal 10 Februari 2025.

Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli materi :

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Kesesuain media Komik Digital dengan Standart isi kurikulum Merdeka	5	5
2	Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik	5	5
3	Kesesuaian materi dengan Tingkat Sekolah Dasar Kelas V	5	5
4	Media Komik Digital Dapat Menjelaskan Macam-macam Majas	5	5
5	Keakuratan contoh gambar audio visual dengan materi	5	5
6	Dapat meminimalisir salah prefensi yang	4	5

	terjadi pada peserta didik		
7	Kemudahan materi untuk di pahami peserta didik	5	5
8	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kopetensi dasar yang diharapkan	5	5
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5
10	Keefektifan media Komik Digital dalam membantu belajar peserta didik	5	5
Jumlah		48	50
Presentase		96%	
Kategori		Sangat Layak	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

x = jumlah skor yang diperoleh

xi = jumlah skor yang maksimum

b. Penilaian ahli media

Penilaian ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diuji coba kepada peserta didik. Ahli media merupakan orang yang ahli dalam bidang media. Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yaitu bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. Pada tanggal 11 Februari 2025.

Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli media:

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Kualitas media Komik digital yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	5	5
2	Ketepatan Media Komik digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	4	5
3	Ilustrasi, gambar yang jelas, tajam dan mudah dipahami.	5	5
4	Warna yang digunakan mendukung suasana cerita	5	5
5	Penggunaan audio sesuai dengan suasana cerita dan tidak mengganggu alur cerita	5	5
6	Media Komik digital dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran bahasa Indonesia.	4	5
7	Media Komik digital memiliki ukuran yang sesuai dan dapat diakses dengan cepat	4	5
8	Media Komik digital memiliki animasi berjalan dengan lancar tanpa ada gangguan teknis	5	5
9	Media mudah digunakan oleh peserta didik kelas V Tingkat sd/mi	4	5
10	Tampilan media Komik Digital menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sd/mi	5	5
Jumlah		46	50
Presentase		92%	
Kategori		Sangat Layak	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

x = jumlah skor yang diperoleh

xi = jumlah skor yang maksimum

c. Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diuji coba kepada peserta didik. Ahli bahasa merupakan orang yang ahli dalam bidang bahasa. Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yaitu bapak Shiddiq Ardianta S.Pd. M.Pd. Pada tanggal 12 Februari 2025.

Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli bahasa:

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	5	5
2	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik	4	5
3	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai dengan EYD	4	5
4	Bahasa sajian materi mudah dipahami	5	5
5	Kesesuaian ilustrasi dengan pesan yang disajikan dalam media Komik Digital	5	5
6	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	5
7	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda	5	5
8	Ilustrasi dan warna yang digunakan dalam Komik Digital tepat	5	5
9	Bahasa yang digunakan tidak berat sehingga siswa mudah tertarik	4	5
10	Ketepatan bahasa yang disajikan dalam Komik Digital	4	5
Jumlah		46	50
Presentase		92%	
Kategori		Sangat Layak	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

x = jumlah skor yang diperoleh

xi = jumlah skor yang maksimum

d. Penilaian Ahli Pembelajaran

Penilaian ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diuji coba kepada peserta didik. Pada penelitian ini peneliti memilih salah yaitu guru kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember yaitu ibu yaitu ibu Qurratul A'yun, S.E. Pada tanggal 17 Februari 2025.

Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli pembelajaran:

Tabel 4.9
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Ketepatan Media Komik Digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	5	5
2	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	4	5
3	Materi yang di sajikan melalui Media Komik Digital sudah sesuai dengan kurikulum	4	5
4	Media Komik Digital dikelola dengan mudah	4	5
5	Media Komik Digital memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	5	5

6	Media Komik Digital meningkatkan motivasi belajar Peserta didik terhadap materi pembelajaran	5	5
7	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci	4	5
8	Media Komik Digital aman digunakan oleh peserta didik	4	5
9	Media Komik Digital disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	5	5
10	Media Komik Digital mudah digunakan oleh peserta didik	5	5
Jumlah		45	50
Presentase		90%	
Kategori		Sangat Layak	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad P = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

x = jumlah skor yang diperoleh

xi = jumlah skor yang maksimum

Tabel 4.10
Hasil Validasi

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator Materi	96%	Sangat Valid
2.	Validator Media	92%	Sangat Valid
3.	Validator Bahasa	92%	Sangat Valid
4.	Validator Pembelajaran	90%	Sangat Valid
Nilai rata-rata presentase		93%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis dari 4 validator diperoleh pada tabel

4.10, Nilai rata-rata presentase adalah 93% hasil validitas menunjukkan

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

bahwa media Komik Digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria

dan sangat layak untuk diimplementasikan. Oleh karena itu, media Komik Digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Analisis Respon Peserta Didik

Media Komik Digital yang telah dinyatakan layak akan di uji coba secara langsung kepada peserta didik. Uji coba pertama yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil, Peneliti melakukan uji coba dengan memilih 10 peserta didik. Setelah melakukan uji coba, peneliti membagikan angket respon peserta didik kepada 10 peserta didik tersebut. Analisis angket respon peserta didik akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11
Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil

Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X ¹	4	4	5	5	4	3	5	5	3	5	43
X ²	4	4	5	5	4	3	5	5	5	3	43
X ³	4	4	5	5	4	3	5	5	4	5	44
X ⁴	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	46
X ⁵	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	46
X ⁶	5	5	5	4	3	5	5	5	3	4	44
X ⁷	5	4	5	5	3	3	5	4	5	5	44
X ⁸	4	4	5	5	4	3	5	5	4	4	43
X ⁹	4	4	5	5	3	3	5	4	3	4	40
X ¹⁰	4	5	5	4	3	4	5	5	3	5	43
Jumlah	40	44	49	48	36	36	50	46	39	44	432

$$P = \frac{432}{500} \times 100 = 86,4\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan uji skala kecil pada tabel 4.11, diketahui bahwa media Komik Digital yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dengan nilai presentase sebesar 86,4% kategori layak (valid) pada uji coba skala kecil, maka selanjutnya media dapat diuji coba

pada uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan di kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember dengan melibatkan 28 peserta didik. Proses uji coba skala besar dilakukan dengan peserta didik dengan mengamati dan menggunakan media Komik Digital yang dikembangkan. Setelah uji coba, peneliti akan membagikan 28 lembar angket respon kepada 28 peserta didik tersebut. Analisis angket respon peserta didik pada uji coba skala besar akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.12
Analisis Respon Peserta Didik Skala Besar

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Besar											
Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X ¹	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	46
X ²	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	43
X ³	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43
X ⁴	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	45
X ⁵	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	46
X ⁶	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	48
X ⁷	4	5	4	5	4	3	4	5	5	5	44
X ⁸	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	46
X ⁹	4	5	5	5	5	4	5	3	4	5	45
X ¹⁰	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	46
X ¹¹	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49
X ¹²	4	5	5	3	4	4	5	5	4	5	44
X ¹³	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
X ¹⁴	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	46
X ¹⁵	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	41
X ¹⁶	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	43
X ¹⁷	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	45
X ¹⁸	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	47
X ¹⁹	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	47
X ²⁰	5	5	5	4	4	5	4	3	5	4	44
X ²¹	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
X ²²	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
X ²³	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48

X^{24}	4	5	4	5	5	4	3	5	5	5	45
X^{25}	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	46
X^{26}	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	46
X^{27}	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	47
X^{28}	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	44
Jumlah	130	128	130	134	125	122	124	128	127	134	1282

$$P = \frac{1282}{1400} \times 100 = 91 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil uji coba skala besar pada tabel 4.12, diperoleh nilai presentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dengan media yang dikembangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media Komik Digital yang dikembangkan sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Analisis Data Hasil Keefektifan

Analisis soal dilakukan berdasarkan hasil pretest yang terdiri dari soal pilihan ganda, dengan melibatkan 28 peserta didik. Hasil dari pretest dan post-test dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain Score. Keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari selisih antara skor pretest dan post-test, yang memungkinkan untuk mengidentifikasi mana peserta didik yang mengalami gain tinggi dan mana yang termasuk gain rendah. Berikut ini adalah hasil evaluasi efektivitas yang telah dilakukan:

Tabel 4.13
Analisis Data Keefektifan

Responden	Pretest	Posttest
X^1	50	100
X^2	30	80
X^3	40	80

X^4	30	90
X^5	30	80
X^6	40	90
X^7	30	80
X^8	30	80
X^9	40	80
X^{10}	40	90
X^{11}	30	80
X^{12}	40	80
X^{13}	30	80
X^{14}	60	100
X^{15}	50	90
X^{16}	40	90
X^{17}	30	80
X^{18}	40	90
X^{19}	50	100
X^{20}	50	90
X^{21}	40	90
X^{22}	40	80
X^{23}	40	90
X^{24}	30	80
X^{2z}	40	80
X^{26}	40	90
X^{27}	40	80
X^{28}	40	90
Jumlah	1090	2410
Rata-Rata	38,92	86,07

a. Uji N-Gain

Uji ini dilaksanakan dengan tujuan mengetahui kategori peningkatan dari sebelum dengan sesudah penggunaan media pembelajaran Komik Digital. Adapun hasil uji N-Gain sebagai berikut:

Tabel 4.14
Uji N-Gain

Responden	X	Y	y-x	100 -x	G	Skor N-Gain (100%)
X^1	50	100	50	50	1	100%
X^2	30	80	50	70	0,71	71%
X^3	40	80	40	60	0,66	66,67%

X ⁴	30	90	60	70	0,85	85%
X ⁵	30	80	50	70	0,71	71%
X ⁶	40	90	50	60	0,83	83,33%
X ⁷	30	80	50	70	0,71	71%
X ⁸	30	80	50	70	0,71	71%
X ⁹	40	80	40	60	0,66	66,67%
X ¹⁰	40	90	50	60	0,83	83,33%
X ¹¹	30	80	50	70	0,71	71%
X ¹²	40	80	40	60	0,66	66,67%
X ¹³	30	80	50	70	0,71	71%
X ¹⁴	60	100	40	40	1	100%
X ¹⁵	50	90	30	50	0,6	60%
X ¹⁶	40	90	50	60	0,83	83,33%
X ¹⁷	30	80	50	70	0,71	71%
X ¹⁸	40	90	50	60	0,83	83,33%
X ¹⁹	50	100	50	50	1	100%
X ²⁰	50	90	40	50	0,8	80%
X ²¹	40	90	50	60	0,83	83,33%
X ²²	40	80	40	60	0,66	66,67%
X ²³	40	90	50	60	0,83	83,33%
X ²⁴	30	80	50	70	0,71	71%
X ²⁵	40	80	40	60	0,66	66,67%
X ²⁶	40	80	40	60	0,66	66,67%
X ²⁷	40	80	40	60	0,66	66,67%
X ²⁸	40	90	50	60	0,83	83,33%
Rata-Rata	38,92	85,71	46,42	61,07	0,766	76,6%

Keterangan:

X = skor *Pretest*

Y = skor *postest*

100 = skor maksimum

g = skor *N-Gain*

Berdasarkan dalam table diketahui hasil dari uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,766. Sehingga peningkatan skor pretest dan postest termasuk kategori tinggi dengan persentase efektif.

C. Revisi Produk

Revisi produk merupakan langkah untuk memperbaiki hasil dari produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, media Komik Digital yang telah dibuat akan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator, dengan tujuan untuk menyempurnakan hasil akhirnya. Berikut ini disajikan masukan dari setiap validator yang kemudian diterapkan pada media pembelajaran Komik Digital:

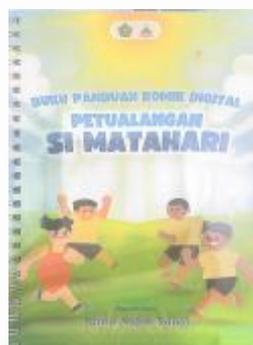
1. Komentar dan Saran dari Validator Ahli Materi

a. Buku Panduan

Sebelum Revisi

(Tidak ada buku panduan)

Sesudah Revisi



2. Komentar dan Saran dari Validator Ahli Media

a. Menambahkan subtitle untuk memperkuat pemahaman siswa

Sebelum menambahkan subtitle



Sesudah menambahkan subtitle



- b. Sebaiknya di bawah barcode disertakan juga tautan sebagai alternatif akses ke komik digital, untuk mengantisipasi kendala pemindaian.

Sebelum diberi link



Sesudah diberi link



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa komik digital yang dirancang sebagai media bantu pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5C. Kehadiran media ini diharapkan mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif serta terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Adapun bagian dari produk yang telah mengalami revisi dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi kajian terhadap efektivitas serta tampilan media yang digunakan:

1. Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember

Media pembelajaran Komik digital yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan penyajian berbasis digital yang dikemas secara kreatif, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses belajar, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sering dianggap kurang menarik. Berdasarkan hasil dari proses penelitian dan pengembangan, media Komik Digital telah dinyatakan valid dan layak

digunakan sebagai sarana pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan oleh data yang diperoleh selama pelaksanaan studi tersebut.

Sejumlah penelitian terdahulu yang serupa mengembangkan media pembelajaran Komik Digital dalam penelitiannya seperti penelitian dari: Rani Parera sama-sama mengembangkan media komik digital. Adapun perbedaannya, materi berfokus pada perkembangan moral siswa. Sedangkan peneliti mengambil materi majas. Selain itu, model yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah model Borg & Gall, sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.

Lutfia Romadhoni mengembangkan media komik. Persamaan dalam penelitian terdapat pada media yang digunakan sama-sama menggunakan media komik dan menggunakan metode R&D. Namun, perbedaannya terletak pada bentuk media yang dikembangkan, yaitu penelitian terdahulu menggunakan media komik berbasis cetak sedangkan peneliti sekarang menggunakan media komik berbasis digital dan terletak pada subjek penelitian terdahulu yaitu siswa kelas II MI sedangkan subjek peneliti sekarang peserta didik kelas V MI.

Nadya Firdausy mengembangkan media pembelajaran komik. Persamaan dalam penelitian terdapat pada media yang digunakan sama-sama menggunakan media komik dan menggunakan model ADDIE serta sama-sama dilakukan di Kabupaten Jember. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, peneliti menggunakan mata pelajaran bahasa Indonesia sedangkan penelitian terdahulu menggunakan materi

pembelajaran tematik serta media yang dikembangkan bukan komik digital yang bisa diakses secara daring melalui perangkat elektronik.

Alifil Fauzia Firdauzi mengembangkan media pembelajaran komik. Persamaan dalam penelitian terdapat pada media yang digunakan sama-sama menggunakan media komik dan menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta menggunakan model ADDIE seperti penelitian saat ini. Perbedaan terletak pada bentuk penyajian media, penelitian terdahulu menggunakan media album cetak sedangkan penelitian sekarang menggunakan media digital. Selain itu, subjek penelitian terdahulu yaitu siswa kelas II MI sedangkan subjek peneliti sekarang peserta didik kelas V MI.

Arin Iradatul Awaliyah mengembangkan media pembelajaran komik digital. Persamaan dalam penelitian terdapat pada media yang digunakan sama-sama menggunakan media komik digital, subjek penelitian sama-sama dilakukan di kelas V dan menggunakan model ADDIE. Perbedaan terletak pada mata pelajaran yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan fokus materi organ pencernaan manusia sedangkan peneliti sekarang menggunakan mata pelajaran bahasa indonesia dengan fokus materi majas.

Dengan merujuk pada rangkuman dari beberapa penelitian sebelumnya, aspek baru yang ditawarkan pada penelitian ini ialah: 1) media pembelajaran komik digital 2) mata pelajaran Bahasa Indonesia

Pengembangan Media Komik Digital ini dirancang khusus untuk kelas tinggi pada jenjang SD/MI, dengan fokus dengan materi yang ada pada kelas 5 yaitu materi majas. Proses pengembangannya mengacu pada model ADDIE, yang mencakup 5 tahapan penting. Sebelum diterapkan dikelas, media komik digital ini telah melalui proses validasi dari berbagai ahli untuk mengukur kelayakan dan kualitasnya. Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli menunjukkan bahwa media komik digital ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi dari masing-masing validator menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria yang diperlukan baik dari segi isi, desain, aspek kegunaan, sehingga layak di terapkan disekolah.

Validasi ahli materi mendapatkan skor 48 dari 50 dengan presentase rata-rata 96%, yang menandakan bahwa materi yang disajikan dalam media ini sangat sesuai dan siap dipakai. Beberapa saran perbaikan dari ahli materi meliputi perubahan penyempurnaan dengan menambahkan modul ajar, buku panduan. Selanjutnya, hasil validasi ahli media memberikan skor 46 dari 50 dengan presentase 92%, yang menegaskan bahwa dari segi media visual dan teknis, produk ini sangat layak digunakan. Beberapa saran dari ahli media antara lain adalah Menambahkan subtitle untuk memperkuat pemahaman siswa, menambahkan link di bawah barcode sebagai alternatif akses ke komik digital, untuk mengantisipasi kendala pemindaian. Berdasarkan hasil

validasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media komik digital memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dinilai sesuai untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar pada jenjang kelas V Sekolah dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Hasil validasi dari ahli bahasa memberikan skor 46 dari total skor 50 dengan presentase 92%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa unsur kebahasaan dalam media komik digital ini tergolong sangat baik, ditandai dengan penggunaan bahasa yang lugas, mudah dimengerti, dan komunikatif bagi peserta didik. Dengan demikian, aspek bahasa pada media ini telah memenuhi kriteria kelayakan untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran dijenjang sekolah dasar. Saran dari ahli bahasa untuk terus melanjutkan pengembangan media ini hingga tuntas. Hasil validasi dari ahli pembelajaran memberikan skor 45 dari 50 dengan presentase 90%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa unsur pembelajaran dalam media komik digital ini tergolong dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Saran dari ahli pembelajaran menyesuaikan penyajian konten agar lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, serta memastikan bahwa alur cerita dalam komik tetap relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, rata-rata hasil validasi keseluruhan mencapai 93%

Setelah melalui tahap validasi oleh 4 orang ahli, langkah berikutnya adalah menerapkan media pembelajaran yang telah dinyatakan memenuhi syarat kelayakan. Proses pengujian dilakukan dalam 2 tahapan,

yaitu uji coba skla kecil dan uji coba skla besar. Uji coba kecil melibatkan 10 orang peserta didik sementara uji coba skla besar melibatkan 28 orang peserta didik. Setelah pelaksanaan media pembelajaran pada kedua tahap uji coba, peserta didik diberikan soal posttest dan diminta mengisi angket untuk mengetahui tanggapan mereka. Pada uji coba skla kecil, respon peserta didik mencapai presentase 86,4% sedangkan pada uji coba skla besar diperoleh angka 91%. Capaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan dinilai layak dan efektif untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dilingkungan kelas.

Sejumlah penelitian terdahulu yang serupa mengembangkan media komik digital dalam penelitiannya mendapatkan nilai kelayakan, berikut penelitian terdahulu: Lutfia Romadhoni sama-sama mengembangkan media komik yang memperoleh skor hasil dari validasi pertama menunjukkan persentase 92%, sedangkan validasi kedua mencapai 100%. Validasi ini hanya memerlukan satu kali revisi oleh ahli, dan hasil akhirnya sangat memuaskan. Terdapat peningkatan sebesar 8% dari validasi pertama ke validasi kedua. Begitu juga, nilai angket meningkat dari 65% menjadi 87,25%, yang menunjukkan peningkatan sebesar 22,5%. Kesimpulannya, media pembelajaran berbentuk komik cerita terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan linguistik siswa. Pada penelitian ini peneliti memperoleh kelayakan materi sebesar 96%, kelayakan media 92% , kelayakan bahasa 92%, kelayakan pembelajaran 90%, respon

peserta didik 91%. Pada penelitian terdahulu tidak menggunakan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran, pada penelitian saat ini peneliti menggunakan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran, serta angket peserta didik.

Nadya Firdausy mengembangkan media komik yang memperoleh hasil validasi ahli media, materi dan Bahasa memperoleh nilai rata-rata 91%, hasil pengisian angket respon siswa didapatkan sebesar 99% . dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dengan kategori valid dan dinyatakan bahwa media komik layak untuk digunakan. Pada penelitian ini peneliti memperoleh kelayakan materi sebesar 96%, kelayakan media 92%, kelayakan bahasa 92%, kelayakan pembelajaran 90%, respon peserta didik 91%. Pada penelitian terdahulu tidak menggunakan ahli pembelajaran, pada penelitian saat ini peneliti menggunakan ahli pembelajaran.

Alifil Fauzia Firdauzi Santoso mengembangkan media komik yang memperoleh hasil analisis dari 3 validator diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 91%. Dapat disimpulkan bahwa media komik sudah memenuhi kriteria layak digunakan. Pada penelitian ini peneliti memperoleh kelayakan materi sebesar 96%, kelayakan media 92%, kelayakan bahasa 92%, kelayakan pembelajaran 90%, respon peserta didik 91%. Pada penelitian terdahulu hanya menganalisis 3 validator, pada penelitian saat ini peneliti menghitung skor kelayakan oleh 4 validator.

Arin Iradatul Awaliyah mengembangkan media komik digital yang memperoleh hasil penelitian dan pengembangan ini berdasarkan uji validasi kelayakan media, hasil dari kelayakan media ini yaitu validasi dari ahli media mendapatkan hasil sebesar 94,6% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli materi sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Dan terakhir validasi dari ahli Bahasa yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital ini layak untuk pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti memperoleh kelayakan materi sebesar 96%, kelayakan media 92%, kelayakan bahasa 92%, kelayakan pembelajaran 90%, respon peserta didik 91%. Pada penelitian terdahulu tidak menggunakan ahli pembelajaran dan tidak mencantumkan respon peserta didik pada penelitian saat ini peneliti menggunakan ahli pembelajaran dan mencantumkan respon peserta didik.

Dilihat dari teori yang ada di bab II yaitu media komik digital berperan sebagai sarana yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih kreatif dan interaktif. Pelajaran yang disampaikan melalui komik digital dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan alur cerita yang relevan dengan materi, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Tidak hanya itu, desain yang komunikatif dan penyajian materi yang ringan namun tetap bermakna memungkinkan siswa lebih mudah memahami konsep-konsep pembelajaran. Dengan demikian, komik digital menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif dalam mendukung terciptanya proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

3. Keefektifan Media *Komik Digital* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember

Keefektifan media pembelajaran *Komik Digital* ditinjau berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik di kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember. Pengujian soal *pretest* diselenggarakan sebelum mengimplementasikan media pembelajaran *Komik Digital*, pada soal *pretest* didapatkan hasil nilai rata-rata sejumlah 38,92. Sedangkan hasil uji pada soal *posttest* didapatkan nilai rata-rata sejumlah 86,07. Hasil ini didapatkan setelah mengimplementasikan media pembelajaran *Komik Digital*, berdasarkan hasil dari nilai uji *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perkembangan positif dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran melalui perbandingan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Pada hasil uji N-Gain didapatkan hasil nilai sejumlah 0,766, disimpulkan bahwa ada dampak pada peningkatan hasil belajar yang efektif antara sebelum dan sesudah mengimplementasikan media pembelajaran *Komik Digital*.

Penelitian terdahulu yang serupa mengembangkan media komik digital dalam penelitiannya menghitung efektifitas, seperti: Lutfia Romadhoni yang sama-sama mengembangkan media komik. Efektifitas media pada penelitian terdahulu mencapai nilai 61, setelah *post-test* dilakukan, nilai meningkat menjadi 83,5, dengan kenaikan sebesar 22,5%

yang dikategorikan sebagai peningkatan dengan efektifitas tinggi. Dengan demikian media tersebut dinyatakan efektif dan sesuai untuk dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

Sesuai dengan teori Mayer dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning, pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik menerima informasi melalui kombinasi teks dan visual yang saling mendukung. Media komik digital, yang mengintegrasikan unsur naratif dan gambar, terbukti mampu memperkuat pemahaman konsep dengan cara yang menarik dan mudah dicerna. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi majas, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Hal tersebut terbukti melalui implementasi media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas di kelas 5C Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember, yang memperoleh hasil uji N-Gain sebesar 0,766. Skor tersebut termasuk dalam kategori peningkatan “sangat baik”, yang menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat dan efisien untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi majas..

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Sebaiknya, media komik digital ini digunakan secara rutin sebagai pendukung pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan secara visual dan menarik.
- b. Seharusnya, guru bisa memanfaatkan media komik digital ini sebagai variasi dalam penyampaian materi, agar suasana belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, media ini juga bisa mendorong siswa yang biasanya pasif untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media Komik Digital dalam Bahasa Indonesia materi majas, jenis-jenis majas, serta mengidentifikasi makna penggunaannya dalam kalimat ini dapat digunakan disekolah yang menjadi objek penelitian maupun disetiap lembaga baik pada Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya. Penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik agar penyebaran produk bermanfaat dan agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

<https://youtu.be/Qd3juqhiDTA?si=ZsSswvBlka27wQJR>

Dengan cara ini, media komik digital diharapkan dapat digunakan secara maksimal sebagai media pembelajaran yang menarik dan praktis.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media komik digital ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan diterapkan pada pelajaran lainnya, tidak hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga bisa menjangkau lebih banyak topik pembelajaran.
- b. Pengembangan pada materi lain diharapkan dapat memperluas fungsi media ini sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa di berbagai topik.
- c. Salah satu kelemahan media komik digital ini adalah ketergantungannya pada perangkat teknologi dan koneksi internet, sehingga penggunaan media ini bisa terbatas jika fasilitas pendukung tidak memadai di lingkungan belajar.

C. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember yakni pengembangan media Komik Digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5C , di antaranya :

1. Pengembangan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh merupakan inovasi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan menggabungkan unsur visual, narasi yang menarik, komik digital dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Melalui tahapan analisis

kebutuhan, perencanaan, produksi, implementasi, dan evaluasi, komik digital dapat diintegrasikan secara optimal dalam proses belajar mengajar, sehingga mendukung pencapaian kompetensi siswa secara menyeluruh.

2. Kelayakan media Komik Digital yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak dan valid berdasarkan uji validitas oleh 4 validator dan hasil angket respon peserta didik kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember. Hasil validasi dari para validator memperoleh rata-rata presentase 93% kategori sangat valid dengan rincian, hasil validasi dari ahli materi 96%, hasil validasi dari ahli media 92%, hasil validasi dari ahli bahasa 92% dan dari ahli pembelajaran 90%. Adapun hasil angket uji respon peserta didik pada skala kecil memperoleh presentase sebesar 86,4% dan 91% pada uji skala besar.
3. Keefektifan media komik digital yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dari pretest sebesar 38,92 untuk posttest dan 86,07 untuk rata-rata posttest. Untuk uji N-Gain diperoleh nilai N-Gain sejumlah 0,766, sehingga dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang efektif antara sebelum dengan setelah menggunakan media pembelajaran komik digital.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Rizki Willya, dkk. “PERAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA DI SEKOLAH DASAR”, *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol.2, No.3 Januari 2023, <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Aisiyah Amini, dkk. “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar”, *Artikel Jurnal Pengembangan Media Komik Digital*, Volume 9 Nomor 6, 2021 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/40837/35385>
- Ali Muhammad. PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR, PERNIK *Jurnal PAUD*, VOL 3 NO. 1 September 2020, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/download/4839/4644/10608>
- Hamzah Amir. *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Literasi Nusantara, 2019)
- Anggraini Wulan Ria, dkk. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAJAS BERBASIS TEKNOLOGI, *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6 (1), 1-8, 2019 <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/74616520/1182-libre.pdf?1636821961=&response-content>
- Awaliyah Arin Iradatul. “Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Organ Pencernaan Manusi akelas V di Sekolah Dasar Al Baitul Amien 02 Jember”, (Skripsi UIN KHAS JEMBER 2024)
- Sukarelawan Moh, Irma. “*N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*”, (Suryacahya, Yogyakarta), 2024.
- Wiyanti Ermin. “PENGEMBANGAN SARANA POJOK BACA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN LITERASI SISWA SDN SISIR 04 BATU, 2, no. 4, 2023. ” *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*
- Ernawati Yenni, Rufii, Waluyo Djoko Adi. “KOMIK DIGITAL EKONOMI UNTUK GENERASI MILENIAL”, *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Vol.8 No.2, 2024 <https://media.neliti.com/media/publications/561661-the-digital-economic-of-comics-for-mille-449a7ac2.pdf>

Gunawan Pramudya, Sujarwo. “PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA”, *Journal of History Education and Historiography*, Vol. 6, No. 1, 2022
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jhi/article/download/17948/8234>

Hery Setiyawan, “Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V,” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2, 2021,
<https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>

Julizawati Lara. “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru”, (Skripsi, UIN SUSKA RIAU 2023)

Lisnawati Lilis, dkk. Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Minat Belajar Siswa SD pada Mata Pelajaran Matematika, *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, Vol. 7, No. 2, Mei – Agustus 2024, [3731-Article Text-17811-1-10-20240815.pdf](https://doi.org/10.24127/jsdp.v7i2.17811)

Listari Fita Fatria . “PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE DRIVE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 2 No. 1, 2017
<https://media.neliti.com/media/publications/289270-penerapan-media-pembelajaran-google-driv-12fa4a21.pdf>

Lailatul Usriyah, Mohammad Kholil. “Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 12 No. 1 Desember 2019 <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/index>

Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan Yogyakarta* : Absoluete Media, 2020).

Negara Hasan Sastra. “PENGUNAAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP UPAYA MENINGKATKAN MINATMATEMATIKA SISWASEKOLAH DASAR (SD/MI)”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 1 Nomor 2, 2014
<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/download/1319/1047>

Nurman Mega Fitrianti Setya. “Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa kelas III SDN Lubang Buaya 13”, (Skripsi, UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA 2023)

Rayanto and Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D: Teori Dan Praktek.

- Romadhoni Lutfia, “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI DI MADRASAH IBTHIDAIYAH BAITUL RIDLO UMBULSARI JEMBER”, (Skripsi, UIN KHAS JEMBER 2023).
- Safitri Jihan. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember” (Skripsi, UIN KHAS JEMBER 2024).
- Santoso Alifil Fauzia Firdauzi. “Pengembangan Komik Cerita anak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 MIN 5 Jember”, (Skripsi, UIN KHAS JEMBER 2023)
- Sari Febi Anita. “PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM SISTEM PEMBELAJARAN”, *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 2 No. 2, 2024
<https://entinas.joln.org/index.php/2023/article/download/100/128/205>
- Rahmalia Siti Maulida, dkk, PERENCANAAN PEMBELAJARAN: PENGERTIAN, FUNGSI DAN TUJUAN, Karimah Tauhid, Volume 3 Nomor 5, 2024
[file:///C:/Users/Lenovo%20Indonesia/Downloads/60140-6023+ARTIKEL+PERENCANAAN+PEMBELAJARAN+PENGERTIAN+FUNGSI+DAN+TUJUAN+\(1\).pdf](file:///C:/Users/Lenovo%20Indonesia/Downloads/60140-6023+ARTIKEL+PERENCANAAN+PEMBELAJARAN+PENGERTIAN+FUNGSI+DAN+TUJUAN+(1).pdf)
- Siti Nur Aisyah, dkk. “PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL MINAT BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR”, *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol.3, No.1 Nopember 2023
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development*, 2019.
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020
- Syarifudin ,Aprijal, Alfian.“Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling”, *Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STAI AuliaurrasyidinTembilahan*, Vol. 6 No. 1 , 2020
<https://media.neliti.com/media/publications/319235-pengaruh-minat-belajar-siswa-terhadap-ha-f39d0b71.pdf>
- Tafonao, Talizaro. “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA.” *Jurnal komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, 2018

<http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/113/101>

Tim Penyusun. 'Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq 2021', Buku.

Tiningsih, Emi. "Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A," *Jurnal Education And Development* Vol.8, no. 2, 2020, <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1729>.

Urip I Nyoman, Renol, Tarupay Heri Kusuma, Hum M. "Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar", *Satya-Sastraharing*:Vol.7. No. 2, 2023 <https://mail.ejournal.iahntp.ac.id/index.php/SatyaSastraharing/article/download/1110/622/>

Wahyudi, M. Daud Yahya, Jenuri, Catur Budi Susilo, Dina Mayadiana Suwarma, Okta Veza."Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik." *Journal on Education*, 6(1), 2023. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2910>.

Yudi Hari Rayanto and Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D: Teori Dan Praktek (Pasuruan: Lembaga Institute, 2020).



Lampiran 1**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Naila AUFAR Sania

NIM : 214101040006

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsul penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang dikutip di dalam naskah ini serta disebutkan dalam sumber kutipan di daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 19 Mei 2025

UNIVERSITAS ISLAM NE
KIAI HAJI ACHMAD S
JEMBER

10000
MATERAI
TAMPEL
7C-D1AMX255E773F

Naila AUFAR Sania

214101040006

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Komik Digital pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V di MI Ar Roudhoh Patrang Jember	1. Pelajaran Komik Digital pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas di kelas V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media 2. Pengembangan komik digital 3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek uji coba siswa kelas V 2. Validasi Ahli: <ol style="list-style-type: none"> a. Ahli Instrumen angket b. Ahli Materi c. Ahli Media d. Ahli Bahasa e. Ahli Pembelajaran 3. Informan <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Guru Bahasa Indonesia/Wali kelas c. Peserta didik kelas V 4. Lokasi: Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember 5. Dokumentasi 6. Bahan Rujukan: Artikel, jurnal, dan buku pustaka 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian: penelitian dan pengembangan 2. Model Penelitian <i>ADDIE</i> meliputi tahap <i>Analyze</i> (Analisis), <i>Design</i> (Desain), <i>Development</i> (Pengembangan), <i>Implementation</i>, (Implementasi) 3. Subjek Penelitian: siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember 4. Teknik Pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 5. Teknik Analisis data: menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Pengembangan media komik digital pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh? 2. Bagaimana kelayakan media komik digital pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh? 3. Bagaimana Efektifitas media komik digital pada Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh?

Lampiran 3

PEDOMAN WAWANCARA

- A. Wawancara kepala sekolah Madarasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember
1. Bisakah anda ceritakan sedikit tentang sekolah ini?
 2. Apa yang menjadi visi dan misi utama dari sekolah ini?
 3. Apa strategi yang digunakan sekolah untuk meningkatkan mutu Pendidikan?
 4. Apa harapan anda untuk sekolah ini kedepannya?
- B. Wawancara guru kelas 5C
1. Bisa Anda ceritakan sedikit tentang pengalaman Anda mengajar di Madarasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember, terutama di kelas 5C?
 2. Berapakah jumlah peserta didik di kelas 5C?
 3. Bisakah anda menceritakan tentang pengalaman mengajar ketika dikelas 5C?
 4. Pelajaran apa saja yang mudah dan sulit diterima oleh peserta didik?
 5. Bagaimana cara mengatasi hal tersebut?
 6. Metode dan media apa yang sering dipakai ketika didalam kelas, dan bagaimana respon peserta didik ketika pembelajaran?
 7. Untuk Pelajaran Bahasa Indonesia sendiri apakah kendala ketika pembelajaran?
 8. Media apa yang sering digunakan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia?
 9. Bagaimana pendapat anda terkait media yang akan dikembangkan?
 10. Apa harapan anda untuk media yang dikembangkan ini?
- C. Wawancara peserta didik
1. Apakah kamu suka Pelajaran Bahasa Indonesia?
 2. Apakah ada kegiatan atau cara agar lebih memahami materi?
 3. Bagaimana menurut kamu ketika belajar Bahasa Indonesia menggunakan media Komik Digital?

Lampiran 4

MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INDONESIA KELAS V

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Naila Aufar Sania
Instansi	: Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang
Tahun Pelajaran	: 2024
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: C / V
Topik	: Majas (metafora, personifikasi, hiperbola)
Alokasi Waktu	: 1 x 35 Menit (1JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik pada awalnya belum memahami tentang majas. • Setelah pembelajaran peserta didik dapat mengetahui jenis-jenis majas, beserta mengidentifikasi makna penggunaannya dalam kalimat 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, 2) Berkebhinekaan Global, 3) Bergotong-royang, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bahan Ajar Peserta Didik ❖ Lembar Kerja Peserta Didik ❖ Media Pembelajaran Audio Visual 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna serta memahami materi ajar.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)	
KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Siswa mampu memberikan penjelasan secara rinci mengenai pengertian majas, jenis-jenis majas, beserta mengidentifikasi makna penggunaannya dalam kalimat.	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Tujuan pembelajaran ini untuk membantu siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember memahami materi majas dengan cara yang kreatif dan menyenangkan melalui media komik digital	
C. ALUR TUJUAN PRMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah guru menjelaskan materi pembelajaran, peserta didik dapat mengetahui jenis-jenis majas, beserta mengidentifikasi makna penggunaannya dalam kalimat 2. Setelah guru menjelaskan materi pembelajaran, peserta didik dapat mengoreksi penggunaan majas dengan tepat. 	
D. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Meningkatkan cara berpikir kritis peserta dalam mengetahui dan mengoreksi penggunaan Majas (metafora, personifikasi, hiperbola).	
E. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang majas? 2. Ada berapa jenis majas? 	
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN	

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit):

1. Guru mengkondisikan kelas agar peserta didik duduk dengan rapi.
2. Guru memberikan salam serta menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik.
3. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk berdoa sebelum pembelajaran dilakukan.
4. Guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.

Kegiatan Inti (25 Menit) :

5. Peserta didik diberikan materi pembelajaran yaitu tentang majas (metafora, personifikasi, hiperbola)
6. Peserta didik di minta oleh guru untuk memahami materi tersebut.
7. Peserta didik menyimak atau mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi majas.
8. Guru menampilkan barcode melalui proyektor untuk mengakses media komik digital yang telah disiapkan.
9. Peserta didik diminta untuk memindai barcode yang ditampilkan di proyektor, dan setelah dipindai, perangkat siswa akan secara otomatis mengarahkan mereka ke media komik digital tersebut.
10. Selanjutnya, Peserta didik menyimak cerita dalam media komik digital pada saat mendengarkan audio atau animasi yang disediakan oleh guru.
11. Setelah itu, peserta didik diminta untuk memindai barcode yang berbeda, yang telah disediakan oleh guru, untuk mengikuti kuis.
12. Peserta didik menjawab kuis yang relevan sebagai langkah untuk mengukur pemahaman mereka terhadap penggunaan majas dalam media komik digital tersebut.
13. Peserta didik di ajak guru untuk menyanyikan lagu tentang materi majas secara bersama-sama agar peserta didik lebih mudah untuk mengingat materi pembelajaran.

Kegiatan Penutup (5 Menit):

14. Guru memberikan refleksi kepada peserta didik terkait materi pembelajaran apakah terdapat kesulitan terhadap materi pelajaran yang baru saja di pelajari.
15. Guru mengapresiasi peserta didik dengan tepuk “WOW”
16. Guru menyimpulkan materi pembelajaran tentang majas.
17. Guru memotivasi peserta didik agar tekun dan semangat belajar.
18. Guru menutup pelajaran dengan doa lalu dilanjutkan dengan salam

G. REFLEKSI**REFLEKSI GURU**

Beri tanda centang (✓).

No.	Pendekatan/ Strategi	Selalu	Kadang	Tidak
			Kadang	Pernah

1.	Saya menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran.			
2.	Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.			
3.	Saya meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.			
4.	Saya membahas tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			
5.	Saya memberikan alternative kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.			
6.	Saya memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			
7.	Saya memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan di luar yang disarankan Buku Guru ini.			
8.	Saya memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran.			
9.	Saya mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asasmen formatif.			
10.	Saya mengajak peserta didik melakukan refleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran,			

REFLEKSI PESERTA DIDIK

Apa saja yang sudah kalian pelajari? Isi dengan tanda centang (✓), ya.

Tentang Materi Majas	Sudah Dapat	Masih Perlu Belajar Lagi
1. Saya dapat mengetahui jenis-jenis majas serta penggunaan majas.		
2. Saya dapat mengoreksi penggunaan majas		

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**1. Pengayaan**

peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik yang lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah di pelajari.

2. Remedial

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

I. SUMBER / REFRENSI / DAFTAR PUSTAKA

- Evy Verawaty dan Zulqarnain. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia : Bergerak Bersama untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta Selatan : Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Evy Verawaty dan Zulqarnain. *Bahasa Indonesia : Bergerak Bersama untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta Selatan : Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.

LAMPIRAN**A. ASESMEN PEMBELAJARAN**

1. Asesmen Diagnostik

INSTRUMEN ASESMEN DIAGNOSTIK

Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia

Fase / Kelas : C / V

Materi : Majas (metafora, personifikasi, hiperbola)

❖ Asesmen Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar karakter dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah anak-anak merasa semangat hari ini?		
4.	Apakah tadi malam sudah belajar?		



❖ **Asesmen Diagnostik Kognitif**

No	Pertanyaan
1.	Apa yang harus kamu lakukan saat guru menjelaskan materi pembelajaran?
2.	Setelah mendengarkan guru saat menjelaskan materi pembelajaran. Apa yang kamu peroleh?

2. Asesmen Formatif**a. Asesmen Sikap**

No	Nama	Aspek Pengamatan				Ket
		Santun	Berperan Aktif	Menghargai Orang Lain	Memberikan Pendapat/Ide	
1.						1. Tidak Pernah 2. Jarang 3. Sering 4. Selalu
....						

b. Asesmen Pengetahuan**Rubrik Penilaian Pengetahuan****Tes Tulis****KISI-KISI PENILAIAN**

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Gaya bahasa yang berfungsi untuk menguatkan kesan dalam suatu kalimat yang bernuansa imajinatif, merupakan pengertian dari?	Majas	20
2.	Majas yang memberikan penjelasan secara berlebihan guna menarik perhatian pembaca adalah?	Majas Hiperbola	20
3.	Kalimat berikut ini menggunakan majas hiperbola, kecuali?	“Aku bisa melekukan apa saja hari ini! Dunia terasa mudah, semua orang	20

		menyambutku!"	
4.	Apa jenis majas yang digunakan dalam kalimat "Kenapa aku harus berdiri sendirian? Tidak ada yang peduli padaku."?	Majas Personifikasi	20
5.	Pesan moral apa yang dapat diambil dari cerita komik ini?	Setiap tantangan bisa dihadapi dengan optimisme	20
Jumlah Skor			100



c. Asesmen Keterampilan

Belum mampu membaca dengan intonasi yang tepat dan artikulasi yang jelas	Mampu membaca dengan intonasi yang tepat, namun artikulasi kurang jelas	Mampu membaca dengan artikulasi yang jelas namun intonasi kurang tepat	Mampu membaca dengan artikulasi yang jelas dan intonasi yang tepat
(Nilai = 1)	(Nilai = 2)	(Nilai = 3)	(Nilai = 4)

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik 4: Sangat baik

3. Asesmen Sumatif

PETUALANGAN SI MATAHARI

SCAN ME

Ikuti langkah-langkah dibawah ini untuk mengerjakan quiz!

1. Scan Barcode: Gunakan aplikasi pemindai barcode di ponselmu untuk memindai barcode yang diberikan.
2. Masuk ke Kelas: Setelah scan barcode, kamu akan diarahkan ke kelas atau halaman tempat quiz diselenggarakan.
3. Klik bergabung ke kelas: Di halaman kelas, tunggu pengajar untuk memulai kuis.

Ayo Kita Kuis!

B. MEDIA PEMBELAJARAN



Jember, / / 2024

Kepala Sekolah

Guru Kelas

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dian Tanjung Sari, S.Pd.

Qurratul A'yun, S.E

NIP :

NIP :

Lampiran 5

SURAT SELESAI PENELITIAN



**YAYASAN PENDIDIKAN DAKWAH DAN SOSIAL AR-ROUDHOH
MADRASAH IBTIDAIYAH AR-ROUDHOH**

Jalan Slamet Riyadi Gang Sentral Nomor A-5 Baratan, Patrang, Jember 68112. Telepon 08113600180
Email : official@arroudhoh-jember.sch.id Website : www.arroudhoh-jember.sch.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 078/ Mis.13.32.391/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Tanjung Sari, S.Pd

Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa Saudara/i yang beridentitas berikut ini:

Nama : **Naila Aufar Sania**

NIM : 214101040006

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melakukan penelitian di MI Ar-Roudhoh Jember, Jl Slamet Riyadi Gang Sentral No. A-05 Baratan Patrang Jember, terhitung 30 (Tiga Puluh Hari) mulai tanggal 18 Februari s.d 18 Maret 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Penelitian yang berjudul:

"Pengembangan Media Komik Digital Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala MI Ar-Roudhoh



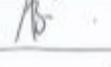
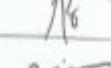
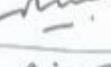
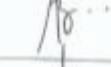
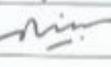
Dian Tanjung Sari, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 6

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Naila AUFAR Sania
 Nim : 214101040006
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember
 Lokasi Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember
 Guru Kelas : Qurratul A'yun, S.E.

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	
1.		Pra Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember	
2.		Interview dengan guru kelas 5C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember	
3.		Validasi media pembelajaran Komik Digital oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.	
4.		Validasi materi pelajaran Bahasa Indonesia oleh Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd. M.Pd.	
5.		Validasi Bahasa oleh Bapak Shiddiq Ardianta M.Pd.	
6.		Validasi Pelajaran oleh wali kelas 5C Ibu Qurratul A'yun, S.E.	
7.		Menyerahkan surat izin penelitian kepada sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember	
8.		Interview dengan kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember	
9.		Uji kelompok kecil tentang media Komik Digital pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5C	
10.		Uji kelompok besar tentang media Komik Digital pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5C	
11.		Interview dengan peserta didik tentang penerapan media Komik Digital pada pelajaran Bahasa Indonesia	
12.		Permohonan surat selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 Jember,
 Kepala Sekolah MI Ar Roudhoh
 JEMBER



Lampiran 7

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Naila Aufar Sania
 NIM : 214101040006
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember
 Dosem Pembimbing : Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.
 Validator : Dr. Roni Subhan, S.Pd. M.Pd.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (☑) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
Kebenaran Konsep						
1	Kesesuain media Komik Digital dengan Standart isi kurikulum Merdeka	✓				

2	Materi yang disusun media pembelajaran dapat membangun pemahaman peserta didik	✓				
3	Kesesuaian materi dengan Tingkat Sekolah Dasar Kelas V	✓				
4	Media Komik Digital Dapat Menjelaskan Macam-macam Majas	✓				
5	Keakuratan contoh gambar audio visual dengan materi	✓				
Aspek Keilmuan Konsep						
6	Dapat meminimalisir salah prefensi yang terjadi pada peserta didik		✓			
7	Kemudahan materi untuk di pahami peserta didik	✓				
Aspek keterlaksanaan						
8	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kopetensi dasar yang diharapkan	✓				
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
10	Keefektifan media Komik Digital dalam membantu belajar peserta didik	✓				
Komentar dan Saran:						

Kesimpulan media pembelajaran Komik Digital

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk Tidak layak digunakan

Jember, 10 Pebruari 2025

Validator Materi



Dr. Roni Subhan, S.Pd. M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 8

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Peneliti : Naila AUFAR Sania
 NIM : 214101040006
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. St. Mislikhah.M.Ag.
 Validator : Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberikan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

B. Instrumen Angket Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Kualitas media Komik Digital yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	✓				
2	Ketepatan Media Komik Digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran.		✓			

3	Ilustrasi, gambar yang jelas, tajam dan mudah dipahami.	✓				
4	Warna yang digunakan mendukung suasana cerita	✓				
5	Penggunaan audio sesuai dengan suasana cerita dan tidak mengganggu alur cerita	✓				
6	Media Komik Digital dapat mendukung peserta didik belajar Pelajaran Bahasa Indonesia		✓			
7	Media Komik Digital memiliki ukuran yang sesuai dan dapat diakses dengan cepat		✓			
8	Media Komik Digital memiliki animasi berjalan dengan lancar tanpa ada gangguan teknis	✓				
9	Media Mudah digunakan oleh peserta didik kelas V tingkat sd/mi		✓			
10	Tampilan media Komik Digital menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sd/mi	✓				
Kesimpulan dan Saran: telah diperbaiki sesuai kemampuan penyusun						

Kesimpulan media pembelajaran Komik Digital

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

Jember, 2025

Validator Media

Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I

NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 9

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Peneliti	: Naila Aufar Sania
NIM	: 214101040006
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Komik Digital Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember
Dosen Pembimbing	: Dr. Hj. St. Mislikhah. M.Ag.
Validator	: Shiddiq Ardianta S.Pd. M.Pd.
Jurusan/Fakultas	: PGMI/FTIK

A. Petunjuk:

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif

Skor 4 : Setuju/Sering/Positif

Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral

Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif

Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

Lampiran 10

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Peneliti : Naila Aufar Sania
 NIM : 214101040006
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Putrang Jember
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. St. Mislikhah.M.Ag.
 Validator : Qurratul A'yun, S.E.

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli pembelajaran terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

B. Instrumen Angket Validasi Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Ketepatan Media Komik Digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
2	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.		✓			
3	Materi yang di sajikan melalui Media Komik Digital sudah sesuai dengan kurikulum		✓			
4	Media Komik Digital dikelola dengan mudah		✓			
5	Media Komik Digital memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	✓				
6	Media Komik Digital meningkatkan motivasi belajar Peserta didik terhadap materi pembelajaran	✓				
7	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci		✓			
8	Media Komik Digital aman digunakan oleh peserta didik		✓			
9	Media Komik Digital disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	✓				
10	Media Komik Digital mudah digunakan oleh peserta didik	✓				
Komentar dan Saran:						

Kesimpulan media pembelajaran Komik Digital

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk Tidak layak digunakan

Jember, 17 Februari 2025

Validator Pembelajaran

Qurratul A'yun, S.E.

NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 11

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : *Shaqobah Naila Syam*
 Kelas : *5c*
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Peneliti : Naila AUFAR Sania

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media Komik Digital

A. Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang () pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media Komik Digital ini sangat menarik dan menyenangkan		<input checked="" type="checkbox"/>			
2	Dengan menggunakan media Komik Digital pembelajaran tidak membosankan	<input checked="" type="checkbox"/>				
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Komik Digital	<input checked="" type="checkbox"/>				
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Komik Digital		<input checked="" type="checkbox"/>			

5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Komik Digital			✓		
6	Saya merasa memahami materi majas beserta macam-macam majas dan cara penggunaannya setelah menggunakan media Komik Digital		✓			
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Komik Digital	✓				
8	Media Komik Digital mempermudah saya memahami materi majas beserta macam-macam majas dan cara penggunaannya	✓				
9	Penggunaan media Komik Digital membantu saya mengingat materi majas beserta macam-macam dan cara penggunaannya			✓		
10	Dengan menggunakan Media Komik Digital membuat saya semangat belajar	✓				
Komentar dan Saran:						



Jember, 07..... 2024

Peserta didik

Sh. Shaqueena N.S.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : *Sopha UF*
 Kelas : *BC*
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Peneliti : Naila AUFAR Sania

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media Komik Digital

A. Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media Komik Digital ini sangat menarik dan menyenangkan	✓				
2	Dengan menggunakan media Komik Digital pembelajaran tidak membosankan		✓			
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Komik Digital	✓				
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Komik Digital	✓				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Komik Digital		✓			
6	Saya merasa memahami materi majas beserta macam-macam majas dan cara penggunaannya setelah menggunakan media Komik Digital		✓			
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Komik Digital	✓				
8	Media Komik Digital mempermudah saya memahami materi majas beserta macam-macam majas dan cara penggunaannya	✓				
9	Penggunaan media Komik Digital membantu saya mengingat materi majas beserta macam-macam dan cara penggunaannya		✓			
10	Dengan menggunakan Media Komik Digital membuat saya semangat belajar	✓				
Komentar dan Saran:						

Jember, 13 .. 2024

Peserta didik


.....
Sofia S P

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Nama : Kayla Nur'isha M.A
 Kelas : 5C
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Peneliti : Naila Aufar Sania

Angket ini untuk mengetahui Tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media Komik Digital

A. Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang sudah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
5. Pedoman instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

No	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media Komik Digital ini sangat menarik dan menyenangkan		✓			
2	Dengan menggunakan media Komik Digital pembelajaran tidak membosankan	✓				
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran Komik Digital	✓				
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan media pembelajaran Komik Digital	✓				

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

5	Saya termotivasi saat menggunakan media pembelajaran Komik Digital	✓				
6	Saya merasa memahami materi majas beserta macam-macam majas dan cara penggunaannya setelah menggunakan media Komik Digital		✓			
7	Saya merasa senang dapat belajar menggunakan media pembelajaran Komik Digital	✓				
8	Media Komik Digital mempermudah saya memahami materi majas beserta macam-macam majas dan cara penggunaannya	✓				
9	Penggunaan media Komik Digital membantu saya mengingat materi majas beserta macam-macam dan cara penggunaannya		✓			
10	Dengan menggunakan Media Komik Digital membuat saya semangat belajar	✓				
Komentar dan Saran:						

Jember, 14 Maret 2025

Peserta didik

Kay

.....
Kayla Rizsha M.A

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 12

PRETEST

SOAL PRE-TEST

Nama : *Nata Syifa A.*Kelas : *5c*

- 1/ Apa yang dimaksud dengan majas?
- Gaya bahasa dalam sebuah kalimat untuk mendapatkan suasana yang makin hidup.
 - Kalimat yang mengandung pengulangan kata.
 - Penggunaan kata-kata yang hanya bersifat literal.
 - Kata-kata yang digunakan hanya untuk menyatakan fakta.
- 2/ Majas digunakan dalam bahasa untuk tujuan berikut, kecuali:
- Menyampaikan pesan secara lebih jelas dan menarik.
 - Membuat kalimat lebih hidup dan ekspresif.
 - Menyampaikan maksud dengan cara yang lebih mengesankan.
 - Menyampaikan makna secara literal atau langsung.
3. Bacalah kalimat-kalimat berikut!
- "Dia berjalan dengan langkah-langkah yang berat, seolah-olah membawa gunung di punggungnya."
 - "Waktu berlalu begitu cepat, aku tidak sadar sudah setahun berlalu."
 - "Matahari terbenam, memancarkan cahaya emas yang menyelimuti langit."
- Tentukan jenis majas yang digunakan dalam setiap kalimat dan pilih jawaban yang paling tepat!
- Kalimat 1 menggunakan Metafora, Kalimat 2 menggunakan Hiperbola, Kalimat 3 menggunakan Personifikasi
 - Kalimat 1 menggunakan Hiperbola, Kalimat 2 menggunakan Metafora, Kalimat 3 menggunakan Simile
 - Kalimat 1 menggunakan Hiperbola, Kalimat 2 menggunakan Hiperbola, Kalimat 3 menggunakan Metafora
 - Kalimat 1 menggunakan Simile, Kalimat 2 menggunakan Personifikasi, Kalimat 3 menggunakan Personifikasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

4. Majas apakah yang terdapat pada kalimat berikut? "Angin berbisik lembut di telingaku."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Ironi
5. Majas manakah yang digunakan dalam kalimat ini? "Dunia seakan berhenti berputar ketika aku mendengarnya."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Aliterasi
6. Apa majas yang digunakan dalam kalimat berikut? "Di tengah malam, bulan tersenyum cerah menyinari jalanan."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Alegori
7. Majas apakah yang digunakan pada kalimat ini? "Dia berlari secepat kilat."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Litotes
8. Apa jenis majas yang digunakan dalam kalimat ini? "Hidupku bagai api yang tak pernah padam."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Asosiasi
9. Majas apakah yang digunakan dalam kalimat berikut? "Suaranya keras sekali, bisa membuat dinding pecah."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Onomatopoeia

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

10. "Dia berteriak sampai pecah telingaku."

Majas yang digunakan dalam kalimat tersebut adalah:

- a. Personifikasi
- b. Metafora
- c. Hiperbola
- d. Simile



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 13

POSTEST

SOAL POST-TEST

Nama : Noora Syifa A.

Kelas : 5c

- 90
1. Apa yang dimaksud dengan majas?
 - a. Gaya bahasa dalam sebuah kalimat untuk mendapatkan suasana yang makin hidup.
 - b. Kalimat yang mengandung pengulangan kata.
 - c. Penggunaan kata-kata yang hanya bersifat literal.
 - d. Kata-kata yang digunakan hanya untuk menyatakan fakta.
 2. Majas digunakan dalam bahasa untuk tujuan berikut, kecuali:
 - a. Menyampaikan pesan secara lebih jelas dan menarik.
 - b. Membuat kalimat lebih hidup dan ekspresif.
 - c. Menyampaikan maksud dengan cara yang lebih mengesankan.
 - d. Menyampaikan makna secara literal atau langsung.
 3. Bacalah kalimat-kalimat berikut!
 - 1) "Dia berjalan dengan langkah-langkah yang berat, seolah-olah membawa gunung di punggungnya."
 - 2) "Waktu berlalu begitu cepat, aku tidak sadar sudah setahun berlalu."
 - 3) "Matahari terbenam, memancarkan cahaya emas yang menyelimuti langit."

Tentukan jenis majas yang digunakan dalam setiap kalimat dan pilih jawaban yang paling tepat!

 - a. Kalimat 1 menggunakan Metafora, Kalimat 2 menggunakan Hiperbola, Kalimat 3 menggunakan Personifikasi
 - b. Kalimat 1 menggunakan Hiperbola, Kalimat 2 menggunakan Metafora, Kalimat 3 menggunakan Simile
 - c. Kalimat 1 menggunakan Hiperbola, Kalimat 2 menggunakan Hiperbola, Kalimat 3 menggunakan Metafora
 - d. Kalimat 1 menggunakan Simile, Kalimat 2 menggunakan Personifikasi, Kalimat 3 menggunakan Personifikasi

4. Majas apakah yang terdapat pada kalimat berikut? "Angin berbisik lembut di telingaku."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Ironi
5. Majas manakah yang digunakan dalam kalimat ini? "Dunia seakan berhenti berputar ketika aku mendengarnya."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Aliterasi
6. Apa majas yang digunakan dalam kalimat berikut? "Di tengah malam, bulan tersenyum cerah menyinari jalanan."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Alegori
7. Majas apakah yang digunakan pada kalimat ini? "Dia berlari secepat kilat."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Litotes
8. Apa jenis majas yang digunakan dalam kalimat ini? "Hidupku bagai api yang tak pernah padam."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Asosiasi
9. Majas apakah yang digunakan dalam kalimat berikut? "Suaranya keras sekali, bisa membuat dinding pecah."
- a. Personifikasi
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Onomatopoeia

10. "Dia berteriak sampai pecah telingaku."

Majas yang digunakan dalam kalimat tersebut adalah:

- a. Personifikasi
- b. Metafora
- c. Hiperbola
- d. Simile



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 14

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

(UJI COBA SKALA KECIL)

Nama Madrasah : Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember

Kelas : 5C

No	Nama Peserta Didik	L/P	Kehadiran
1.	ADIVARINDY ZELMIRA	P	√
2.	ADYA RAFA EBINESHA	L	√
3.	AIKO ZANETTA AMEERA UTAMA	P	√
4.	AJISAKA SYARIF RAHMATULLAH	L	√
5.	ALDIRA LARASATI	P	√
6.	ANINDITA KEISHA ZAHRA	P	√
7.	ARGA NAUFAL EFFENDI	L	√
8.	DANISH NAUFAL AYERS	L	√
9.	EHSAN WILDAN MAULANA	L	√
10.	EQUELL ZAKARIYA YAHYA AL- GAAZI	L	√

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 15

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

(UJI COBA SKALA BESAR)

Nama Madrasah : Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember

Kelas : 5C

No	Nama Peserta Didik	L/P	Kehadiran
1.	ADIVARINDY ZELMIRA	P	√
2.	ADYA RAFA EBINESHA	L	√
3.	AIKO ZANETTA AMEERA UTAMA	P	√
4.	AJISAKA SYARIF RAHMATULLAH	L	√
5.	ALDIRA LARASATI	P	√
6.	ANINDITA KEISHA ZAHRA	P	√
7.	ARGA NAUFAL EFFENDI	L	√
8.	DANISH NAUFAL AYERS	L	√
9.	EHSAN WILDAN MAULANA	L	√
10.	EQUELL ZAKARIYA YAHYA AL- GAAZI	L	√
11.	HASNA ADIBA ZAHWA NUGROHO	P	√
12.	ILYASA ZIDNY ILMAN PRASETYO	L	√
13.	KAYLA NAFISHA MAYSAHENDRANI ASZHAMZHAMY	P	√
14.	KENZIE DZAKWAN NATHA KAYANA	L	√
15.	LIONEL AZKA	P	√

	ABIANSYAH DHARMAWAN		
16.	MOCHAMAD RAYSA AGUSTIAR	L	√
17.	MUCHAMMAD RAFA FADLI	L	√
18.	MUHAMMAD EVAN'S DINO PRATAMA	L	√
19.	NABILAH DHIA SYAFARANA	P	√
20.	NAILA SHAFIRA HENDRIETA	P	√
21.	NAILA SYIFA AZZAHRA	P	√
22.	NAURA FADILATIL MAULIDIA ASSYARIFAH	P	√
23.	NAUREN NAHEL CAMELIA	P	√
24.	ROFIKA SILFIA NANDA PUTRI	P	√
25.	SAFARA DURYATUS SAFIRA PUTRIE	P	√
26.	SHAQUEENA NAYLA SYAM	P	√
27.	VAHRIAN ARDAN MAULANA	L	√
28.	YULIA	P	√

LAMPIRAN 16

MEDIA KOMIK DIGITAL



Lampiran 17

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara bersama kepala sekolah



Wawancara bersama guru kelas 5C



Wawancara bersama kelas 5C



Proses Implementasi Media



Peserta didik mengisi *Pretest* dan *Postest*



Peserta didik mengisi angket

Lampiran ke 18

PROFIL PENULIS



Nama : Naila Aufar Sania
NIM : 214101040006
Tempat/Tanggal Lahir : Bali, 22 Juni 2003
Alamat : Jl. Gunung Agung No.2 RT. 005/RW.000 Kelurahan Loloan Timur Kecamatan Jembrana, Bali
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad
Email : nailasania270@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. TK AS SYAFI'YAH : 2011-2012
2. SDN 2 LOLOAN TIMUR : 2012-2017
3. MTSN 4 JEMBRANA : 2017-2019
4. MAN 1 JEMBRANA : 2019-2021
5. UIN KHAS JEMBER : 2021-2025

Pengalaman Organisasi

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

1. Anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) MAN 1 Jembrana